

Bab II

LANDASAN TEORI

A. Tinjauan tentang media *Macromedia Flash*

1. Pengertian Media

Secara harfiah media berarti “perantara” atau “pengantar”.²⁵ Menurut Gerlach dan Ely, media secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap.²⁶

Association for Education and Communication Technology (AECT) mendefinisikan media sebagai segala bentuk dan saluran yang dipergunakan untuk suatu proses penyaluran informasi. Sedangkan *National Education Association* (NEA) menyatakan bahwa media adalah segala benda yang dapat dimanipulasikan, dilihat, didengar, dibaca, atau dibicarakan beserta instrumen yang dipergunaan dengan baik dalam kegiatan belajar mengajar.²⁷

Secara khusus, pengertian media dalam proses pembelajaran cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.²⁸

²⁵ Tim Penyusun Kamus, *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (Jakarta: Balai Pustaka, 2005) h. 532

²⁶ Azhar Arsyad, *Media*, h.3

²⁷ Asnawir, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Rineka Cipta, 2002) h. 27

²⁸ Azhar Arsyad, *Media*, h. 3

Beberapa ahli komunikasi dan ahli pendidikan juga mengemukakan beberapa pendapat tentang definisi media. Heinich dan kawan-kawan mengemukakan istilah media sebagai perantara yang mengantar informasi antara sumber dan penerima. Jadi, televisi, film, foto radio, rekaman audio, gambar yang diproyeksikan, bahan-bahan cetakan, dan sejenisnya merupakan *media komunikasi*.²⁹ Apabila media itu membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran maka media tersebut disebut *media pembelajaran*.

Gagne dan Briggs secara implisit menyatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri dari antara lain buku, tape recorder, kaset, video camera, video recorder, film slide, foto, gambar, grafik, televise, dan komputer.³⁰

Dari bermacam definisi tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran merupakan sesuatu yang bersifat menyalurkan pesan pembelajaran dan dapat merangsang pikiran, perasaan dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada dirinya.

2. Landasan Teori Penggunaan Media

Seperti yang telah kita bahas di atas bahwa media pembelajaran merupakan sarana penyalur informasi atau pesan belajar. Dari pengertian

²⁹ *Ibid.*, h. 4

³⁰ *Ibid.*

tersebut jelaslah bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai pembawa informasi atau pesan pembelajaran yang dibutuhkan agar proses pembelajaran dapat berjalan sesuai dengan harapan dan dapat mencapai tujuannya, yaitu pemahaman mendalam atas apa yang dipelajari.

Belajar dengan menggunakan media, dalam hal ini media visual, hasilnya tidak sama dengan belajar tanpa media. Yunus dalam *Attarbiyatu Watta'allim* mengungkapkan sebagai berikut:

سمع كمن راء فما....الفهم واضمن الخواس فى تاثيرا اعظم انها

Maksudnya: bahwasanya media pengajaran paling besar pengaruhnya bagi indera san lebih dapat menjamin pemahaman...orang yang mendengarkan saja tidaklah sama pemahamannya dan lamanya bertahan apa yang dipahaminya dengan mereka yang melihat.³¹

Menurut Bruner ada tiga tingkatan modus belajar yaitu: pengalaman langsung (*enactive*), pengalaman piktorial gambar (*iconic*), dan pengalaman abstrak (*symbolic*). Pengalaman langsung (*enactive*) adalah mengerjakan, misalnya arti kata “*lingkaran*” dipahami langsung dengan membuat atau menggambar lingkaran. Pada tingkatan kedua atau *iconic* (gambar/ image), kata lingkaran dipahami dengan melihat gambar, lukisan, foto atau film. Meski siswa belum pernah membuat lingkaran mereka dapat memahami arti kata lingkaran melalui gambar, lukisan, foto atau film. Selanjutnya pada

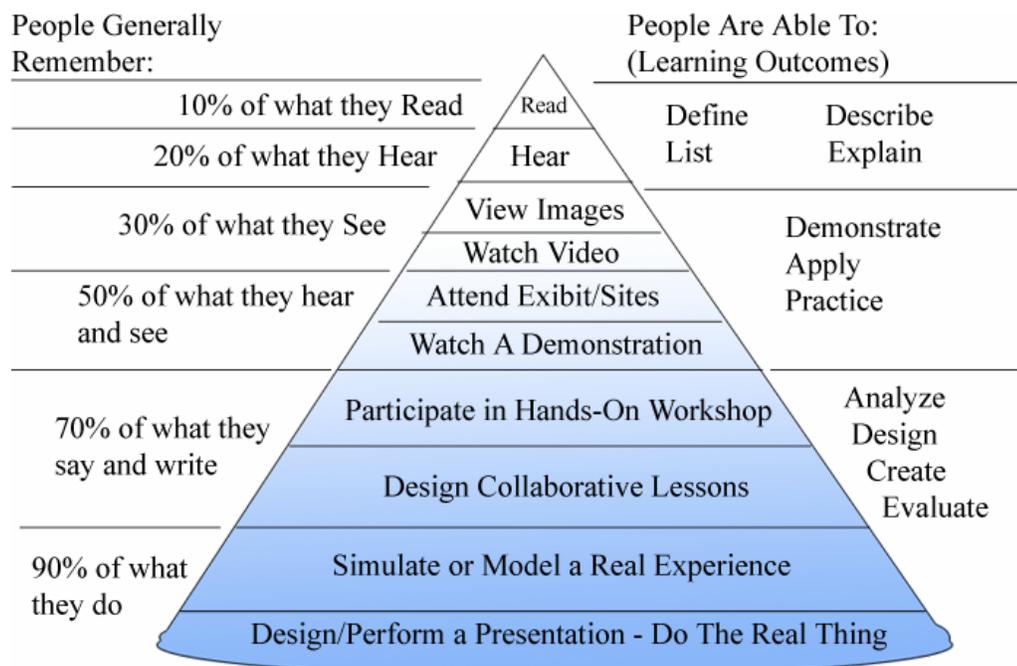
³¹ Yunus, *Attarbiyatu Watta'lim* (Beirut: Dar el-Ma'arif, 1948) h. 78

tingkatan *symbolic*, siswa membaca atau mendengar kata “lingkaran” dan mencoba mencocokkannya dengan gambar lingkaran atau mencocokkannya dengan pengalamannya membuat bentuk lingkaran. Ketiga pengalaman ini saling berinteraksi dalam upaya memperoleh “pengalaman” (pengetahuan, keterampilan atau sikap) yang baru.

