

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Dalam proses pemberian informasi media sangat mempunyai arti yang sangatlah penting, karena dalam kegiatan tersebut materi yang disampaikan dapat dibantu dengan menggunakan media sebagai perantara. Sehingga kerumitan bahan atau materi yang akan disampaikan kepada siswa dapat disederhanakan dengan bantuan media, media juga dapat mewakili apa yang kurang guru mampu ucapkan melalui kata-kata atau kalimat tertentu. Bahkan bahan keabstrakan dapat dikongritkan dengan kehadiran media.

Dengan demikian siswa mudah untuk mengerti apa yang disampaikan oleh guru. Namun perlu diingat, bahwa peranan media tidak akan terlihat bila penggunaannya tidak sejalan dengan isi dari tujuan informasi yang telah dirumuskan. Karena itu tujuan pengajaran harus dijadikan sebagai pangkal acuan menggunakan media. Media perlu diabaikan mana kala tidak lagi digunakan sebagai alat bantu, tetapi sebagai penghambat dalam pencapaian tujuan secara efektif dan efisien.

Secara harfiah kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang berarti perantara atau pengantar. Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan.[1]

Yang dimaksud dengan alat bantu Pembelajaran adalah perlengkapan yang digunakan guru untuk membantu memperjelas informasi yang akan disampaikan, alat Bantu pembelajaran ini di sebut juga alat Bantu mengajar (teaching Aids). Adapun yang termasuk Alat bantu Pembelajaran diantaranya media visual (gambar, foto, poster, dan grafik). Media audio (radio kaset, MP3, CD, audio), dan media gabungan Visual Audio (computer, TV, Slide, Gambar). Media tersebut dimaksudkan untuk menghubungkan pengetahuan dasar siswa dengan bahan ajar yang akan mereka peroleh dalam Pembelajaran.[2]

Pengertian lain dari media ini sangat banyak dan beragam dikemukakan oleh para ahli, diantaranya seperti yang dinyatakan oleh Arif S. Sadiman, sebagai berikut:

a. Gagne

Media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar.[3]

b. Briggs

Media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar.

c. Association of Education and Communication Technologi (AECT) Media adalah segala bentuk dan saluran yang dipergunakan orang untuk menyalurkan informasi atau pesan.

d. National Education Association (NEA)

Media adalah bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audio visual serta

peralatannya. Media hendaknya dapat dimanipulasi, dapat dilihat, didengar, dan dibaca.[4]

Dalam buku Media Instruksional Edukatif, Donald P. Ely dan Vernon S. Gerlach mengartikan media menjadi dua bagian:

- a. Arti sempit, bahwa media itu berwujud: grafik, foto, alat mekanik, dan elektronik yang digunakan untuk menangkap, memproses serta menyampaikan informasi.
- b. Arti luas, media yaitu kegiatan yang dapat menciptakan suatu kondisi, sehingga memungkinkan siswa memperoleh pengetahuan, ketrampilan, dan sikap yang baru.[5]

Dari beberapa pengertian diatas dapat diambil kesimpulannya bahwasannya media adalah segala sesuatu (benda, manusia, bergerak maupun tidak bergerak) yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang fikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. Sedangkan yang dimaksud dengan belajar menurut pengertian secara psikologi, belajar merupakan suatu proses perubahan yaitu perubahan dalam tingkah laku sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungan dalam memenuhi kebutuhan hidup. Perubahan-perubahan tersebut akan dinyatakan dalam seluruh aspek tingkah laku.

Ada beberapa ahli memberikan pengertian belajar seperti diuraikan dibawah ini:

- a. Sardiman A. M. bahwa belajar adalah rangkaian kegiatan jiwa raga, psikofisik menuju perkembangan pribadi manusia seutuhnya yang menyangkut unsur cipta, rasa, dan karsa.[6]
- b. Drs. Slameto menjelaskan bahwa belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sehingga hasil pengalaman individu itu sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.[7]
- c. Morgan, dalam buku Intriduction to Psychology mengemukakan bahwa belajar adalah setiap perubahan yang relatif menetap dalam tingkah laku yang terjadi sebagai suatu hasil dari latihan atau pengalaman.[8]
- d. Witherington, dalam buku Education Psychology bahwa belajar adalah suatu perubahan didalam kepribadian yang menyatakan diri sebagai suatu pola baru dari reaksi yang berupa kecakapan, sikap, kebiasaan, kepandaian, atau suatu pengertian.[9]

Berdasarkan uraian di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungan. Selain itu belajar juga merupakan suatu proses yang kompleks yang terjadi pada semua orang dan berlangsung seumur hidup, sejak bayi hingga ke liang lahat yang ditandai dengan adanya perubahan tingkah laku baik pengetahuan (kognitif), nilai dan sikap (afektif), maupun ketrampilan (psikomotorik).[10]

Jadi yang dimaksud media belajar adalah segala sesuatu (benda, manusia bergerak dan tidak bergerak) yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim (guru) ke penerima (siswa) yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi, yang ditandai dengan adanya perubahan tingkah laku, baik perubahan yang bersifat pengetahuan (kognitif), ketrampilan (psikomotor), maupun yang menyangkut nilai dan sikap (afektif) yang dapat dilihat dari hasil belajar di sekolah.

Secara aplikatif media pembelajaran dapat di kelompokkan menjadi 3 yaitu sebagai berikut:

- a. Software, merupakan konstruksi atau bangunan program yang telah disusun dan diatur sedemikian rupa, demi peruntukkan sebuah sistem kerja yang dijalankannya. Software merupakan sekumpulan data elektronik yang disimpan dan diatur oleh komputer, data elektronik yang disimpan oleh komputer itu dapat berupa program atau instruksi yang akan menjalankan suatu perintah. Melalui software atau perangkat lunak inilah suatu komputer dapat menjalankan suatu perintah
Software atau perangkat lunak komputer berdasarkan distribusinya dibedakan menjadi beberapa macam, yaitu software berbayar, software gratis atau free (*Freeware, free software, shareware, adware*) .
- b. **Hardware**, atau Perangkat Keras adalah komponen pada komputer yang dapat terlihat dan disentuh secara fisik. Jadi, rupa secara fisik dari komputer dapat kita sebut sebagai **Hardware** atau Perangkat Keras. Dan yang sering digunakan dalam prosesnya pendidikan seperti LCD Proyektor, computer, printer dan lain sebagainya.
- c. Brainware, adalah setiap orang yang terlibat dalam kegiatan pemanfaatan komputer atau sistem pengolahan data. Brainware juga dapat diartikan sebagai perangkat intelektual yang mengoperasikan dan mengeksplorasi kemampuan dari hardware komputer maupun software komputer. Tanpa adanya brainware ini mustahil hardware dan software yang canggih sekalipun dapat dimanfaatkan secara maksimal.[11]

Dari uraian diatas ada beberapa batasan tentang media diatas, berikutdi kemukakan ciri ciri umum yang terkandung pada setiap batasan itu.

- a. Media pendidikan memiliki pengertian fisik yang dewasa ini di kenal *hadwere* (perangkat keras), yaitu sesuatu benda yang dapat dilihat, di dengar diraba, denganpanca indera.
- b. Media pendidikan memiliki arti non fisik yang di kenal sebagai *sofwere* (perangkat lunak), yaitu kandungan pesan yang terdapat dalam perangkat keras yang merupakan isi yang ingin di sampaikan kepada siswa.
- c. Penekanan media pendidikan terdapat pada visual dan vidio
- d. Media pendidikan memeiliki pengertian alat bantu pada proses belajar baik didalam maupun di luar kelas.
- e. Media pendidikan digunakan dalam rangka komunikasi dan interaksi guru dan siswa dalam proses pembelajaran.[12]

2. Landasan Pemilihan Media Pembelajaran

a. Landasan Psikologis

Landasan psikologis penggunaan media pembelajaran ialah alasan atau rasional mengapa media pembelajaran dipergunakan ditinjau dari kondisi belajar dan bagaimana proses belajar itu terjadi. Walaupun telah diketahui adanya pandangan yang berbeda tentang belajar dan bagaimana belajar itu terjadi, namun dapat dikatakan bahwa belajar itu adalah suatu proses yang mengakibatkan adanya perubahan perilaku oleh adanya pengalaman. Perubahan perilaku itu dapat berupa bertambahnya pengetahuan, diperolehnya keterampilan atau kecekatan dan berubahnya sikap seseorang yang telah belajar.

Dengan memperhatikan kompleks dan uniknya proses belajar, maka ketepatan pemilihan media akan sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Oleh sebab itu,

pemakaian media dalam pendidikan sangat berkaitan dengan perkembangan psikologi belajar siswa. Pada hakikatnya, tujuan pendidikan, termasuk pengajaran adalah diperolehnya perubahan tingkah laku individu. Perubahan tingkah laku itu wujud dari hasil belajar.

