

Mengembangkan Pembelajaran Tata Cara Wudhu Dengan Menggunakan Media Audio Visual Bagi Anak Sd

Mega Dewi Anjarsari (172071000035), Hanifatul Mukarromah (172071000039)
Mahasiswa Fakultas Agama Islam, Program Studi Pendidikan Agama Islam,
Universitas Muhammadiyah Sidoarjo

A. Pengertian Belajar

Belajar merupakan proses dimana siswa diharuskan untuk mengerti dan memahami materi yang sudah dijelaskan. Saat pembelajaran dimulai siswa di haruskan aktif dalam pembelajaran agar bisa memahami benar materi tersebut, karena jika siswa tidak aktif dalam pembelajaran, maka pembelajaran tidak bisa berjalan dengan lancar di karenakan adanya siswa yang pasif. ¹ Belajar adalah suatu proses yang kompleks dan terjadi pada setiap orang sepanjang hidupnya sejak dilahirkan hingga manusia mati (long life education). ² Pembelajaran memiliki tujuan utama, yaitu mengubah tingkah laku seseorang agar menjadi dewasa.

Dalam sebuah pembelajaran mengenal yang namanya Gaya Belajar. Gaya belajar merupakan metode yang dilakukan seseorang pada saat proses pembelajaran dimulai. Dalam hal ini siswa perlu mengerti serta mengenali gaya belajar yang dimilikinya. Jika siswa sudah mengenal gaya belajar tersebut maka siswa dapat dengan mudah memaksimalkan proses dalam sebuah pembelajaran serta siswa dapat mengimplementasikan gaya belajar yang sesuai dengan dirinya tersebut. Dengan adanya gaya belajar tersebut siswa dapat memaksimalkan presentasinya baik dalam akademik maupun non akademik.

B. Konsep belajar menurut teori kognitif

¹ Dr. HM. Musfiqon, M.Pd., *Gaya Mengajar Mulai A-Z* (Sidoarjo, Nizamia Learning Center 2016, cet: 1, juli 2016), hal: 7

² Dr. HM. Musfiqon, M.Pd., *Gaya Mengajar Mulai A-Z* (Sidoarjo, Nizamia Learning Center 2016, cet: 1 juli 2016), hal: 14

Teori kognitif merupakan teori yang paling dasar dan teori yang lebih mementingkan proses atau pemahaman dalam sebuah pembelajaran. Menurut ³Peaget, setiap anak mengembangkan kemampuan berpikirnya menurut tahap yang teratur. Keberhasilan skema atau struktur tersebut sangat bergantung pada tahap-tahap sebelumnya. Tahap tersebut adalah:

a) Tahap Sensori Motor (sampai umur 2 tahun)

Mereka mengandalkan kemampuan sensorik dan motoriknya, yaitu dengan melihat, meraba, memegang, dll. Mereka mengetahui bahwa apa yang mereka lakukan menimbulkan akibat bagi dirinya.

b) Tahap Pra-operasional (Umur 2 sampai 7 tahun)

Dalam tahap ini anak-anak mampu mengingat banyak hal dalam lingkungannya. Anak-anak cenderung memiliki keegosentrisan.

c) Tahap Operasi Konkrit (umur 7 sampai 11 tahun)

Dalam tahap ini anak-anak mulai berfikir logis dan tidak bergantung pada pancaindra.

d) Tahap Operasi Formal (umur 11 sampai 15 tahun)

Dalam tahap ini anak-anak dapat memecahkan masalah dengan berbagai alternatif.

C. Pengertian media audio visual

Apa itu audio visual? Seperti apa contohnya

Media adalah segala bentuk alat yang tujuannya yaitu untuk menyampaikan informasi atau bisa diartikan sebagai alat perantara atau alat untuk menyampaikan suatu pembelajaran atau informasi.

- Media audio yaitu penyampaian atau penyajian sebuah materi atau pengetahuan seperti yang dilakukan dalam kehidupan sehari-hari, yakni mendengarkan apa yang sedang ia dengar. Tetapi media ini tidak semuanya bisa menerapkan pembelajaran dengan menggunakan media audio. Karena tidak semua siswa memiliki pendengaran yang baik. Maka dari itu, penerapan menggunakan media ini harus dalam sebuah ruang kelas khusus. Dimana semua siswanya tidak memiliki gangguan pendengaran. Dari situ baru kita sebagai pendidik bisa menerapkan pembelajaran ini dengan semaksimal mungkin.

Dalam konsep audio dapat berupa lagu, berita, rekaman, dan lain sebagainya.

Jadi disini kita bisa memberikan sebuah lagu, kemudian siswa diminta untuk menulis apa yang telah mereka dengarkan.