Semakin banyak alat indera yang berpartisipasi untuk menerima dan mengolah sebuah materi atau informasi, semakin besar pula kemungkinan informasi tersebut dapat dimengerti dan dipertahankan dalam ingatan.

Edgar Dale mengklasifikasikan pengalaman belajar mulai dari hal-hal yang paling konkrit sampai kepada hal-hal yang paling abstrak. Klasifikasi tersebut diikuti secara luas oleh kalangan pendidik dalam menentukan alat bantu apa yang sesuai untuk pengalaman belajar tertentu. Klafikasi pengalaman tersebut dikenal dengan Kerucut Pengalaman Dale (*Dale's Cone of Experience*).³²

³² Azhar Arsyad, *Media*, h. 7



**Gambar 1 Dale's Cone of Experience
(Kerucut pengalaman Dale)**

3. Manfaat Media Pembelajaran

Dalam sebuah proses pembelajaran, media tidak harus mutlak diadakan oleh pengajar. Artinya, jika pengajar dalam proses pembelajarannya tidak menggunakan media pembelajaran pun tidak akan dikatakan gagal, karena yang utama dalam proses pembelajaran adalah peserta didik dapat belajar dengan baik dan mencapai tujuan yang telah dirumuskan sebelumnya.

Namun demikian, penggunaan media pembelajaran akan mendukung keberhasilan pembelajaran karena beberapa kelebihan sebagai berikut³³:

³³ Munir, M.IT, *Kurikulum Berbasis Teknologi Informasi* (Bandung: Alfabeta, 2008) h. 138

- a. dapat memberikan pemahaman lebih mendalam terhadap materi pembelajaran yang dibahas, karena dapat menjelaskan konsep yang sulit atau rumit menjadi lebih mudah atau sederhana.
- b. Dapat menjelaskan materi pembelajaran atau obyek yang abstrak (tidak nyata, tidak dapat dilihat langsung) menjadi konkrit (nyata, dapat dilihat, dirasakan, atau diraba), seperti menjelaskan makhorijul huruf pada mata pelajaran Al-Qur'an
- c. Membantu pengajar menyajikan materi pembelajaran menjadi lebih mudah dan cepat, sehingga peserta didik pun mudah memahami, lebih lama mengingat dan mudah mengungkapkan kembali materi yang diajarkan
- d. Menarik dan membangkitkan minat, motivasi, aktivitas dan kreativitas belajar peserta didik.
- e. Menstimulus partisipasi peserta didik dalam proses pembelajaran dan memberikan kesan yang mendalam dalam pikiran peserta didik.
- f. Dapat membentuk persamaan persepsi dan pendapat yang benar terhadap suatu obyek, karena disampaikan tidak hanya secara verbal, namun dalam bentuk nyata menggunakan media pembelajaran.
- g. Menciptakan lingkungan belajar yang kondusif, sehingga peserta didik dapat berkomunikasi dan berinteraksi dengan lingkungan tempat belajarnya dan memberikan pengalaman nyata dan langsung.

4. Kriteria Pemilihan Media

Menurut Dick dan Carey ada empat kriteria yang dijadikan bahan pertimbangan dalam pemilihan media.³⁴ *Pertama*, ketersediaan sumber setempat, artinya bila media yang bersangkutan tidak terdapat pada sumber-sumber yang ada maka harus dibeli atau dibuat sendiri. *Kedua*, apakah untuk membeli atau memproduksi media sendiri telah tersedia dana, tenaga, dan fasilitasnya. *Ketiga*, faktor yang menyangkut keluwesan (fleksibilitas), kepraktisan dan ketahanan media yang digunakan untuk jangka waktu yang lama. Keempat, efektifitas dan efisiensi biaya dalam jangka waktu yang cukup panjang, misalnya sekalipun suatu media tampak mahal namun ia akan lebih hemat biaya apabila dapat digunakan untuk jangka waktu yang lama.

Selain itu agar sebuah media dapat efektif atau berpengaruh dalam meningkatkan prestasi belajar, maka dalam pemilihan media seorang pengajar perlu memperhatikan tujuh aspek berikut³⁵:

- a. Tujuan pembelajaran. Media pembelajaran yang efektif harus mendukung tujuan pembelajaran.
- b. Metode pembelajaran. Media pembelajaran yang dipilih untuk menunjang proses pembelajaran harus sesuai dengan metode pembelajaran yang digunakan.

³⁴ Asnawir, *Media*, h.126

³⁵ Munir, M.IT., *Kurikulum*, h. 141

- c. Karakteristik peserta didik. Media pembelajaran yang baik dan efektif harus sesuai dengan karakteristik peserta didik, misalnya: media pembelajaran untuk peserta didik yang sudah dewasa tentunya berbeda dengan peserta didik yang masih anak-anak atau remaja.
- d. Waktu yang tersedia untuk pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran yang tidak sesuai dengan waktu akan mengganggu keberhasilan belajar.
- e. Ketersediaan sarana dan prasarana penunjang media. Misalnya seorang guru berencana untuk menggunakan media berbasis komputer maka harus tersedia komputer dan berbagai kelengkapan penunjangnya misalnya *LCD-Projector* dan sebagainya.
- f. Kemampuan pengajar menggunakan media pembelajaran. Seorang pengajar seharusnya mempunyai kemampuan menggunakan semua media pembelajaran. Namun apabila tidak mampu menguasai semua media, maka gunakanlah media yang benar-benar dikuasai. Jangan memaksakan diri menggunakan media yang tidak dikuasai, karena hal tersebut dapat menghambat proses pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi tidak efektif.
- g. Tempat berlangsungnya pembelajaran. Tata letak serta tata cahaya ruang belajar juga menjadi salah satu faktor penting yang harus diperhatikan oleh guru saat memilih media. Misalnya, ruang kelas yang dibutuhkan untuk pembelajaran dengan media komputer dan *LCD-Projector* adalah

ruang kelas yang luas dengan sedikit cahaya, agar pembelajaran menjadi lebih efektif.