Yang terpenting dalam proses belajar siswa dilihat dari psikologis tentunya adanya keinginan atau motivasi dan kebutuhan dari siswa itu sendiri. Selain, keinginan yang kuat, motivasi dalam diri sendiri dan lingkungannya tentu akan menambah semangat peserta didik, serta dengan adanya kesadaran kebutuhan bahwa pendidikan dalam hidup itu diperlukan.

Ciri tingkah laku yang diperoleh dari hasil belajar diantaranya adalah terbentuknya tingkah laku berupa kemampuan aktual dan potensial serta kemampuan baru yang berlaku dalam waktu yang relatif lama. Studi yang mempelajari tingkah laku adalah psikologi. Dan ada banyak cabang ilmu psikologi diantaranya adalah psikologi belajar. Oleh karena itu, media pembelajaran sebagai upaya membantu siswa mencapai tujuan-tujuan pendidikan dan pengajaran melalui psikologi belajar.

Dalam perkembangannya, belajar tidak bisa dipisahkan dari aspek psikologis. Aspek inilah yang akan sangat mempengaruhi belajar peserta didik secara intern, karena meskipun faktor intern sangat mempengaruhi, namun dominasinya akan kembali pada internal individu yang terlibat langsung proses tersebut.[13]

Sudah menjadi mafhum mukhalafah ketika teori-teori belajar bertolak dari sudut pandang psikologi belajar tertentu. Karena belajar merupakan bagian dari pendidikan maka psikologi pendidikan pun menjadi teori belajar yang dapat diterapkan.

Ada beberapa aliran psikologi pendidikan yang cukup populer antara lain ;

- 1) Psikologi Behavioristik, Tokoh-tokoh yang termasuk aliran ini antara lain J.B. Watson, E.L Torndike dan B F. Skinner. Dalam eksperimennya terhadap tingkah laku binatang berhasil merumuskan teori dengan menggeneralisasikan bahwa perilaku atau tingkah laku menjadi indikator utama bagi seseorang melakukan kegiatan (belajar). Ia tidak memperhatikan keadaan “dalam” seseorang ketika melakukan kegiatan tersebut. Para behaviorist memandang orang yang memberikan responsnya terhadap lingkungannya. Pengalaman lampau dan pemeliharaan akan membentuk perilaku mereka. Perilaku binatang yang menjadi parameter dalam teorinya seolah-olah manusia memiliki sifat seperti binatang, yang gampang terangsang dan mengumbar hawa nafsunya. Oleh karena itu, karena teori ini hanya mengedepankan tingkah laku sebagai indikator dalam belajar, maka muncullah teori baru yang menolak, yaitu cognitifisme.
- 2) Psikologi Cognitifisme, Pendukung teori ini antara lain adalah J.Bunner, d. Ausubel dan Jean Piaget. Dalam teori ini ranah kognitif lebih merupakan faktor penggerak utama seseorang melakukan kegiatan belajar. Faktor penggerak utama seseorang melakukan kegiatan belajar. Memang kebanyakan orang mengandalkan rasionalitasnya ketika berhadapan dengan kegiatan belajar. Tidak salah ketika ada keluhan bahwa pelajaran tertentu telah mengurus otak. Juga tidak keliru ketika nilai matematika seseorang siswa sembilan dikatakan cerdas, otak encer (orang yang intelejensinya tinggi). Namun kemudian tingkat kecerdasan seseorang tidak bisa hanya dilihat dari satu sudut pandang saja. Orang sudah tidak bisa lagi hanya

mengandalkan kemampuan kognitifnya saja untuk bisa menjadi lebih cerdas dalam dimensi yang lain.

- 3) Psikologi Humanistik, Teori ini merupakan gabungan dari teori Behaviorisme dan kognitifisme. Tokohnya diantaranya Maslow, JJ. Rousseau dan Carl Rogers. Psikologi yang lebih tepat disebut sebagai gerakan, atau dalam bahasa Maslow “ a third force ” (dimensi ketiga) ini mengakar pada satu aliran filsafat modern, yakni eksistensialisme yaitu menolak paham yang menempatkan manusia semata-mata sebagai hasil bawaan ataupun lingkungan. Mereka percaya bahwa setiap individu memiliki kebebasan untuk memilih tindakan, menentukan sendiri nasib atau wujud dari keberadaannya, serta tanggung jawab atas pilihan dan keberadaannya itu.

b. Landasan Sosiologis

Pesatnya penggunaan teknologi di dalam dunia pendidikan pada tahun 1950-an dikarenakan timbulnya kepercayaan terhadap ilmu pengetahuan sebagai cara untuk memperbaiki mutu kehidupan dan karena ledakan penduduk usia sekolah yang makin banyak. Tantangan tersebut segera memperoleh jawaban dari dunia perekonomian dengan menciptakan pelbagai perangkat keras sebagai bantuan teknologis yang dirancang untuk tujuan pengajaran yang lebih efektif serta ekonomis.

Sekalipun demikian, timbul sedikit keragu-raguan terhadap kemungkinan pendayagunaan dalam jangka panjang dari peralatan teknologi secara luas di kelas-kelas dan berbagai bentuk multimedia.

Dalam proses tersebut peranan komunikasi sangat penting, sebab hakikat teknologi pengajaran adalah upaya guru mempengaruhi siswa agar dapat mencapai tujuan pendidikan. Oleh sebab itu, landasan sosial teknologi pengajaran ada pada komunikasi insani.

Berkomunikasi merupakan kegiatan manusia, sesuai dengan naluriannya yang selalu ingin berhubungan satu sama lain, saling berinteraksi dan saling membutuhkan. Keinginan untuk berhubungan di antara sesamanya sesungguhnya merupakan naluri manusia yang ingin hidup berkelompok atau bermasyarakat. Dengan adanya naluri tersebut, maka komunikasi dapat dikatakan merupakan bagian hakiki dari kehidupannya yang senantiasa hidup bermasyarakat. Dengan kata lain, manusia akan kehilangan hakekatnya sebagai manusia bila ia tidak melakukan kegiatan komunikasi dengan sesamanya.

Dalam Proses belajar pada hakekatnya adalah proses komunikasi, yaitu proses penyampaian pesan dari sumber pesan melalui saluran atau media tertentu ke penerima pesan. Pesan, sumber pesan, saluran atau media dan penerima pesan adalah komponen-komponen komunikasi. Pesan yang akan dikomunikasikan adalah isi ajaran atau didikan yang ada di kurikulum, sumber pesan bisa guru, siswa, orang lain atau penulis buku dan produser media, salurannya adalah media pendidikan dan penerima pesan adalah siswa atau juga guru.

Proses pengoperan dan penerimaan lambang-lambang yang mengandung makna dimaksudkan bahwa makna lambang dalam perjanjian umum, baik oleh pihak pemakai lambang (komunikator) maupun oleh penerima lambang (komunikan), diartikan sama. Dalam hubungan ini Wilbur Schramm menjabarkan pengertian umum komunikasi itu ke dalam tiga kategori pokok dengan beberapa istilah yaitu ;

- 1) Encoder, yaitu komunikator, guru yang mempunyai informasi tertentu dan benar, mampu mengirimkan informasi tersebut secara tepat pada kecepatan optimal, dan

sampai kepada penerima informasi, yaitu para siswanya.

- 2) Sign/ signal, yaitu pesan, berita, atau pernyataan tertentu yang ditujukan kepada dan diterima oleh seseorang atau kelompok orang penerima.
- 3) Decoder, yaitu komunikasi yang dalam konteks pendidikan adalah siswa yang menerima pesan tertentu, mampu memahami isi pesanya yang diterima.

c. Landasan Teknologis

Sejalan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, teknologi komunikasi dan informasi mengalami kemajuan yang sangat pesat untuk selanjutnya berpengaruh terhadap pola komunikasi di masyarakat. Tuntutan masyarakat yang semakin besar terhadap pendidikan serta kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, membuat pendidikan tidak mungkin lagi dikelola hanya dengan pola tradisional, karena cara ini tidak sesuai lagi dengan kebutuhan dan tuntutan masyarakat.

Hasil teknologi telah sejak lama dimanfaatkan dalam pendidikan. Banyak yang diharapkan dari alat- alat teknologi pendidikan yang membantu mengatasi berbagai masalah pendidikan sehingga dapat membantu siswa belajar secara individual dengan efektif dan efisien.