³ <http://teorikognitifpiaget.blogspot.co.id/>

⁴Ciri seseorang yang memiliki kemampuan dalam auditorial:

1. Perhatiannya mudah terpecah
2. Berbicara dalam pola berirama
3. Belajar dengan cara mendengarkan dan menggerakkan bibir atau bersuara saat membaca
4. Berdialog secara internal dan eksternal

- Media visual yaitu penyampaian atau penyajian sebuah materi atau informasi berdasarkan apa yang dilihatnya. Dalam pembelajaran media visual ini, tidak semua orang dapat atau bisa menggunakan media visual. Karena, dalam penerapannya media visual semuanya menggunakan media bergambar. Sedangkan, misalnya salah satu siswa dalam kelas tersebut ada yang tidak bisa melihat atau buta. Jadi penerapan menggunakan media tersebut sangat tidak memungkinkan dipergunakan. Jadi, media ini hanya dipergunakan untuk kelas khusus.

Dalam konsep visual sendiri dapat berupa grafik seperti sketsa, gambar, foto, diagram, table dan lain sebagainya. Mungkin dapat dilihat dalam sebuah buku-buku cerita atau buku pelajaran siswa yang menerapkan media ini. Karena dengan adanya gambar, foto, grafik dan lain sebagainya itu membantu siswa agar lebih paham dalam penerapan pembelajarannya.

⁵Ciri seseorang yang memiliki kemampuan visual:

1. Teratur, memperhatikan segala sesuatu, dan menjaga penampilan
2. Mengingat dengan gambar dan lebih suka membaca dari pada dibacakan
3. Membutuhkan gambaran, menangkap detail, dan mengingat apa yang dilihat

Menurut Wina Sanjaya (2010:172)

“Media audio-visual adalah media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar yang bisa dilihat, misalnya rekaman video, slide, suara, dan sebagainya”.⁶

Jadi dapat disimpulkan bahwa media audio-visual adalah sebuah media kombinasi yang menerapkan 2 bentuk media, yakni pendengaran (audio) dan juga penglihatan (visual) dalam sebuah pembelajarannya yang dapat memproyeksikan gambar bersuara sekaligus bergerak. Yang termasuk dalam kategori audio visual yaitu, televisi, video, VCD, sound slide, film, dan lain sebagainya.

Media ini dibagi lagi kedalam dua kategori, yaitu:

- a. Audio-visual diam, yaitu : media yang menampilkan gambar diam sekaligus suara, contohnya: slide bersuara, film bingkai suara, dan lain-lain.

⁴ Dr. HM. Musfiqon, M.Pd., *Gaya Mengajar Mulai A-Z* (Sidoarjo, Nizamia Learning Center 2016, cet: 1 juli 2016), hal: 25

⁵ Dr. HM. Musfiqon, M.Pd., *Gaya Mengajar Mulai A-Z* (Sidoarjo, Nizamia Learning Center 2016, cet: 1 juli 2016), hal: 24

⁶ <http://jurnal.fkip.uns.ac.id>

- b. Audio visual gerak, yaitu : media yang dapat menampilkan unsur suara dan gambar yang bergerak seperti: film suara dan video-caset, televisi, OHP, dan komputer. Syaiful Bahri (2002:141).⁷

Dari situ siswa dapat memahami lebih jelas tentang pembelajaran yang diterapkan ini. Dengan adanya media bergambar yang didukung oleh media bersuara membantu siswa dalam pemahaman pembelajarannya kali ini. Misalnya dalam penerapan pembelajaran tata cara wudhu. Pendidik bisa menayangkan sebuah video ajar tata cara wudhu yang menghasilkan 2 aspek tersebut, yakni gambar sekaligus suara.

Menurut Mayer (2009: 63) dalam teori kognitif multimedia learning, bahwa murid-murid yang belajar dengan kata-kata dan gambar-gambar bisa menghasilkan 89% lebih banyak solusi kreatif dalam tes transfer dibandingkan murid-murid yang belajar dengan kata-kata saja. Saat kata-kata disajikan sebagai narasi, saluran auditori bisa digunakan untuk pemrosesan kata-kata. Pada saat yang sama, saluran visual bisa digunakan untuk pemrosesan gambar-gambar. Dengan cara ini, bebannya jadi berimbang diantara dua saluran sehingga tidak ada satu saluran yang kelebihan beban.⁸

D. Hubungan antara pembelajaran menggunakan media Audio-Visual, metode ceramah, dan metode permainan

Pembelajaran menggunakan satu media saja juga menurut saya kurang efektif. Bagaimana tidak, kalau pendidik hanya menggunakan media Audio-Visual saja tanpa memberikan penjelasan sedikit-sedikit, maka peserta didik juga akan merasa sangat kesulitan. Mereka hanya melihat dan mendengar pada gambar/video yang telah ditayangkan pada layar. Tetapi dalam hati mereka bertanya. Apa sih maksudnya itu?