5. Media *Macromedia Flash*

a. Pengertian *Macromedia Flash*

Macromedia Flash merupakan sebuah program animasi interaktif berbasis vector yang memiliki fasilitas action script.³⁶ *Action script* adalah bahasa pemrograman sederhana (serupa *Javascript*) yang dibuat untuk memudahkan para flash developer dalam mengontrol *timeline*, suara, gambar, warna dan elemen-elemen lainnya.³⁷ *Action script* memungkinkan animasi menjadi lebih interaktif karena file output dari flash dapat berjalan sesuai dengan script yang dimasukkan. Dalam proses pembelajaran *Macromedia Flash* digunakan sebagai media dalam bentuk presentasi multimedia yang interaktif.³⁸

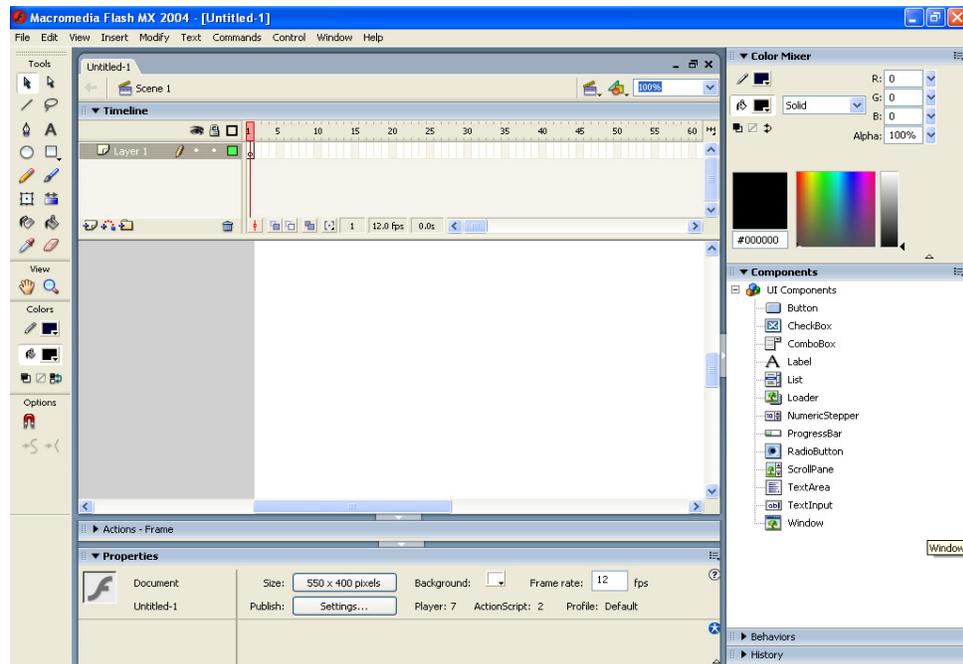
Selain dapat dimanfaatkan sebagai perangkat ajar, *Macromedia Flash* sejak dirilisnya pada tahun 1996 merupakan software yang populer digunakan untuk membuat animasi yang biasanya digunakan untuk berbagai keperluan di Internet. Misalnya, untuk membuat situs, banner iklan, logo yang beranimasi, serta animasi pelengkap lainnya. Selain itu flash juga digunakan untuk mengintegrasikan video ke dalam halaman web,

³⁶ <http://janumedia.com/classics/aboutflash.swf>

³⁷ Jack Febrian, *Kamus Komputer dan Teknologi Informasi* (Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2004) h. 54

³⁸ *Ibid.*, h. 55

dan mengembangkan berbagai aplikasi internet. Flash juga dapat digunakan sebagai tool untuk membuat game dan berbagai aplikasi multimedia lainnya.



Gambar 2 Tampilan Muka Macromedia Flash³⁹

b. Kelebihan dan Keterbatasan Macromedia Flash

Sebagai sebuah media pendidikan *Macromedia Flash* tentunya memiliki kelebihan dan kekurangannya sendiri. *Macromedia Flash* sebagai sebuah media pembelajaran berbasis multimedia mempunyai kelebihan dari presentasi multimedia lain sebagai berikut⁴⁰:

³⁹ Diambil dari tampilan *Macromedia Flash MX Professional* pada *Windows XP*

⁴⁰ Herman Tolle, S.T.,M.T., *FLASH: An Implementation for Multimedia Presentation* (<http://brawijaya.ac.id/flash> , diakses pada 13 Juli 2009)

- 1) Mudah Diakses. Presentasi flash dapat dibuka dengan menggunakan program web browser yang ada. Misalnya *Internet Explorer, Mozilla, Netscape, Safari, Opera*, atau lainnya, karena hampir semua browser telah terpasang Flash plug-in
- 2) Kompatibilitas. Dengan hanya menggunakan format *flash*, berarti setiap orang yang menggunakan sistem operasi seperti *Mac, Linux, Solaris, HP, SGI workstations*, bahkan *PDA*s (PocketPCs/Windows Mobile and PalmOS), atau blackberry bisa membuka file presentasi tersebut.
- 3) Dapat Mengurai ukuran dokumen. Presentasi Flash relatif berukuran lebih kecil, seringkali malah 10 kali lebih kecil daripada presentasi berbasis *Microsoft PowerPoint*.
- 4) Bisa Bersuara. Dokumen Flash juga dapat digabungkan dengan suara termasuk music dan suara (*voice-overs*).
- 5) Resolusi Tampilan. Dokumen Flash dapat dijalankan dengan tanpa harus ditentukan resolusi nya. Jadi bisa dijalankan dengan beragam resolusi tampilan.
- 6) Pengaturan Interaksi. Dokumen Flash memiliki pengaturan sendiri yang telah terpasang seperti menjalankan (*playback*), berhenti (*stop*), berhenti sementara (*pause*) dan mengulang (*rewind*) presentasi.
- 7) Lebih Aman. Dengan format flash, maka tidak semua orang dengan mudah mengubah isi presentasi.

Macromedia Flash sebagai alternatif media pembelajaran memiliki keterbatasan sebagai berikut⁴¹:

- 1) Diperlukan "usaha" lebih untuk membuat presentasi flash. Tidak semudah membuat presentasi pada *PowerPoint*, membuat presentasi flash lebih rumit.
- 2) Karena banyaknya versi flash, mungkin akan mengalami kesulitan dalam mempublish flash.
- 3) GUI (*graphical user interface*) atau tampilan muka dari program Flash yang tidak standar dapat membingungkan user pemula.

c. Efektifitas *Macromedia Flash*

Dalam presentasi flash ada beberapa hal yang menjadi penentu keberhasilan dalam mencapai tujuan presentasi⁴²:

1) Desain Media Pembelajaran

Desain media pembelajaran berbasis Flash yang efektif sebaiknya mengacu pada prinsip-prinsip desain presentasi multimedia sebagai berikut:

- a) Penekanan (*emphasis*): membantu memusatkan perhatian audiens
- b) Harmoni: kombinasi warna dan bentuk yang baik dan tepat, tidak monoton.

⁴¹ *Ibid.*

⁴² *Ibid.*

- c) Kesatuan dan konsistensi: untuk menjaga perhatian audien, yakni penggunaan disain template yang konsisten, ilustrasi yang konsisten, dan penggunaan font yang konsisten.
- d) Keseimbangan: keseimbangan simetris dan asimetris.