Dalam konteks pendidikan yang lebih umum, ataupun hanya proses belajar mengajar, teknologi pendidikan merupakan pengembangan penerapan, dan penilaian sistem, teknik dan alat bantu untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas belajar manusia. Dengan demikian, aspek- aspeknya meliputi pertimbangan teoritik yang merupakan hasil penelitian, perangkat dan peralatan teknis atau hardware, dan perangkat lunak atau software.

Sasaran akhir dari teknologi pembelajaran adalah memudahkan siswa belajar. Untuk mencapai sasaran akhir ini, teknolog-teknolog di bidang pembelajaran mengembangkan berbagai sumber belajar untuk memenuhi kebutuhan setiap siswa sesuai dengan karakteristiknya.

Dalam upaya itu, teknologi berkerja mulai dari pengembangan dan pengujian teori-teori tentang berbagai media pembelajaran melalui penelitian ilmiah, dilanjutkan dengan pengembangan disainnya, produksi, evaluasi dan memilih media yang telah diproduksi, pembuatan katalog untuk memudahkan layanan penggunaannya, mengembangkan prosedur penggunaannya, dan akhirnya menggunakan baik pada tingkat kelas maupun pada tingkat yang lebih luas lagi.

Semua kegiatan ini dilakukan oleh para teknologi dengan berpijak pada prinsip bahwa suatu media hanya memiliki keunggulan dari media lainnya bila digunakan oleh siswa yang memiliki karakteristik sesuai dengan rangsangan yang ditimbulkan oleh media pembelajaran itu. Dengan demikian, proses belajar setiap siswa akan amat dimudahkan dengan hadirnya media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik belajarnya.

d. Landasan Filosofis

Konsep model pendidikan secara filosofis mirip dengan model pendidikan klasikal, yaitu bertumpu pada asumsi bahwa model pendidikan itu hendaknya merupakan suatu bentuk atau contoh utama dari masyarakat yang lebih luas sebagai hasil karya pendidikan. Dengan demikian, maka dalam konteks masyarakat yang lebih luas titik berat penekanannya ditujukan kepada dimensi- dimensi, kecenderungan-kecenderungan untuk timbulnya masyarakat teknologi.

Dalam kenyatannya, perubahan ke masa datang itu terlalu cepat sehingg

dengan cepat pula mempengaruhi kebudayaan dewasa ini. Perubahan tersebut terjadi karena dipicu oleh kemampuan teknologi modern. Manusia dalam anggapan pendidikan teknologis dipandang sebagai makhluk yang berperilaku lebih kompleks dibandingkan dengan makhluk lainnya.

Manusia hidupnya diliputi oleh pelbagai pemikiran ilmiah dari keinginan serta tanggung jawabnya bisa terbebas dari tindakan serta akibatnya. Segala perilakunya dipengaruhi oleh lingkungannya. Begitupun dengan pengetahuan, tidak bisa diperoleh begitu saja, harus melalui pengamatan dan data yang empiris dan dapat diukur dan dibuktikan secara shahih.

Pendidikan adalah modifikasi dari perilaku yang dicapai melalui aplikasi kondisi yang diperkuat, melalui peralatan teknologi. Isi pelajaran dan metodologi pengajaran ditetapkan dengan dukungan teknologi.

Secara esensial mesin pengajaran menggantikan peranan guru, dan siswa berperan sebagai trainee yang mempelajari semua data dan ketrampilan yang berguna bagi jabatan atau kedudukannya di bidang teknologi di masa yang akan datang. Bantuan-bantuan teknologi kepada manusia, memungkinkan manusia memahami tumbuhnya masyarakat teknologis yang sangat kompleks. Teknologi di pandang sebagai suatu alat atau sarana yang bebas nilai, bisa dipakai untuk kesejahteraan, atau sebaliknya bisa juga dipergunakan untuk kebinasaan.

Kurikulum teknologis berorientasi ke masa depan, yang mengandung teknologi sebagai dunia yang dapat diamati serta diukur secara pasti. Oleh karena itu, dalam pendidikan lebih mengutamakan penampilan lahiriyah atau eksternal dengan penerapan praktis hasil penemuan-penemuan ilmiah yang secara karakteristik menuju kearah komputersasi program pengajaran ideal, sesuai dengan prinsip-prinsip cybernetic.

Dalam proses belajar mengajar, model pendidikan teknologis lebih menitikberatkan kemampuan siswa secara individual dimana materi pelajaran disusun ke tingkat kesiapan siswa sehingga siswa mampu mempertunjukkan perilaku tertentu yang diharapkan.

Manfaatnya yang sangat besar dari model kurikulum teknologis ini adalah materi pelajaran dapat di sajikan kepada siswa dalam pelbagai bentuk multimedia. Para siswa menerimanya karena pelajaran karena penyajian pelajaran seperti pada model Pendidikan klasikal, tetapi para siswa lebih yakin dalam menangkap pelajarannya karena penyajian pelajaran lebih hidup, lebih realistis, serta lebih impresif. Para siswa menyerap sejumlah besar pola pikir dan materi pelajaran yang kompleks secara efisien karena ketrampilan baru yang diperolehnya akan segera bermanfaat bagi dirinya dalam masyarakat yang lebih luas.

e. Landasan Historis

Yang dimaksud dengan landasan historis media pembelajaran ialah rasional penggunaan media pembelajaran yang ditinjau dari sejarah konsep istilah media digunakan dalam pembelajaran. Untuk mengetahui latar belakang sejarah penggunaan konsep media pembelajaran marilah kita ikuti penjelasan berikut ini.

Perkembangan konsep media pembelajaran sebenarnya bermula dengan lahirnya konsepsi pengajaran visual atau alat bantu visual sekitar tahun 1923. Yang dimaksud dengan alat bantu visual dalam konsepsi pengajaran visual ini adalah setiap gambar, model, benda atau alat yang dapat memberikan pengalaman visual yang nyata kepada siswa.

Kemudian konsep pengajaran visual ini berkembang menjadi “audio visual instruction” atau “audio visual education” yaitu sekitar tahun 1940. Sekitar tahun 1945 timbul beberapa variasi nama seperti “audio visual materials”, “audio visual methods”, dan “audio visual devices”. Inti dari konsep ini adalah digunakannya berbagai alat atau bahan oleh guru untuk memindahkan gagasan dan pengalaman siswa melalui mata dan telinga. Pemanfaatan konsep audio visual ini dapat dilihat dalam “Kerucut Pengalaman” dari Edgar Dale.

Perkembangan besar berikutnya adalah munculnya gerakan yang disebut “audio visual communication” pada tahun 1950-an.

Dengan diterapkannya konsep komunikasi dalam pembelajaran, penekanan tidak lagi diletakkan pada benda atau bahan yang berupa bahan audio visual untuk pembelajaran, tetapi dipusatkan pada keseluruhan proses komunikasi informasi atau pesan dari sumber (guru, materi atau bahan) kepada penerima (siswa).

Gerakan komunikasi audio visual memberikan penekanan kepada proses komunikasi yang lengkap dengan menggunakan sistem pembelajaran yang utuh. Jadi konsep audio visual berusaha mengaplikasikan konsep komunikasi, sistem, desain sistem pembelajaran dan teori belajar dalam kegiatan pembelajaran. Perkembangan berikutnya terjadi sekitar tahun 1952 dengan munculnya konsep “instructional materials” yang secara konseptual tidak banyak berbeda dengan konsep sebelumnya.

Karena pada intinya konsep ini ialah mengaplikasikan proses komunikasi dan sistem dalam merencanakan dan mengembangkan materi pembelajaran. Beberapa istilah merupakan variasi penggunaan konsep “instruksional materials” adalah “teaching learning materials” dan “learning resources”.

Dalam tahun 1952 ini juga telah digunakan istilah “educational media” dan “instructional media”, yang sebenarnya secara konseptual tidak mengalami perubahan dari konsep sebelumnya, karena di sini dimaksudkan untuk menunjukkan kegiatan komunikasi pendidikan yang ditimbulkan dengan penggunaan media tersebut. Puncak perkembangan konsep ini terjadi sekitar tahun 1960-an.

Dengan mengaplikasikan pendekatan sistem, teori komunikasi, pengembangan sistem pembelajaran, dan pengaruh psikologi Behaviorisme, maka muncullah konsep “educational technology” dan atau “instructional technology” di mana media pendidikan atau media pembelajaran merupakan bagian dari padanya.[14]

3. Macam-macam Media Pembelajaran

Jenis media belajar dapat dilihat menurut kemampuan membangkitkan rangsangan indera penglihatan, pendengaran, peraba, pengecap, maupun penciuman. Karakteristik media ini merupakan dasar pemilihan media sesuai dengan situasi belajar tertentu. Ada beberapa jenis media yang dapat digunakan dalam proses belajar mengajar Pendidikan Agama Islam dilihat dari jenisnya, daya liputnya dan dari bahan serta cara pembuatannya.