Jadi disini, pendidik sangat berperan penting dalam hal penyampaian materi yaitu menggunakan metode ceramah yang biasa digunakan oleh pendidik pada umumnya. Tetapi kali ini metode yang digunakan bukan hanya sekedar berbicara saja dan peserta didik hanya sebagai pendengar, melainkan mereka dijelaskan tentang apa yang ada dalam video/film tersebut. Misalnya ; pada proses pembelajaran tata cara wudhu yang benar. Setelah kita tayangkan video/film tersebut barulah pendidik menjelaskan tahapan-tahapan wudhu yang benar itu seperti apa. Bisa juga dengan cara video tersebut dijeda dalam beberapa detik kemudian pendidik mengulangi lagi sama persis dengan apa yang dicontohkan di layar. Tujuannya agar supaya peserta didik itu lebih paham dengan apa yang pendidik paparkan dan jelaskan. Kegiatan seperti ini dilakukan secara berulang-ulang hingga proses tata cara wudhu selesai. Mereka (peserta didik) pasti akan memperhatikan dengan apa yang disampaikan oleh pendidik. Model pembelajaran seperti ini tidaklah monoton, karena pendidik tidak hanya berceramah tetapi juga menyelipkan beberapa menit video untuk menjadikan bahan tambah ajar.

⁷ Ibid hal 131 <http://jurnal.fkip.uns.ac.id>

⁸ Eni Fariyatul Fahyuni dan Istiqomah, Psikologi Belajar dan Mengajar (Sidoarjo: Nizamia Learning Center,2016), hal 91.

Setelah proses menjelaskan selesai baru kita menginjak pada proses pembelajaran kedua yaitu melatih mental peserta didik dengan cara permainan.

Menurut Havighurst, tugas perkembangan anak usia SD/MI salah satunya :

“Menguasai keterampilan fisik yang diperlukan dalam permainan dan aktivitas fisik”.⁹

Maksudnya ialah, peserta didik kita tunjuk maju kedepan untuk menjelaskan dan mempraktikkan tentang apa yang sudah dijelaskan oleh si pendidik. Metode ini bisa disebut dengan metode permainan. Dari sini peserta didikan lebih tertarik lagi dengan media yang digunakan oleh si pendidik. Peserta didik menjelaskan satu per satu secara rinci sekaligus mempraktikkannya, jika dipertengahan atau di awal maupun di akhir pendidik merasa kesulitan maka bukan pendidik yang berusaha membenarkannya. Tetapi dengan cara menunjuk temannya secara acak agar supaya mereka (peserta didik) bisa fokus melihat apa yang telah dijelaskan. Dengan begitu mereka akan lebih memperhatikan lagi karena takut untuk ditunjuk maju kedepan.

Jerome Burner (dalam Daryanto: 2010,14), mengemukakan bahwa dalam proses pembelajaran hendaknya menggunakan urutan dari belajar dengan gambaran atau film (iconic representation of experiment) kemudian ke belajar dengan simbol, yaitu menggunakan kata-kata (symbolic representation) dimulai dari siswa berpartisipasi dalam pengalaman nyata, kemudian menuju siswa sebagai pengamat kejadian nyata, dilanjutkan ke siswa sebagai pengamat terhadap kejadian yang disajikan dengan media.¹⁰

Jadi kesimpulannya ketiga media pembelajaran itu sangat berkaitan. Karena kalau hanya mengandalkan satu media saja maka pembelajaran akan terasa hambar dan monoton, tidak ada yang menarik dalam pengajarannya.

⁹ Eni Fariyatul Fahyuni dan Istiqomah, Psikologi Belajar dan Mengajar (Sidoarjo: Nizamia Learning Center,2016), hal 36.

¹⁰ Eni Fariyatul Fahyuni dan Istiqomah, Psikologi Belajar dan Mengajar (Sidoarjo: Nizamia Learning Center,2016), hal 92.

DAFTAR PUSTAKA

Fahyuni, Eni Fariyatul dan Istiqomah. 2016. *Psikologi Belajar dan Mengajar*. Sidoarjo: Nizamia Learning Center.

<http://teorikognitifpiaget.blogspot.co.id/>

Musfiqon. 2016. *Gaya Mengajar Mulai A-Z*. Sidoarjo: Nizamia Learning Center

Purwanto, Joni, Sri Yutmini dan Sri Anitah. 2014. "Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran" dalam *penggunaan media audio-visual pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Pacitan* (hal 130-131).