2) Teknik Presentasi

Secara umum metode pembelajaran yang digunakan dalam presentasi multimedia adalah metode ceramah. Teknis metode tersebut antara lain:

- a) Pembawaan presenter/ pengajar secara pribadi yang ramah, lugas, menyenangkan, simpatik
- b) Penguasaan media pembelajaran
- c) Penguasaan materi yang dipresentasikan
- d) Menyampaikan sesuai urutan penyajian
- e) Perhatikan durasi waktu pembelajaran

B. Tinjauan tentang Hasil Belajar Al-Qur'an

1. Pengertian Hasil Belajar

a. Pengertian Belajar

Wasty Soemanto berpendapat bahwa belajar merupakan suatu proses aktif. Yang dimaksud aktif di sini adalah bukan hanya aktifitas yang

tampak seperti gerakan-gerakan badan, akan tetapi juga aktifitas-aktifitas mental, seperti proses berfikir, mengingat, dan sebagainya.⁴³

Sedangkan menurut Muhaimin, Belajar adalah suatu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman.⁴⁴

Belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.⁴⁵

Belajar menurut pandangan Piaget adalah pengetahuan yang dibentuk oleh individu sebab individu yang melakukan interaksi terus menerus dengan lingkungan. Lingkungan tersebut mengalami perubahan. Dengan adanya interaksi dengan lingkungan, maka fungsi intelek semakin berkembang.⁴⁶

Belajar juga didefinisikan sebagai penambahan pola tingkah laku, baik yang kelihatan maupun tidak kelihatan.⁴⁷

Dari beberapa pengertian diatas didapatkan sebuah rumusan pengertian tentang belajar, yaitu suatu proses aktif yang dilakukan oleh individu yang menghasilkan perubahan melalui proses interaksi dengan

⁴³ M. Dalyono, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta: Rineka Cipta, 1997) h. 209

⁴⁴ Muhaimin, M.A., Nur Ali Rahman, M.Pd., *Strategi Belajar Mengajar* (Surabaya: CV. Citra Media, 1996) h. 44

⁴⁵ Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*, (Jakarta: Rineka Cipta, 1995) h.2

⁴⁶ Dimiyati, Mujiono, *Mengajar dan Pembelajaran* (Jakarta: Rineka Cipta, 1999) h. 9

⁴⁷ Ahmad Tafsir, *Metodologi Pengajaran Agama Islam* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2003) h. 61

lingkungannya. Perubahan yang terjadi meliputi perubahan tingkah laku dan perkembangan fungsi kecerdasan.

b. Hasil Belajar Al-Qur'an

Pendidikan merupakan upaya sadar dan terencana yang mempunyai sasaran manusia untuk mewujudkan cita-cita dengan berdasarkan potensi yang dimiliki. Hal ini sejalan dengan apa yang terkandung dalam Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yaitu:

“Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Adapun tujuan pendidikan adalah untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat berilmu, kreatif, mandiri dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab”.⁴⁸

Kemudian dalam peningkatan mutu pendidikan dipertegas dengan Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2005, tentang Standar Nasional Pendidikan (SNP), pada pasal 3 dan 4, yaitu:

Pasal 3: Standar Nasional berfungsi sebagai dasar dalam perencanaan, pelaksanaan dan pengawasan pendidikan dalam rangka mewujudkan Pendidikan Nasional yang bermutu.

Pasal 4: Standar Nasional Pendidikan bertujuan menjamin mutu pendidikan nasional dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat.⁴⁹

Dengan demikian, jika mengacu pada Undang-undang dan Peraturan Pemerintah di atas, maka dalam upaya peningkatan mutu pendidikan

⁴⁸ Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003, Pasal

⁴⁹ Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2005, Pasal 3 dan 4

usaha yang dilakukan haruslah semaksimal mungkin agar mampu menghasilkan *output* yang sesuai dengan tujuan pendidikan nasional yaitu manusia seutuhnya yang dapat berpartisipasi dan bermanfaat dalam peningkatan kehidupan masyarakat.

Sutartinah Tirtonegoro mengemukakan bahwa hasil belajar adalah penilaian hasil usaha kegiatan belajar yang dinyatakan dalam bentuk simbol atau angka, huruf maupun kalimat yang dapat mencerminkan hasil yang sudah dicapai oleh setiap siswa dalam periode tertentu.⁵⁰

Menurut Dimiyati dan Mudjiono, hasil belajar merupakan hal yang dapat dipandang dari dua sisi yaitu sisi siswa dan dari sisi guru. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan tingkat perkembangan mental yang lebih baik bila dibandingkan pada saat sebelum belajar. Tingkat perkembangan mental tersebut terwujud pada jenis-jenis ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Sedangkan dari sisi guru, hasil belajar merupakan saat terselesikannya bahan pelajaran.⁵¹

Sedangkan Oemar Hamalik mengemukakan bahwa hasil belajar adalah bila seseorang telah belajar akan terjadi perubahan tingkah laku pada orang tersebut, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, dan dari tidak mengerti menjadi mengerti.⁵²

⁵⁰ Sutartinah Tirtonegoro, *Anak*, h. 43

⁵¹ Dimiyati dan Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta: Rineka Cipta, 1999), h. 250-251

⁵² Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*. (Bandung: Bumi Aksara, 2006), h. 30.

Berdasarkan teori Taksonomi Bloom hasil belajar dalam rangka studi dicapai melalui tiga kategori ranah antara lain kognitif, afektif, dan psikomotor. Perinciannya adalah sebagai berikut:

- 1) *Ranah Kognitif*. Berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari 6 aspek yaitu pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis dan penilaian.
- 2) *Ranah Afektif*. Berkenaan dengan sikap dan nilai. Ranah afektif meliputi lima jenjang kemampuan yaitu menerima, menjawab atau reaksi, menilai, organisasi dan karakterisasi dengan suatu nilai atau kompleks nilai.
- 3) *Ranah Psikomotor*. Meliputi keterampilan motorik, manipulasi benda-benda, koordinasi *neuromuscular* (menghubungkan, mengamati).

Tipe hasil belajar kognitif biasanya lebih dominan daripada afektif dan psikomotor karena lebih menonjol, namun hasil belajar psikomotor dan afektif juga harus menjadi bagian dari hasil penilaian dalam proses pembelajaran di sekolah.