Menurut Syaful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, media dapat dikelompokkan sebagai berikut:[15]

a. Dilihat dari jenisnya, media dibagi menjadi:

1) Media Auditif

Media auditif adalah media yang mengandalkan kemampuan suara saja seperti radio, cassette recorder, piringan hitam. Media ini tidak cocok untuk orang tuli atau tidak mempunyai kelainan dalam pendengaran.

2) Media Visual

Media visual adalah media yang hanya mengandalkan indra penglihatan. Media visual ini ada yang menampilkan gambar diam seperti film strip (film rangkai), slides (film bingkai), foto, gambar atau lukisan, cetakan. Adapun media visual yang menampilkan gambar atau simbol yang bergerak seperti film bisu, film kartun.

3) Media Audio visual

Media audio visual adalah media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar. Jenis media ini mempunyai kemampuan yang lebih baik, karena meliputi kedua jenis media yang pertama dan yang kedua. Media ini dibagi menjadi dua, antara lain:

- a) Audiovisual diam, yaitu media yang menampilkan suara dan gambar diam seperti bingkai, suara (sound slide), film rangkai suara, cetak suara.
- b) Audiovisual gerak, yaitu media yang dapat, menampilkan unsur suara dan gambar yang bergerak seperti film suara dan video-casette.

b. Dilihat dari daya liputnya, media dibagi menjadi:

- 1) Media dengan daya liput luas dan serentak Penggunaan media ini tidak terbatas oleh tempat ruang serta dapat menjangkau jumlah siswa yang banyak dalam waktu yang sama. Contohnya: radio dan televisi.
- 2) Media daya liput yang terbatas oleh ruang dan tempat Media ini dalam penggunaannya membutuhkan ruang dan tempat yang khusus seperti film, sound slide, film rangkai, yang harus menggunakan tempat dan ruang yang tertutup dan gelap.
- 3) Media untuk pengajaran individual Media ini penggunaannya hanya untuk seorang diri. Yang termasuk dalam media ini adalah modul berprogram dan pengajaran melalui computer.

c. Dilihat dari bahan pembuatannya, media dibagi menjadi:

1) Media Sederhana

Media ini bahan dasarnya mudah diperoleh dan harganya murah, cara pembuatannya mudah, dan penggunaannya tidak sulit.

2) Media Kompleks

Media ini adalah media yang bahan dan alat pembuatannya sulit diperoleh serta mahal harganya, sulit membuatnya, dan penggunaannya memerlukan ketrampilan yang memadai.[16]

Menurut Nana Sudjana dan Ahmad Riva'i media pembelajaran yang biasa digunakan dalam proses belajar mengajar dapat menggunakan:

- a. Media dua dimensi seperti gambar, foto, grafik, bagan, poster, dan kartun.
- b. Media tiga dimensi yaitu dalam bentuk model seperti model padat (solid model), model penampang, model susun, dan model kerja.

c. Media proyeksi seperti slide, film strip, OHP.

d. Lingkungan.[17]

Dari jenis-jenis dan karakteristik media sebagaimana disebutkan diatas, kiranya patut menjadi perhatian dan pertimbangan bagi guru ketika akan memilih dan mempergunakan media dalam pengajaran. Karakteristik media yang mana yang dianggap tepat untuk menunjang pencapaian tujuan pengajaran, itulah media yang seharusnya dipakai.[18] Anderson mengelompokkan media menjadi sepuluh kelompok atau kelas, antara lain yaitu:

- a. Suara saja, contohnya adalah pita audio, piringan audio, radio (tanpa kaset recorder).
- b. Bahan cetak termasuk segala jenis bahan cetakan, gambar lukis, dan fotografi, contohnya program cetak.
- c. Media (audio print) yaitu kombinasi antara 1 dan 2 tersebut di atas, contohnya adalah buku kerja siswa dan pita atau piringan suara yang dilengkapi dengan bahan cetak dan chart, format dan referensi yang menggunakan pita audio atau piringan audio.
- d. Gambar diam yang diproyeksikan, contohnya slide sound, film strip.
- e. Gambar gerak tanpa suara (motion visual), contohnya film bisu.
- f. AV gerak tanpa suara (audio visual motion), contohnya film bersuara, video.
- g. Objek fisik (physical object, contohnya maket, model, benda sesungguhnya).
- h. Manusia sumber (human and situational resources), contohnya guru, teman, dan yang lainnya.
- i. Komputer, contohnya computer assisted instruction dengan segala macamnya.[19]

4. Fungsi Media Pembelajaran

Dalam suatu proses belajar mengajar, dua unsur yang amat penting adalah metode mengajar dan media pembelajaran. Kedua aspek ini saling berkaitan. Pemilihan salah satu metode mengajar tertentu akan mempengaruhi jenis media pembelajaran yang sesuai, meskipun masih ada berbagai aspek yang lain harus diperhatikan dalam memilih media, antara lain tujuan pembelajaran, jenis tugas dan respon yang diharapkan siswa kuasai setelah pembelajaran berlangsung, dan konteks pembelajaran termasuk karakteristik siswa. Meskipun demikian, dapat dikatakan bahwa salah satu fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru.[20]

Hamalik dalam bukunya Azhar Arsyad mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologi terhadap siswa. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu. Selain membangkitkan motivasi dan minat siswa, media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data, dan memadatkan informasi.[21]

Pada mulanya media hanya berfungsi sebagai alat bantu dalam belajar mengajar yakni berupa sarana yang dapat memberikan pengalaman visual kepada siswa dalam rangka mendorong motivasi belajar, memperjelas, dan mempermudah konsep yang kompleks abstrak menjadi lebih sederhana, konkrit, serta mudah dipahami.

Dengan demikian media dapat berfungsi untuk mempertinggi daya serap dan retensi (kesan-kesan yang masih tersimpan dalam ingatan) anak terhadap materi pelajaran. Sejalan dengan perkembangan zaman, fungsi media belajar tidak lagi hanya sebagai alat peraga/alat bantu, melainkan sebagai pembawa informasi atau pesan pengajaran terhadap siswa. Selain itu dalam kegiatan belajar mengajar, media secara umum mempunyai kegunaan untuk mengatasi hambatan dalam berkomunikasi, keterbatasan fisik dalam kelas, sikap pasif siswa serta mempersatukan pengamatan mereka.

Menurut Asnawir dan Basyirudin Usman, saat ini media belajar mempunyai fungsi sebagai berikut:

- a. Membantu memudahkan belajar bagi siswa dan membantu memudahkan mengajar bagi guru.
- b. Memberikan pengalaman lebih nyata (yang abstrak dapat menjadi kongkrit).
- c. Menarik perhatian siswa lebih besar (jalannya pelajaran tidak membosankan).
- d. Semua indera siswa dapat diaktifkan, kelemahan satu indera dapat diimbangi oleh kekuatan indera lainnya.
- e. Lebih menarik perhatian dan minat belajar siswa dalam belajar.
- f. Dapat membangkitkan dunia teori dan realitanya.[22]

Sedangkan dalam buku Media Instruksional Edukatif, menurut Rohani Derek Rowentree mengemukakan fungsi media belajar sebagai berikut: (a) Membangkitkan motivasi belajar (b) Mengulang apa yang telah dipelajari (c) Menyediakan stimulasi belajar (d) Mengaktifkan respon peserta didik (e) Memberikan balikan yang segera (f) Menggalakkan latihan yang serasi.[23]

5. Prinsip memilih media Pembelajaran

Dalam penggunaan media pembelajaran seorang guru harus mempunyai prinsip-prinsip, diantaranya adalah sebagai berikut:

- a. Prinsip efektifitas dan efisiensi

Dalam konsep pembelajaran, efektifitas adalah keberhasilan pembelajaran yang diukur dari tingkat ketepatan tujuan setelah pembelajaran selesai dilaksanakan. Jika semua tujuan pembelajaran telah tercapai maka pembelajaran disebut efektif, sedangkan efisiensi adalah tujuan pencapaian tujuan pembelajaran dengan menggunakan media, waktu dan sumber daya lain seminimal mungkin.

Media yang telah memenuhi aspek efektifitas dan efisiensi ini tentunya akan meningkatkan ketertarikan siswa dalam belajar dan mendukung pencapaian tujuan pembelajaran. Materi yang disampaikan melalui media ini juga akan lebih mudah diserap siswa.

- b. Prinsip relevan

Relevansi ini ada dua macam yaitu relevansi kedalam dan relevansi keluar. Relevansi kedalam adalah pemilihan media pembelajaran yang mempertimbangkan kesesuaian dan sinkronisasi antara tujuan, isi, strategi dan evaluasi materi pembelajaran.