Untuk kepentingan penelitian tentang hasil belajar, peneliti cenderung mengacu pada definisi hasil belajar yang diungkapkan oleh Sutartinah Tirtonegoro, yang mana beliau mengungkapkan bahwa hasil belajar adalah penilaian hasil usaha kegiatan belajar yang dinyatakan dalam bentuk simbol atau angka, huruf maupun kalimat yang dapat mencerminkan hasil yang sudah dicapai oleh setiap siswa dalam periode

tertentu. Peneliti akan berusaha mengintegalkannya dengan penelitian tentang peningkatan hasil belajar yang nantinya akan dibuktikan dengan nilai-nilai yang dinyatakan dengan angka maupun huruf.

2. Pembelajaran Al-Qur'an di Madrasah Tsanawiyah

a. Pengertian Al-Qur'an

Secara bahasa, Al-Qur'an (القرآن) berarti bacaan. Menurut pengertian secara istilah, Al-Qur'an berarti kalam mulia yang diturunkan kepada jiwa Nabi yang paling sempurna (Nabi Muhammad SAW) yang ajarannya mencakup ilmu pengetahuan yang tinggi dan ia merupakan sumber yang mulia yang esensinya tidak dapat dimengerti kecuali bagi yang berjiwa suci dan berakal cerdas.⁵³

Manna Khalil Al-Qattan mendefinisikan Al-Qur'an sebagai kalam atau Firman Allah yang diturunkan kepada Muhammad S.A.W. yang mana membacanya merupakan suatu ibadah.⁵⁴

Al-Qur'an memiliki perbendaharaan yang luas dan besar bagi pengembangan kebudayaan umat manusia, ia merupakan sumber pendidikan yang lengkap, baik itu pendidikan kemasyarakatan (sosial), moral (akhlaq), maupun spiritual (keroahanian), serta material (jasmani) dan alam semesta.⁵⁵

⁵³ Muhaimin, *Pemikiran*, h. 145

⁵⁴ Manna Khalil Al-Qattan, *Studi Ilmu-ilmu Al-Qur'an* (Bogor: Litera Antarnusa) h. 15

⁵⁵ Syamsul Nizar, *Pengantar Dasar-dasar Pemikiran Islam* (Jakarta: Gaya Media Pratama, 2001) h.95

Kata Al-Qur'an yang dimaksudkan pada penelitian ini adalah salah satu materi dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Selain Al-Qur'an Materi Pendidikan Agama Islam juga meliputi: Aqidah (Keyakinan), Ibadah (Syari'ah), Akhlak (Moral), serta Tarikh (sejarah). Dalam kurikulum standar Departemen Agama materi Al-Qur'an di-*package* dengan materi Hadits dalam mata pelajaran Al-Qur'an Hadits.

Departemen Agama RI memberikan batasan pengertian mata pelajaran Al-Qur'an Hadits di Madrasah Tsanawiyah sebagai berikut:

”Al-Qur'an Hadits adalah bagian dari mata pelajaran Pendidikan Agama Islam yang memberikan pendidikan untuk memahami dan mengamalkan Al-Qur'an sehingga siswa mampu membaca dengan fasih, menerjemahkan dan menyampaikan isi kandungan, menyalin dan menghafal ayat-ayat terpilih serta memahami dan mengamalkan hadits-hadits pilihan sebagai pendalaman dan perluasan bahan kajian dari pelajaran Al-Qur'an Hadits di Madrasah Ibtidaiyah dan sebagai bekal untuk mengikut jenjang yang lebih tinggi.”⁵⁶

b. Fungsi dan Tujuan Pembelajaran Al-Qur'an di Madrasah Tsanawiyah

Mata pelajaran Al-Qur'an berfungsi untuk mengarahkan pemahaman dan penghayatan pada isi yang terkandung dalam Al-Qur'an yang diharapkan dapat diwujudkan dalam kehidupan sehari-hari, yaitu perilaku yang memancarkan iman dan taqwa kepada Allah SWT sesuai dengan tuntutan Al-Qur'an.

⁵⁶ Departemen Agama RI, *Kurikulum*, h.5

Sedangkan tujuan dari mata pelajaran Al-Qur'an di Madrasah Tsanawiyah adalah agar siswa mampu membaca dengan fasih, menerjemahkan dan menyampaikan isi kandungan, menyalin dan menghafal ayat-ayat terpilih serta memahami dan mengamalkan hadits-hadits pilihan sebagai pendalaman dan perluasan bahan kajian dari pelajaran Al-Qur'an Hadits di Madrasah Ibtidaiyah dan sebagai bekal untuk mengikut jenjang yang lebih tinggi.

c. Materi Pembelajaran Al-Qur'an di Madrasah Tsanawiyah

Secara garis besar, pengajaran Al-Qur'an di Madrasah Tsanawiyah meliputi:

- 1) Bahan bacaan, hafalan dan menyalin, yang terdiri dari ayat-ayat Al-Qur'an
- 2) Sejarah pembukuan Al-Qur'an sejak masa Rasulullah hingga masa Khulafa'urraasyidin
- 3) Pokok-pokok ilmu tajwid, yang meliputi teori dan penerapannya dalam setiap kegiatan pelajaran membaca Al-Qur'an
- 4) Terjemahan dan kesimpulan isi kandungan Al-Qur'an yang berkenaan dengan keimanan, ibadah, akhlaq dan pengetahuan.

Dalam penelitian ini peneliti membatasi bidang studi Al-Qur'an yang dimaksud pada materi kelas VII (tujuh) semester ganjil, di mana standar

kompetensi yang harus dicapai adalah Menerapkan Kaidah Ilmu Tajwid dalam Bacaan Al-Qur'an.

Indikator dari peningkatan hasil belajar Al-Qur'an materi tajwid di kelas VII (tujuh) pada semester ganjil itu sendiri antara lain:

- 1) Siswa mampu menjelaskan definisi hukum bacaan (*Tajwid*)
- 2) Siswa mampu mengidentifikasi hukum bacaan (*Tajwid*) dalam ayat Al-Qur'an
- 3) Siswa mampu mempraktekkan hukum bacaan (*Tajwid*) dalam bacaan Al-Qur'an

d. Metode pembelajaran Al-Qur'an

Metode pembelajaran adalah .Ada berbagai macam metode pembelajaran yang dapat diterapkan dalam proses pembelajaran Al-Qur'an di Madrasah Tsanawiyah, yaitu:

- 1) Metode Ceramah

Metode ceramah adalah penuturan atau penjelasan guru secara lisan, di mana dalam pelaksanaannya guru dapat menggunakan alat bantu mengajar untuk memperjelas uraian yang disampaikan kepada murid-muridnya.⁵⁷ Dalam pembelajaran Al-Qur'an metode ini biasanya digunakan untuk menerangkan tentang hukum bacaan dan tentang isi kandungan Al-Qur'an.

⁵⁷ Sriyono, Drs., *Teknik Belajar Mengajar dalam CBSA* (Jakarta: Rineka Cipta, 1992) h. 99

2) Metode Tanya Jawab

Merupakan cara penyajian bahan ajar dalam bentuk pertanyaan yang memerlukan jawaban untuk mencapai tujuan. Metode ini relevan dalam pembelajaran materi hukum bacaan.

3) Metode Resitasi (Tugas)

Adalah cara penyajian bahan ajar dimana guru memberikan tugas tertentu agar siswa melakukan kegiatan belajar.⁵⁸ Metode penugasan dapat diterapkan dalam pembelajaran materi hukum bacaan dan terjemah ayat.

4) Metode Team Teaching

Adalah suatu metode menyajikan bahan pelajaran yang dilakukan oleh dua orang atau lebih kepada sekelompok belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran.⁵⁹ Metode Team Teaching diterapkan dalam melatih kelancaran membaca ayat al-qur'an.

5) Metode Kerja Kelompok

Adalah kelompok kerja dari kumpulan beberapa individu yang bersifat paedagogis yang di dalamnya terdapat adanya hubungan timbal balik (kerja sama) antara individu dalam mencapai tujuan pembelajaran. Kerja kelompok relevan dalam pembelajaran materi hukum bacaan dan terjemah ayat.

⁵⁸ Syaiful Bahri Djamarah, Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar* (Jakarta: Rineka Cipta, 1997) h. 96

⁵⁹ Abu Ahmadi, *Metodik Khusus Pendidikan Agama* (Bandung: Armico, 1985) h. 126

6) Metode Teladan (Imitasi)

Merupakan salah satu teknik mendidik dengan cara memberikan contoh/ teladan yang baik kepada anak didik. Metode ini merupakan salah satu metode pendidikan yang efektif dan sukses. Metode ini dapat digunakan untuk mengajarkan isi kandungan Al-Qur'an terutama yang berhubungan dengan akhlak dan keimanan.

7) Discovering Inquiry

Discovering inquiry atau berfikir ilmiah adalah penyampaian pelajaran dengan menugaskan siswa untuk melakukan penelaahan sesuatu yang bersifat mencari secara kritis, analisis, argumentatif (ilmiah), dengan menggunakan langkah-langkah tertentu menuju suatu kesimpulan.⁶⁰ Metode ini tepat digunakan untuk pengajaran yang sifatnya eksperimental, penelitian dan sejenisnya. Misalnya dalam pembelajaran Al-Qur'an, dapat diterapkan dalam pembelajaran tafsir ayat Al-Qur'an.

Masih banyak metode lain yang dapat digunakan dalam pembelajaran Al-Qur'an. Namun yang terpenting dalam penggunaan metode adalah bagaimana seorang guru menerapkan suatu metode pembelajaran yang sesuai dengan isi materi yang dipelajari. Selain perlu adanya kombinasi antara beberapa metode pembelajaran agar tidak terjadi kebosanan siswa

⁶⁰ Sriyono, Drs., *Teknik*, h. 98

di tengah proses pembelajaran dan kecenderungan pembelajaran menjadi monoton.

3. Urgensi Pembelajaran Al-Qur'an

Al-Qur'an merupakan risalah Allah bagi semua manusia yang didalamnya terdapat pedoman tentang berbagai aspek kehidupan manusia mencakup Aqidah, Ibadah, Akhlak, masalah Sosial, Politik dan berbagai aspek kehidupan manusia yang lain. Al-Qur'an diturunkan oleh Allah kepada Nabi Muhammad S.A.W. sebagai penjelas atas segala sesuatu, seperti firman-Nya dalam Qur'an Surah An-Nahl ayat 89:

شَيْءٍ لِّكُلِّ تَبْيَانًا الْكِتَابَ عَلَيْكَ وَنَزَّلْنَا

Artinya: “dan kami telah menurunkan kitab (Al-Qur'an) kepadamu sebagai penjelas segala sesuatu”.

Dalam ayat tersebut diterangkan bahwa Al-Qur'an merupakan penjelas segala sesuatu, yang berarti Al-Qur'an menjadi sumber informasi yang terlengkap. Al-Qur'an merupakan sumber ilmu yang di dalamnya terdapat segala macam ilmu duniawi dan ukhrawi. Al-Qur'an juga merupakan sumber hukum yang selalu relevan dengan zaman. Oleh karena itu, mempelajari Al-Qur'an merupakan keharusan bagi ummat Islam. Hadits Nabi Muhammad S.A.W:

وَعَلِمَهُ الْقُرْآنَ تَعْلَمَ مِنْ خَيْرِكُمْ

Artinya: ”sebaik-baik kalian adalah orang yang mempelajari Al-Qur’an dan mengajarkannya”.

4. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Al-Qur’an

Pada dasarnya hasil belajar atau dengan kata lain peningkatan prestasi belajar yang dicapai seseorang itu merupakan hasil interaksi antara berbagai faktor yang mempengaruhinya baik dari dalam (faktor internal) maupun dari luar (faktor eksternal). Pengenalan terhadap faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar penting sekali dalam rangka membantu murid untuk mencapai prestasi belajar.⁶¹

a. faktor yang berasal dari diri sendiri (internal)

1) faktor jasmaniah (fisiologis)

a) Faktor Kesehatan

Kesehatan adalah keadaan atau hal sehat. Kesehatan sangat berpengaruh terhadap proses belajar mengajar, karena jika seseorang itu dalam keadaan sakit maka apa yang dia peroleh tidak akan maksimal.

b) Faktor Tubuh

Cacat tubuh adalah sesuatu yang menyebabkan kurang baik atau kurang sempurna mengenai tubuh atau badan, jika hal itu terjadi hendaknya ia belajar pada lembaga pendidikan khusus.

⁶¹ Abu Ahmadi dan Widodo Suprayitno, *Psikologi Belajar* (Jakarta:Rineka Cipta,1991)h.130

2) faktor kejiwaan (psikologis)

a) faktor intelektual

Faktor intelektual meliputi faktor potensial, yaitu kecerdasan atau intelegensi dan bakat.

Kecerdasan merupakan kemampuan belajar disertai kecakapan untuk menyesuaikan diri dengan keadaan yang dihadapinya. Menurut Kartono kecerdasan atau intelegensi merupakan “salah satu aspek yang penting dan sangat menentukan berhasil tidaknya studi seseorang”, kalau seseorang murid mempunyai tingkat kecerdasan normal atau diatas normal maka secara potensi ia dapat mencapai prestasi yang tinggi.