Relevansi kedalam juga mempertimbangkan pesan guru, siswa, dan desain media yang akan digunakan dalam pembelajaran Relevansi keluar adalah pemilihan media yang disesuaikan dengan kondisi perkembangan masyarakat. media yang dipilih disesuaikan dengan apa yang biasa digunakan masyarakat secara luas Media yang relevan secara internal dan eksternal ini akan meningkatkan fungsi dan manfaat media

itu sendiri.

c. Prinsip produktifitas

Produktifitas dalam pembelajaran dapat dipahami pencapaian tujuan pembelajaran secara optimal dengan menggunakan sumber daya yang ada, baik sumber daya manusia maupun sumber daya alam. Jika media yang digunakan bisa menghasilkan dan mencapai target dan tujuan pembelajaran lebih bagus dan banyak maka media tersebut dikategorikan media produktif.

Dalam memilih media perlu dipertimbangkan prinsip produktifitas . tentunya media yang produktiflah yang seharusnya digunakan guru dalam melakukan pembelajaran. Semakin produktif media yang digunakan maka akan semakin cepat dan tepat tujuan pembelajaran yang terealisasikan[24]

6. Kriteria Pemilihan Media Belajar

Pembelajaran yang afektif memerlukan perencanaan yang baik. Media yang akan digunakan dalam proses pembelajaran itu juga memerlukan perencanaan yang baik. Meskipun demikian, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa seorang guru memilih salah satu media dalam kegiatannya di kelas atas dasar pertimbangan antara lain (a) ia merasa sudah akrab dengan media itu papan tulis atau proyektor transparansi, (b) ia merasa bahwa media yang dipilihnya dapat menggambarkan dengan lebih baik dari pada dirinya sendiri misalnya diagram pada flip chart, atau (c) media yang dipilihnya dapat menarik minat dan perhatian siswa, serta menuntunnya pada penyajian yang lebih terstruktur dan terorganisasi. Pertimbangan ini diharapkan oleh guru dapat memenuhi kebutuhannya dalam mencapai tujuan yang telah ia tetapkan.[25]

Kriteria pemilihan media bersumber dari konsep bahwa media merupakan bagian dari sistem instruksional secara keseluruhan. Untuk itu, ada beberapa kriteria yang patut diperhatikan dalam memilih media:

- a. Sesuai dengan tujuan yang akan dicapai. Media dipilih berdasarkan tujuan instruksional yang telah ditetapkan yang secara umum mengacu kepada salah satu atau gabungan dari dua atau tiga ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik.
- b. Tepat untuk mendukung isi pelajaran yang sifatnya fakta, konsep, prinsip, atau generalisasi. Agar dapat membantu proses pembelajaran yang efektif, media harus selaras dan sesuai dengan kebutuhan tugas pembelajaran dan kemampuan mental siswa.
- c. Praktis, luwes, dan bertahan. kriteria ini menuntun para guru untuk memilih media yang ada, mudan diperoleh, atau mudah dibuat sendiri oleh guru. Media yang dipilih hendaknya dapat digunakan di mana pun dan kapan pun dengan peralatan yang tersedia di sekitarnya, serta mudah dipindahkan dan dibawa ke mana-mana.
- d. Guru terampil menggunakannya. Ini merupakan kriteria yang paling utama, tidak akan berarti apa-apa jika guru tidak dapat menggunakan media dalam proses belajar mengajar sebagai upaya mempertinggi mutu dan hasil belajar.
- e. Pengelompokan sasaran. Media yang efektif untuk kelompok besar belum tentu sama efektifnya jika digunakan pada kelompok kecil atau perorangan, oleh karena itu sangat

dibutuhkan pengelompokan sasaran tersebut.

- f. Mutu teknis. Pengembangan visual baik gambar maupun fotograf harus memenuhi persyaratan teknis tertentu.[26]

B. Penggunaan Audio Visual (*Slide Show Animation*)

1. Karakteristik Media AudioVisual Dalam Pembelajaran

Rudy Bretz mengklasifikasi media menurut ciri utama media menjadi tiga unsur, yaitu suara, visual, dan gerak. Selanjutnya, klasifikasi tersebut dikembangkan menjadi tujuh kelompok, yaitu:

- a. Media audio visual gerak; merupakan media paling lengkap karena menggunakan kemampuan audio-visual dan gerak.
- b. Media audio visual diam; memiliki kemampuan audio-visual tanpa kemampuan gerak.
- c. Media audio semi gerak; menampilkan suara dengan disertai gerakan titik secara linear dan tidak dapat menampilkan gambar nyata secara utuh.
- d. Media visual gerak; memiliki kemampuan visual dan gerakan tanpa disertai suara
- e. Media visual diam; memiliki kemampuan menyampaikan informasi secara visual tetapi tidak menampilkan suara maupun gerak.
- f. Media audio; media yang hanya memanipulasi kemampuan mengeluarkan suara saja.
- g. Media cetak; media yang hanya mampu menampilkan informasi berupa huruf-huruf dan simbol-simbol verbal tertentu saja.[27]

media dibedakan menjadi dua macam menurut criteria aksesibilitasnya, yaitu:

- a. Media yang dimanfaatkan (*media by utilization*), artinya media yang biasanya dibuat untuk kepentingan komersial yang terdapat di pasar bebas. Dalam hal ini, guru tinggal memilih dan memanfaatkannya, walaupun masih harus mengeluarkan sejumlah biaya.
- b. Media yang dirancang (*media by design*) yang harus dikembangkan sendiri. Dalam hal ini, guru dituntut untuk mampu merancang dan mengembang sendiri media tersebut sesuai dengan sarana dan kelengkapan yang dimilikinya.

Hal terpenting yang harus dilakukan dalam inovasi dan pengembangan media pengajaran adalah bagaimana upaya yang harus dilakukan guna menanamkan sikap inovatif pada guru dan lembaga pendidikan, sebagaimana dinyatakan Wijaya dkk , Upaya ini tentu saja harus dilakukan secara terus menerus agar terjadi kesinambungan dalam inovasi dan pengembangan media. Motivasi dan jiwa inovatif guru hendaknya terpelihara, misalnya melalui pelatihan motivasi maupun pengembangan media pengajaran. Selain itu, dukungan lembaga secara kolektif, dalam hal ini kepala sekolah dan korps guru, diperlukan agar mampu menjadi penyemangat guru. Dukungan fasilitas dari pemerintah juga dapat membantu.

2. Fungsi dan Peran Media Audio Visual Dalam Pembelajaran.

Adapun media pembelajaran memiliki beberapa fungsi, diantaranya :

- a. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki oleh para siswa. Pengalaman tiap peserta didik berbeda-beda, tergantung dari faktor-faktor yang menentukan kekayaan pengalaman siswa, seperti ketersediaan buku, kesempatan bertamasya, dan sebagainya. Media pembelajaran dapat mengatasi perbedaan tersebut. Jika siswa tidak mungkin dibawa ke obyek langsung yang dipelajari, maka obyeknyalah yang dibawa ke siswa ke dalam kelas. Obyek dimaksud bisa dalam bentuk nyata, miniatur, model, maupun bentuk gambar – gambar yang dapat disajikan secara audio visual dan audial.
- b. Media pembelajaran dapat melampaui batasan ruang kelas. Banyak hal yang tidak mungkin dialami secara langsung di dalam kelas oleh para siswa tentang suatu obyek, yang disebabkan, karena :
 - 1) obyek terlalu besar
 - 2) obyek terlalu kecil
 - 3) obyek yang bergerak terlalu lambat
 - 4) obyek yang bergerak terlalu cepat
 - 5) obyek yang terlalu kompleks
 - 6) obyek yang bunyinya terlalu halus
 - 7) obyek mengandung berbahaya dan resiko tinggi.
- c. Media pembelajaran memungkinkan adanya interaksi langsung antara siswa dengan lingkungannya.
- d. Media menghasilkan keseragaman pengamatan
- e. Media dapat menanamkan konsep dasar yang benar, konkrit, dan realistik.
- f. Media membangkitkan keinginan dan minat baru.
- g. Media membangkitkan motivasi dan merangsang siswa untuk belajar.
- h. Media memberikan pengalaman yang integral dari yang konkrit sampai dengan abstrak.[28]

Adapun peran media pembelajaran adalah sebagai berikut:

- a. Media pembelajaran pada hakikatnya merupakan penyalur pesan-pesan pembelajaran yang disampaikan oleh sumber pesan (guru) kepada penerima pesan (siswa) dengan maksud agar pesan-pesan tersebut dapat diserap dengan cepat dan tepat sesuai dengan tujuannya.
- b. Pemahaman terhadap konsep media pembelajaran tidak terbatas hanya kepada peralatan (hardware), tetapi yang lebih utama yaitu pesan atau informasi (software) yang disajikan melalui peralatan tersebut. Dengan demikian konsep media pembelajaran itu mengandung pengertian adanya peralatan dan pesan yang disampaikannya dalam satu kesatuan yang utuh.
- c. Guru dapat lebih mengefektifkan pencapaian tujuan pembelajaran melalui penggunaan media secara optimal, sebab media ini memiliki fungsi, nilai dan peranan yang sangat menguntungkan, terutama sekali mengurangi terjadinya verbalisme (salah penafsiran) terhadap bahan ajar yang disampaikan pada diri siswa.
- d. Ada tiga jenis media pembelajaran yang perlu dipahami oleh para guru, yaitu media visual, media audio, dan media audio-visual. Dari masing-masing jenis media tersebut terdapat berbagai bentuk media yang dapat dikembangkan dalam kegiatan belajar-mengajar. Media mana yang akan digunakan tergantung kepada tujuan yang ingin

dicapai, sifat bahan ajar, ketersediaan media tersebut, dan juga kemampuan guru dalam menggunakannya.

e. Setiap media memiliki karakteristik (kelebihan dan keterbatasan), oleh karena itu tidak ada media yang dapat digunakan untuk semua situasi atau tujuan.[29]

Alat pandang dengar atau audio visual yaitu media pengajaran dan media pendidikan yang mengaktifkan mata dan telinga peserta didik dalam waktu proses belajar mengajar yang berlangsung.

3. Pengembangan Media Audio Visual dalam Praktek Pembelajaran

Peran guru dalam inovasi dan pengembangan media pengajaran sangat diperlukan mengingat guru dapat dikatakan sebagai pemain yang sangat berperan dalam proses belajar mengajar di kelas, yang hendaknya dapat mengolah kemampuannya untuk membuat media pengajaran lebih efektif dan efisien. Hal ini disebabkan perkembangan jaman yang terus terjadi tanpa henti dengan kurun waktu tertentu.

Lembaga pendidikan hendaknya tidak hanya puas dengan metode dan teknik lama, yang menekankan pada metode hafalan, sehingga tidak atau kurang ada maknanya jika diterapkan pada masa sekarang. Perkembangan jaman yang begitu pesat dewasa ini membuat siswa semakin akrab dengan berbagai hal yang baru, seiring dengan perkembangan dunia informasi dan komunikasi. Karena itu, sangat wajar jika kondisi ini harus diperhatikan oleh guru agar terus mengadakan pembaharuan (inovasi).

Pembaharuan atau inovasi dalam dunia kependidikan sering diartikan sebagai suatu upaya lembaga pendidikan dalam menjembatani masa sekarang dan masa yang akan datang dengan cara memperkenalkan program kurikulum atau metodologi pengajaran yang baru sebagai jawaban atas perkembangan internal dan eksternal dalam dunia pendidikan yang cenderung mengejar efisiensi dan efektivitas.

Pada lembaga pendidikan, faktor yang menjadi penentu keberhasilan tujuan pendidikan adalah guru. Hal ini ditegaskan oleh Samana bahwa guru merupakan faktor utama dalam usaha meningkatkan mutu pendidikan sekolah yang pada gilirannya akan sangat mempengaruhi kemajuan masyarakat yang menjadi suprasistem sekolah yang bersangkutan. Masyarakat yang semakin rasional dan teknologis semakin membutuhkan jasa sekolah dan atau guru yang bermutu.

Terkait dengan inovasi di bidang media pengajaran, mutu guru akan dapat ditentukan dari seberapa jauh atau kreatif ia dalam pengembangan dan inovasi media pengajaran. Hal ini akan sangat membantu tugasnya sebagai profesional. Menurut Sudarminto, guru yang profesional yaitu guru yang tahu secara mendalam tentang apa yang diajarkannya secara efektif dan efisien. Lebih lanjut Departemen Pendidikan dan Kebudayaan (sekarang menjadi Departemen Pendidikan Nasional) melalui Proyek Pengembangan Pendidikan Guru (P3G) telah merumuskan bahwa kompetensi profesional guru menuntut seorang guru untuk memiliki pengetahuan yang luas serta mendalam tentang bidang studi (subject matter) yang diajarkannya beserta penguasaan metodologis, dalam arti memiliki pengetahuan konsep teoritis, mampu memilih metode yang tepat, serta mampu menggunakannya dalam proses belajar-mengajar. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa kemampuan guru dalam mengembangkan dan melakukan pembaharuan media pengajaran merupakan salah satu indikator kompetensi profesionalnya.

Konsekuensi yang harus diperhatikan adalah bahwa sikap statis (tidak kreatif) dan cara-cara yang konvensional semua pihak yang terlibat dalam dunia kependidikan, terutama guru, hendaknya dihilangkan. Guru harus aktif mencari dan mengembangkan sistem

pendidikan yang terbuka bagi inovasi teknologi media pengajaran. Dalam hal ini, penanaman sikap inovatif pada guru sangat penting dilakukan.

Terkait dengan semakin beragamnya media pengajaran, pemilihan media hendaknya memperhatikan beberapa prinsip. Pertama, kejelasan maksud dan tujuan pemilihan media; apakah untuk keperluan hiburan, informasi umum, pembelajaran dan sebagainya. Kedua, familiaritas media, yang melibatkan pengetahuan akan sifat dan ciri-ciri media yang akan dipilih. Ketiga, sejumlah media dapat diperbandingkan karena adanya beberapa pilihan yang kiranya lebih sesuai dengan tujuan pengajaran.

Sejalan dengan pendapat di atas, Miarso, menyatakan bahwa hal pertama yang harus dilakukan guru dalam penggunaan media secara efektif adalah mencari, menemukan, dan memilih media yang memenuhi kebutuhan belajar anak, menarik minat anak, sesuai dengan perkembangan kematangan dan pengalamannya serta karakteristik khusus yang ada pada kelompok belajarnya. Karakteristik ini antara lain adalah kematangan anak dan latar belakang pengalamannya serta kondisi mental yang berhubungan dengan usia perkembangannya.

Selain masalah ketertarikan siswa terhadap media, keterwakilan pesan yang disampaikan guru juga hendaknya dipertimbangkan dalam pemilihan media. Setidaknya ada tiga fungsi yang bergerak bersama dalam keberadaan media. Pertama, fungsi stimulasi yang menimbulkan ketertarikan untuk mempelajari dan mengetahui lebih lanjut segala hal yang ada pada media. Kedua, fungsi mediasi yang merupakan perantara antara guru dan siswa. Dalam hal ini, media menjembatani komunikasi antara guru dan siswa. Ketiga, fungsi informasi yang menampilkan penjelasan yang ingin disampaikan guru. Dengan keberadaan media, siswa dapat menangkap keterangan atau penjelasan yang dibutuhkannya atau yang ingin disampaikan oleh guru.

Fungsi stimulasi yang melekat pada media dapat dimanfaatkan guru untuk membuat proses pembelajaran yang menyenangkan dan tidak membosankan. Kondisi ini dapat terjadi jika media yang ditampilkan oleh guru adalah sesuatu yang baru dan belum pernah diketahui oleh siswa baik tampilan fisik maupun yang non-fisik. Selain itu, isi pesan pada media tersebut hendaknya juga merupakan suatu hal yang baru dan atraktif, misalnya dari segi warna maupun desainnya. Semakin atraktif bentuk dan isi media, semakin besar pula keinginan siswa untuk lebih jauh mengetahui apa yang ingin disampaikan guru atau bahkan timbul keinginan untuk berinteraksi dengan media tersebut. Jika siswa mendapatkan suatu informasi atau pengalaman berharga dari media tersebut, di sinilah titik sentral terjadinya belajar.[30]

C. Pendidikan Agama Islam

1. Pengertian Pendidikan Agama Islam

Pendidikan berasal dari kata “didik”, kata ini mendapat awalan me sehingga menjadi ”mendidik”, artinya memelihara dan memberi latihan (ajaran, pimpinan) mengenai akhlak dan kecerdasan pikiran. Sedangkan pengertian pendidikan adalah proses pengubahan sikap dan tata laku seseorang atau kelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan.[31]

Ada beberapa pengertian pendidikan menurut para ahli pendidikan, diantaranya yaitu:

- a. Menurut Amir Daien Indrakusuma pendidikan adalah usaha sadar yang teratur dan

sistematis, yang dilakukan oleh orang-orang yang disertai tanggung jawab untuk mempengaruhi anak agar mempunyai sifat dan tabiat sesuai dengan cita-cita pendidikan.[32]