Slameto mengatakan bahwa “ tingkat intelegensi yang tinggi akan lebih berhasil dari pada yang mempunyai tingkat intelegensi yang rendah”.⁶²

Sedangkan yang disebut dengan bakat adalah “*the capacity to learn*” dengan perkataan lain bakat adalah kemampuan untuk belajar. Kemampuan itu baru akan terealisasi menjadi kecakapan yang nyata sesudah belajar atau berlatih.⁶³

⁶² Slameto, *Belajar*, h.56

⁶³ *Ibid*, 57

b) faktor non-intelektif

Faktor non-intelektif yaitu unsur-unsur kepribadian tertentu seperti: minat, perhatian, kesiapan, dan motivasi.

Yang dimaksudkan dengan minat adalah kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan.⁶⁴ Minat besar pengaruhnya terhadap belajar, karena bila bahan pelajaran yang dipelajari tidak sesuai dengan minat siswa, siswa tidak akan belajar dengan sebaik-baiknya, karena tidak ada daya tarik baginya.

Perhatian merupakan keaktifan jiwa yang dipertinggi, jiwa itu pun semata-mata tertuju kepada suatu obyek (benda/hal) atau sekumpulan objek.⁶⁵ Untuk dapat menjamin hasil belajar yang baik, maka siswa harus mempunyai perhatian terhadap bahan yang dipelajarinya, jika tidak maka siswa akan merasa bosan.

Kesiapan menurut James Drever adalah kesediaan untuk memberi response atau bereaksi.⁶⁶ Jadi kesiapan ini perlu diperhatikan dalam proses belajar, karena jika siswa belajar dan padanya sudah ada kesiapan, maka hasil belajarnya akan lebih baik.

⁶⁴ *Ibid.*

⁶⁵ *Ibid.*

⁶⁶ *Ibid.*

Hilgard mengatakan bahwa motivasi adalah suatu keadaan yang terdapat dalam diri seseorang melakukan kegiatan tertentu untuk mencapai tujuan tertentu. Bagi seorang guru tujuan motivasi yaitu menggerakkan atau memacu para siswanya agar timbul keinginan dan kemauannya untuk meningkatkan hasil belajarnya sehingga tercapai tujuan pendidikan sesuai dengan yang diharapkan dan ditetapkan di dalam kurikulum.

c) Faktor kematangan fisik maupun psikis.

Kematangan adalah suatu tingkat/fase dalam pertumbuhan seseorang, di mana alat-alat tubuhnya sudah siap untuk melaksanakan kecakapan baru. Belajar akan lebih berhasil jika anak sudah siap (matang). Jadi kemajuan baru untuk memiliki kecakapan itu juga tergantung pada kematangan dan belajar.

3) Faktor kelelahan

Kelelahan dibedakan menjadi dua yaitu kelelahan jasmani dan kelelahan rohani (bersifat psikis).

b. faktor yang berasal dari luar diri (eksternal)

faktor yang eksternal yang dapat mempengaruhi belajar dapat dikelompokkan menjadi tiga faktor yaitu: Keluarga, Sekolah dan Masyarakat.⁶⁷

⁶⁷ *Ibid.*, h.60

1) Faktor Keluarga

Siswa yang belajar akan menerima pengaruh dari keluarga berupa: cara orang tua mendidik, relasi antara anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua, latar belakang kebudayaan.⁶⁸

2) Faktor Sekolah

Metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah, standar pelajaran, keadaan gedung, metode pembelajaran, dan tugas rumah merupakan beberapa faktor di sekolah yang dapat mempengaruhi belajar.⁶⁹

3) Faktor Masyarakat

Masyarakat merupakan faktor ekstern yang juga berpengaruh terhadap belajar siswa. Pengaruh itu terjadi karena keberadaan siswa dalam masyarakat. Faktor-faktor masyarakat yang mempengaruhi belajar antara lain: kegiatan siswa dalam masyarakat, media massa, teman bergaul, dan bentuk kehidupan masyarakat.⁷⁰

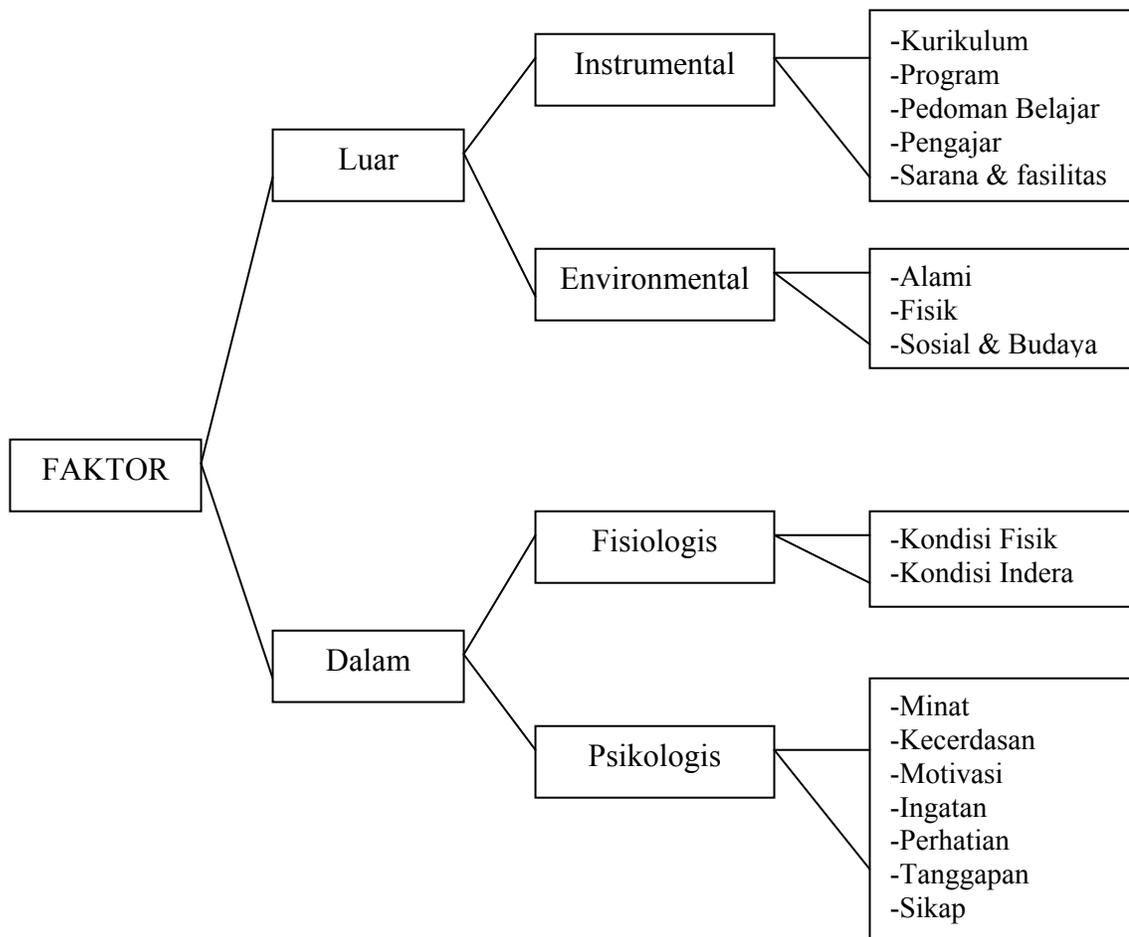
Muhaimin mengungkapkan bahwa agar perubahan-perubahan dalam diri siswa sebagai hasil dari proses pembelajaran sampai pada tujuan yang diharapkan, perlu memperhatikan faktor-faktor yang mempengaruhi proses

⁶⁸ *Ibid.*

⁶⁹ *Ibid.*, h. 64

⁷⁰ *Ibid.*, h. 69

dan hasil belajar.⁷¹ Faktor-faktor tersebut dijabarkan dalam bentuk skema sebagai berikut:



Gambar 3 Faktor Keberhasilan Belajar⁷²

Dalam bukunya Muhaimin juga mengungkapkan bahwa ada tiga faktor yang mempengaruhi Pendidikan Agama Islam, yaitu⁷³:

⁷¹ Muhaimin, et. al., *Paradigma Pendidikan Islam* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2002) h. 2

⁷² *Ibid.*

⁷³ *Ibid.*, h. 146

- a. Kondisi Pembelajaran PAI
- b. Metode Pembelajaran PAI
- c. Hasil Pembelajaran PAI

Melihat berbagai faktor yang mempengaruhi keberhasilan belajar di atas maka seorang pendidik hendaknya memperhatikan faktor-faktor tersebut agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Setelah mengetahui beberapa faktor tersebut seorang pendidik juga hendaknya tidak begitu saja menyimpulkan bahwa siswanya tidak mampu/ bodoh dalam suatu mata pelajaran tertentu karena nilai/ prestasi belajarnya buruk. Ia harus menyelidiki beberapa faktor yang menyebabkan kegagalan tersebut. Bisa saja kegagalan tersebut terjadi karena siswa kurang berminat pada suatu mata pelajaran, atau tidak ada motivasi bagi dirinya untuk menguasai mata pelajaran tersebut. Bisa juga karena kondisi psikologis siswa tersebut sedang dalam keadaan terguncang akibat kekerasan atau perceraian orang tuanya, atau bahkan kegagalan tersebut terjadi karena metode mengajar yang digunakan tidak tepat.

Apabila seorang guru telah mendalami beberapa faktor tersebut maka berbagai permasalahan dapat dicari solusinya dan dapat terselesaikan dengan baik, sehingga proses pembelajaran tidak lagi terhambat untuk mencapai tujuannya.

C. Efektifitas Penggunaan Media *Macromedia Flash* Terhadap Hasil Belajar Al-Qur'an Siswa

Setelah menjabarkan tinjauan teoritis dari masing-masing variabel yaitu tinjauan tentang penggunaan *Macromedia flash* dan tentang pengertian peningkatan hasil belajar, maka dalam sub bab ini penulis akan mengkaji tentang korelasi antara keduanya.

Korelasi (hubungan) yang dibahas dalam penelitian ini adalah efektifitas atau pengaruh dari variabel X terhadap variabel Y, yakni efektifitas media *Macromedia Flash* terhadap peningkatan hasil belajar Al-Qur'an, dimana dalam penelitian ini akan dicari tentang ada atau tidaknya pengaruh tersebut.

Dalam sebuah proses belajar setidaknya ada lima komponen atau lima faktor yang mempengaruhi dapat terlaksana dengan baik atau tidaknya pendidikan tersebut. Lima faktor tersebut yaitu: tujuan pendidikan, pendidik, anak didik, lingkungan, dan alat pendidikan.

Menurut Madyo Susilo, alat pendidikan sebagai salah satu faktor pendidikan, dibagi menjadi 2 (dua) jenis yaitu:

1. alat pendidikan bersifat material, yaitu alat-alat pengajaran berupa benda-benda yang nyata.
2. alat pendidikan yang bersifat non materiil yaitu alat-alat pendidikan yang tidak bersifat kebendaan melainkan segala macam keadaan atau kondisi,

tindakan dan perbuatan yang diadakan atau dilakukan dengan sengaja sebagai sarana dalam melaksanakan pendidikan.⁷⁴

Sedangkan media pembelajaran juga dikatakan hal yang mempengaruhi proses belajar, karena media pembelajaran termasuk dalam kategori alat pendidikan yang bersifat materiil.

Macromedia Flash yang merupakan salah satu *software* komputer yang dapat dimanfaatkan untuk pembelajaran menjadi satu alternatif baru dalam pemilihan media pembelajaran. Media berbasis komputer ini tampil dalam kemasan menarik berbentuk media presentasi interaktif yang dapat membantu mempermudah proses pembelajaran.

Penerapan media Flash dipandang mampu membantu untuk mencegah terjadinya *miscommunication* atau kegagalan dalam proses komunikasi. Artinya, materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru tidak dapat diterima oleh siswa secara optimal, atau bahkan sama sekali tidak dapat diserap oleh siswa. Oleh karena itu, menggunakan media Flash bukan saja dapat mempermudah dan mengefektifkan proses pembelajaran, akan tetapi juga diharapkan bisa membuat proses pembelajaran lebih menarik, dan siswa pun terhindar dari kejenuhan dan bosan dalam proses pembelajaran. Sebuah media termasuk media Flash dapat memberikan pengaruh apabila terhadap hasil belajar dalam penggunaannya memperhatikan tujuh aspek berikut, yaitu: tujuan pendidikan, metode pembelajaran yang digunakan, karakteristik peserta didik, waktu/ durasi

⁷⁴ Madyo Ekosusilo, *Dasar-dasar Pendidikan* (Semarang: Effhar Publishing, 1985) h. 43

pembelajaran, ketersediaan sarana dan prasarana penunjang media, kemampuan pengajar dalam menggunakan media, dan tempat berlangsungnya pembelajaran.

Dari penjelasan diatas maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *Macromedia Flash*, apabila telah memenuhi aspek persyaratannya, dapat memberikan pengaruh terhadap peningkatan hasil belajar Al-Qur'an.