- b. Menurut Moh. Amin pendidikan adalah suatu usaha sadar dan teratur sistematis, yang dilakukan oleh orang-orang yang bertanggung jawab, untuk mempengaruhi anak agar mempunyai sifat dan tabiat sesuai dengan cita-cita pendidikan. Dengan kata lain pendidikan adalah bantuan yang diberikan dengan sengaja kepada siswa, dalam pertumbuhan jasmani dan rohani untuk mencapai tingkat dewasa.[33]
- c. Menurut UUSPN No. 20 tahun 2003 pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mampu mengembangkan segala potensinya berupa kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.[34]

Dari beberapa pengertian di atas dapat dipahami bahwa pendidikan adalah usaha yang dilakukan secara sadar dan terencana oleh orang-orang dewasa yang telah memiliki kesadaran dalam membimbing siswa agar mengembangkan segala potensinya berupa kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kecerdasan, akhlak mulia dan kepribadian yang baik menjadi manusia yang dewasa, mandiri dan bertanggung jawab. Adapun pengertian pendidikan agama Islam menurut beberapa ahli, sebagai berikut:

- a. Menurut GBPP PAI di sekolah umum dalam Muhaimin dijelaskan bahwa pendidikan agama Islam adalah usaha sadar untuk menyiapkan siswa dalam meyakini, memahami, menghayati, dan mengamalkan agama Islam melalui kegiatan bimbingan pengajaran dan latihan dengan memperhatikan tuntutan untuk menghormati agama lain dalam hubungan kerukunan antar umat beragama dalam masyarakat untuk mewujudkan persatuan nasional.[35]
- b. Menurut Zakiyah Darajat dalam Abdul Majid dkk., menegaskan bahwa pendidikan agama Islam adalah suatu usaha untuk membina dan mengasuh siswa agar senantiasa dapat memahami ajaran Islam secara menyeluruh. Lalu menghayati tujuan yang pada akhirnya dapat mengamalkan serta menjadikan Islam sebagai pandangan hidup.[36]

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa pendidikan agama Islam adalah suatu usaha sadar yang dilakukan oleh seorang guru atau pendidik untuk mengarahkan dan mengembangkan diri siswa agar memahami, meyakini, menghayati dan mengamalkan ajaran Islam dalam kehidupan sehari-hari sehingga tercapai kebahagiaan di dunia dan akhirat.

2. Tujuan Pendidikan Agama Islam

Agar suatu usaha itu menjadi berarti maka diperlukan tujuan sebagai penentu arah yang dituju. Demikian pula dengan pendidikan agama Islam, sudah tentu mempunyai tujuan yang hendak dicapai. Adapun tujuan itu sendiri adalah suatu yang diharapkan tercapai setelah usaha atau keinginan selesai.[37]

Secara umum menurut GBPP PAI 1994 dalam Muhaimin menegaskan bahwa pendidikan agama Islam bertujuan untuk meningkatkan keimanan, pemahaman, penghayatan, dan pengalaman peserta didik tentang agama Islam, sehingga menjadi muslim yang beriman dan bertaqwa kepada Allah SWT. serta berakhlak mulia dalam kehidupan pribadi, bermasyarakat, berbangsa dan bernegara.[38]

Adapun tujuan pendidikan agama Islam menurut beberapa ahli sebagai berikut:

- a. Menurut Moh. Amin mengutip dari buku pedoman pelaksanaan pendidikan agama

Islam yang dikeluarkan DEPAG RI. dinyatakan bahwa pendidikan agama Islam mempunyai tujuan yang berintikan tiga aspek iman, ilmu, dan amal yang pokoknya sebagai berikut:

- 1) Menumbuhkan dan mengembangkan serta membentuk sikap positif, disiplin dan cinta terhadap agama dalam berbagai kehidupan anak yang nantinya menjadi manusia yang bertaqwa kepada Allah SWT.
 - 2) Menumbuhkan dan membina ketrampilan beragama dalam semua lapangan hidup dan kehidupan serta dapat memahami ajaran agama Islam secara mendalam dan menyeluruh.
 - 3) Pengembangan pengetahuan agama. Agar dapat mencapai tujuan pendidikan agama Islam dalam pengembangan pengetahuan agama diantaranya ialah membentuk pribadi yang berakhlak mulia yang bertaqwa kepada Allah SWT. baik jasmani maupun rohani yang sesuai dengan ajaran Islam dan mempunyai keyakinan yang mantap kepada Allah SWT.[39]
- b. Menurut Abdul Majid dan Dian Andayani yang mengutip dari kurikulum PAI 2002 menegaskan bahwa pendidikan agama Islam bertujuan untuk menumbuhkan dan meningkatkan keimanan melalui pemberian dan pemupukan pengetahuan, penghayatan, pengalaman serta pengalaman siswa tentang agama Islam sehingga menjadi manusia muslim yang terus berkembang dalam hal keimanan, ketakwaannya, berbangsa dan bernegara, serta untuk dapat melanjutkan pada jenjang pendidikan yang lebih tinggi.[40]
- c. Menurut Syaibani dalam Ahmad Tafsir menjabarkan tujuan pendidikan agama Islam menjadi:
- 1) Tujuan yang berkaitan dengan individu, mencakup perubahan yang berupa pengetahuan, tingkah laku, jasmani dan rohani, dan kemampuan-kemampuan yang harus dimiliki untuk di dunia dan akhirat.
 - 2) Tujuan yang berkaitan dengan masyarakat, mencakup tingkah laku masyarakat, tingkah laku dalam masyarakat, perubahan kehidupan masyarakat, memperkaya pengalaman masyarakat.
 - 3) Tujuan professional yang berkaitan dengan pendidikan dan pengajaran sebagai ilmu, sebagai seni, sebagai profesi dan sebagai kegiatan masyarakat.[41]

Dari beberapa pendapat di atas dapat dipahami bahwa tujuan pendidikan agama Islam adalah pembentukan pribadi siswa secara menyeluruh melalui latihan kejiwaan, akal fikiran, perasaan dan pancaindera, mengembangkan seluruh aspek kehidupan manusia baik spiritual, intelektual, jasmani dan rohani, sehingga mereka dapat beramal sholeh sesuai dengan ajaran Islam demi tercapainya kebahagiaan dunia dan akhirat.

3. Fungsi Pendidikan Agama Islam

Pada hakikatnya pendidikan agama Islam adalah suatu proses yang berlangsung secara kontinyu dan berkesinambungan. Berdasarkan hal ini maka tugas dan fungsi yang perlu diemban oleh pendidikan agama Islam adalah pendidikan manusia seutuhnya dan berlangsung sepanjang hayat.

Konsep ini bermakna bahwa tugas dan fungsi pendidikan memiliki sasaran pada siswa yang senantiasa tumbuh dan berkembang secara dinamis, mulai dari kandungan sampai akhir hayatnya. Secara umum tugas pendidikan Islam adalah membimbing dan

mengarahkan pertumbuhan dan perkembangan siswa dari tahap ke tahap kehidupannya. Sampai mencapai titik kemampuan optimal. Sementara fungsinya adalah menyediakan fasilitas yang dapat memungkinkan tugas pendidika berjalan lancar.

Adapun fungsi Pendidikan Agama Islam di sekolah sebagai berikut:

a. Sebagai pengembang

Yaitu kegiatan pendidikan agama berusaha untuk menumbuh kembangkan dan meningkatkan keimanan dan ketakwaan siswa kepada Allah SWT yang telah ditanamkan dalam lingkungan keluarga.

b. Sebagai penyalur

Yaitu kegiatan pendidikan agama berusaha menyalurkan siswa yang memiliki bakat khusus yang ingin mendalami bidang agama. Agar bakat tersebut dapat berkembang secara optimal, sehingga dapat bermanfaat untuk dirinya sendiri dan bagi orang lain.

c. Sebagai perbaikan

Yaitu kegiatan pendidikan agama berusaha untuk memperbaiki kesalahan-kesalahan, kekurangan-kekurangan dan kelemahan-kelemahan siswa

d. Sebagai pencegahan

Yaitu kegiatan pendidikan agama berusaha untuk mencegah dan menangkal hal-hal negative dari lingkungannya atau dari budaya asing yang dapat membahayakan siswa dan mengganggu perkembangan dirinya menuju manusia Indonesia seutuhnya.

e. Sebagai penyesuaian

Yaitu kegiatan pendidikan agama berusaha membimbing siswa untuk dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya, baik lingkungan fisik maupun sosialnya dan dapat mengarahkannya untuk dapat mengubah.

f. Sebagai sumber nilai

Yaitu kegiatan pendidikan agama berusaha memberika pedoman hidup untuk mencapai kebahagiaan hidup di dunia dan akhirat.

g. Sebagai pengajaran

Yaitu kegiatan pendidikan agama untuk menyampaikan pengetahuan keagamaan secara fungsional.

D. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu merupakan telaah terhadap karya terdahulu. Kajian pustaka pada dasarnya digunakan untuk memperoleh suatu informasi tentang teori-teori yang ada kaitannya dengan judul penelitian dan digunakan untuk memperoleh landasan teori ilmiah.

Dalam penelitian terdahulu ini peneliti akan mendeskripsikan penelitian terdahulu yang ada relevansinya dengan judul skripsi ini. Adapun karya skripsi tersebut adalah:

Skripsi yang ditulis oleh Moch. Acid Arifudin (3101323), mahasiswa jurusan PAI Fakultas Tarbiyah, IAIN Walisongo Semarang, dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran PAI DI SMP N 36 Semarang” dari hasil penelitiannya menunjukkan bahwa aspek positif dari hasil pembelajaran PAI dengan menggunakan media pembelajaran diantaranya:

1. Media pembelajaran menjadikan peserta didik lebih betah dalam mengikuti pelajaran
2. Media pembelajaran ini dapat membuat pendidikan agama Islam di sekolah lebih relevan dengan kehidupan.
3. Media pembelajaran ini dapat membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan menarik.

4. Penggunaan media pembelajaran ini dapat memupuk keimanan dan ketaqwaan serta menumbuhkan rasa tanggung jawab pada peserta didik.

Dari telaah pustaka yang telah dilakukan, penulis ingin mengemukakan bahwa penelitian ini (yang dilaksanakan) berbeda dengan penelitian yang telah disebutkan di atas dan belum ada yang mengulasnya, yang membedakan adalah fokus kajian serta tujuan dari penelitian ini yakni dari perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran menggunakan media audio visual (*slide show animation*) beserta factor pendukung dan penghambatnya. Oleh karena itu penulis berpendapat bahwa penelitian ini layak diangkat.

E. Kerangka Berfikir

Pendidikan Agama Islam merupakan mata pelajaran baru bagi siswa SMA. Agar pembelajaran Pendidikan Agama Islam dapat berjalan lancar dan mencapai hasil yang sesuai dengan apa yang diharapkan, maka perlu diciptakan proses belajar mengajar yang efektif dan menarik. Keberhasilan suatu proses belajar mengajar dipengaruhi oleh beberapa faktor diantaranya faktor siswa, guru, metode pengajaran, lingkungan belajar, dan lain-lain. Media merupakan salah satu faktor dalam mendukung keberhasilan proses belajar mengajar karena media yang bervariasi dalam pengajaran sangat mempengaruhi kegiatan belajar mengajar dan tidak akan membosankan.

Dalam penelitian ini menggunakan media audio visual untuk mengajarkan keterampilan menulis bahasa Prancis. Media audio visual merupakan salah satu contoh variasi media pengajaran. Selain menarik, media audio visual mempunyai kelebihan yaitu membantu guru memperjelas materi pelajaran dan memudahkan siswa menyerap materi yang diberikan sehingga penguasaan keterampilan menulis siswa dapat ditingkatkan. Selain itu, penggunaan media audio visual relatif praktis karena mudah didapat di zaman serba teknologi ini. Terkait dengan hal tersebut, maka peneliti ingin mengupayakan peningkatan pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

Penelitian ini menggunakan media audio visual yang dapat diterapkan dalam pengajaran Pendidikan Agama Islam dan bermanfaat bagi guru Pendidikan Agama Islam dan siswa. Dengan penerapan media audio visual dalam penelitian eksperimen ini akan meningkatkan keterampilan menulis bahasa Prancis siswa. Dengan demikian, diharapkan penggunaan media audio visual lebih efektif digunakan dari pada tanpa menggunakan media audio visual (media konvensional) dalam pengajaran Pendidikan Agama Islam.

Berikut kerangka berfikir tentang Penggunaan Media Audio Visual (*Slide Show Animation*) Untuk Meningkatkan Prestasi Siswa dalam Pembelajaran Pendidikan Islam.

Bagan 2.1 Kerangka Berfikir

-
- [1] Arif S. Sadiman, *Media Pendidikan: Pengantar Pengembang dan Pemanfaatannya*, (Jakarta: C. V. Rajawali, 1986), hal. 6
- [2] Setiasih, <http://setiasih89.blogspot.com/2012/02/>, di akses tanggal 1 April 2014
- [3] *Ibid*, hal 7
- [4] Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran*. (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada 1997.), 71
- [5] Ahmad Rohani, *Media Instruksional Edukatif*, (Jakarta: Rineka Cipta, 1997), hal. 7-8
- [6] Syaiful Bahri Djamarah, *Prestasi Belajar dan Kompetensi Guru*, (Surabaya: Usaha Nasional, 1994), hal. 21
- [7] *Ibid.*, hal. 22
- [8] Ngalm Purwanto, *Psikologi Pendidikan*, (Bandung: Remaja Rosda Karya, 2000), hal. 84
- [9] *Ibid.*, hal. 87
- [10] Arif S. Sadiman, ..., hal. 1-2
- [11] Adi, *Tekhnologiku*, http://carapedia.com/pengertian_definisi_software_info2049.html, diakses pada tanggal 14 Maret 2014
- [12] Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, 2007 (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada), hal. 6-7
- [13] Latifatus Sifa, *Landasan Penggunaan Media Pembelajaran*, <http://syifajulia.blogspot.com>, diakses tanggal 19 Mei 2014
- [14] Latifatus Sifa, *Landasan Penggunaan Media Pembelajaran*, <http://syifajulia.blogspot.com>, diakses tanggal 19 Mei 2014
- [15] Syaful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar* (Jakarta: Rineka Cipta, 2002), hal. 140
- [16] Syaful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, *Strategi Belajar ...* hal. 140-142
- [17] Nana Sudjana dan Ahmad Riva'i, *Media Pengajaran* (Bandung: CV. Sinar Baru, 1990), hal. 3-4
- [18] Sudjarwo, *Beberapa Aspek Pengembangan Sumber Belajar* (Jakarta: PT. Mediyatama, Sarana Perkasa, 1989), hal. 178
- [19] Syaful Bahri Djamarah dan Aswan Zain,, hal. 142
- [20] Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2006), hal. 15
- [21] *Ibid.*, hal. 15-16
- [22] Asnawir dan Basyirudin Usman, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Ciputat Pers, 2002), hal. 24-25
- [23] Ahmad Rohani,, hal. 7-8
- [24] Muhammad Faiq, *Berbagi Cerita* <http://endangdealova.blogspot.com>, di Akses Tanggal 19 Mei 2014
- [25] Azhar Arsyad,, hal. 67
- [26] *Ibid.*, hal. 75-76
- [27] Rahardjo, R *Media Pembelajaran*. (Bandung: Remaja Rosdakarya 1996), hal. 71
- [28] Yudi Munadi, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: GP Press, 2008), hal. 76
- [29] Triono, <http://marthahutagaol.blogspot.com/2009/02/media-pembelajaran.html>, diunduh tanggal 1 April 2014.
- [30] Jasa Fadilah Ginting, ilahginting.blogspot.com/2011/05/, di akses tanggal 1 April 2014
- [31] Tim Penyusun Kamus Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa, *Kamus Besar*

- Bahasa Indonesia* (Jakarta: Balai Pustaka, 1990), hal. 204
- [32] Amir Daien Indrakusuma,, hal. 27
- [33] Moh. Amin, *Pengantar Ilmu Pendidikan* (Pasuruan: PT. Garuda Buana Indah: 1992), hal. 1
- [34] Undang- Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20, *Tentang Sistem Pendidikan Nasional* (Bandung: Penerbit Citra Umbara, 2003), hal 3
- [35] Muhaimin, *Paradigma Pendidikan Islam Upaya Mengefektifkan Pendidikan Agama Islam di Sekolah* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2004), hal. 75
- [36] Abdul Majid, *Pendidikan Agama Islam Berbasis Kompetensi Konsep dan Implementasi Kurikulum 2004* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2004), hal. 130
- [37] Zakiyah Darajat, *Ilmu Pendidikan Islam* (Jakarta: Penerbit Bumi Aksara, 1996), hal. 29
- [38] Muhaimin dkk., hal. 2
- [39] Moh. Amin,, hal. 29
- [40] Abdul Majid,, hal. 135
- [41] Ahmad Tafsir, *Ilmu Pendidikan dalam Perspektif Islam* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 1999), hal. 49
-

Guru PAI

Pelajaran PAI

Media pembelajaran pada pelajaran PAI

Penggunaan media pembelajaran Media Audio Visual (Slide Show Animation)

Pengembangan media
Oleh Guru PAI Dalam Pembelajaran

Persepsi dan prestasi