

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

Pada bab kajian pustaka diuraikan tentang teori-teori yang mendasari permasalahan pada penelitian ini, di antaranya adalah diskripsi teori, penelitian terdahulu dan paradigma penelitian. Adapun selanjutnya disampaikan pada paparan sebagai berikut.

#### **A. Deskripsi Teori**

##### **1. Media Pembelajaran**

###### **a. Pengertian Media Pembelajaran**

Kata “media” berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata “*medium*” yang secara harfiah berarti “perantara atau pengantar”. *Association for Education and Communication Technology* (AECT) mendefinisikan media yaitu segala bentuk yang dipergunakan untuk suatu proses penyaluruh informasi. Sedangkan *National Education Association* (NEA) mendefinisikan media sebagai benda yang dapat di manipulasikan, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan beserta instrument yang dipergunakan dengan baik dalam kegiatan belajar mengajar. Dapat mempengaruhi efektivitas program instruksional. Kata media berasal dari bahasa latin yaitu *medius* yang secara harfiah berarti “tengah”, “perantara”, atau “pengantar”. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. (Arsyad, 2006:3).

Asosiasi Pendidikan Nasional (*National Education Association/NEA*) memiliki pengertian yang berbeda. Media adalah bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audiovisual serta peralatannya. Media hendaknya dapat dimanipulasi, dapat dilihat, didengar dan dibaca. Apapun batasan yang diberikan,

ada persamaan di antara batasan tersebut yaitu bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. (Sadiman, dkk., 2005:6).

Menurut Vernon S. Gerlach dan Donald P. Ely dalam Rohani (1997:2), pengertian media ada dua macam, yaitu arti sempit dan arti luas. “Arti sempit”, bahwa media itu mewujudkan : grafik, foto, alat menarik dan elektronik yang digunakan untuk menangkap, memproses serta menyampaikan informasi. Menurut “arti luas”, yaitu kegiatan yang dapat menciptakan suatu kondisi sehingga memungkinkan peserta didik dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap yang baru. Fleming (1987:234), menyatakan media berfungsi untuk mengatur hubungan yang efektif antara dua pihak yaitu siswa dan isi pelajaran.

Kesimpulannya, media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima. Sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.

Musfiqon (2012:27), media pembelajaran dapat didefinisikan sebagai alat bantu berupa fisik maupun nonfisik yang sengaja digunakan sebagai perantara antara guru dan siswa dalam memahami materi pembelajaran lebih cepat diterima siswa dengan utuh serta menarik minat siswa untuk belajar lebih lanjut. Pendek kata, media merupakan alat bantu yang digunakan guru dengan desain yang disesuaikan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

## b. Macam-macam Media Pembelajaran

Media pembelajaran berkembang dari waktu ke waktu, seiring dengan perkembangan teknologi. Beberapa ahli menggolongkan macam-macam media pembelajaran dari sudut pandang yang berbeda. Schramm (1977:21) membedakan media menurut jumlah *audiens* yang dilayaninya menjadi: misal, klasikal, dan individual. Yng termasuk media untuk misal antara lain televise, radio, dan internet. Media untuk klasikal adalah papan tulis, slide, videotape, poster, foto, dan lain-lain. Sedangkan media yang bersifat individual dapat berupa hand out, telepon, dan *Computer Assisted Instruction (CAI)*.

Heinich (1996:8) manjabarkan media pembelajaran dalam bukunya meliputi: *nonprojected media*, *projected media*, *audiomedia*, *motionmedia*, *computer mediated instruction*, *computer based multimedia and hypermedia*, *media radio and television*. *Noprojected media* merupakan *photographs*, *diagrams*, *displays*, dan *models*. *Projectedmedia* terdiri dari *slides*, *filmstrips*, *overhead transparencies*, dan *computer projection*. *Audiomedia* berupa *cassettes* dan *computer discs*, sedangkan *motionmedia* berupa *video* dan *film*. Azhar Arsyad (2007:29) mengelompokkan media pembelajaran menjadi empat kelompok, yaitu media hasil teknologi cetak, media hasil teknologi audio visual, media hasil teknologi computer, dan meia hasil gabungan teknologi cetak dan computer.

Seels & Glasgow (1990:181) membagi media berdasarkan perkembangan teknologi, yaitu media dengan teknologi tradisional dan media dengan teknologi mutakhir. Media dengan teknologi tradisional meliputi: (a) visual diam diam yang dipreyeksikan berupa proyeksi *opaque* (tak tembus pandang), proyeksi *overhead*, *slides*, *filmstrips*; (b) visual yang tidak berproyeksikan berupa gambar, poster,

foto, *charts*, grafik, *diagram*, *pameran*, papan info;(c) audio terdiri dari rekaman piringan dan pita kaset; (d) pengajian multimedia dibedakan menjadi slide plus suara dan multi image;(e) visual dinamis yang di proyeksikan berupa film, televise, video;(f) media cetak seperti buku teks, modul, teks terprogram, *workbook*, majalah ilmiah, berkala, dan hand out;(g) permainan diantaranya teka-teki, simulasi, permainan papan;(h) realita dapat berupa model, *specimen* (contoh), manipulative (peta, miniature, boneka).

Sedangkan mediadengan teknologi mulakhir dibedakan menjadi: (a) media berbasis telekomunikasi diantaranya adalah *telekonfrence* dan *distance learning*; (b) media berbasis mikroprosesor terdiri dari CAI(*Computer Assisted Instruction*), *Games*, *Hypermedia*, *CD (Computer Disc)*, dan Pembelajaran Berbasis Wab (*Web Based Learning*). Pengolongan media yang lebih actual dikemukakan oleh Lee & Owen (2004:55) dengan delapan tipe media pengiriman. Kedelapan media tersebut adalah *instructor-led*, *computer-based*, *distance broadcast*, *web-based*, *performance support systems (PSS)*, dan *electrnic performance support systems (EPSS)*.

Media pembelajaran bahasa dapat diklasifikasikan menjadi kelompok bagian pokok, yaitu (1) *Media elektronik proyeksi*, yang terdiri dari media elektronik proyeksi diam (seperti Opaque projector, film gelang dan filmstrip) dan media elektronik proyeksi bergerak 9seperti film 8mm, film 16mm, televise, video, computer dll). (2) *Media non elektronik* yaitu media cetak seperti Buku, Majalah, Koran, Bulletin dan Jurnal.

## 1. Media Dua Dimensi

Media dua dimensi sering disebut media grafis. Media dua dimensi adalah media yang memiliki ukuran panjang dan lebar. Grafis sebagai media pengajaran dapat mengkombinasikan fakta-fakta, gagasan-gagasan secara jelas dan kuat melalui perpaduan antara ungkapan atau grafik. Kata-kata dan angka-angka dipergunakan sebagai judul dan penjelasan kepada grafik, bagan, diagram, poster, kartun dan komik. Sedangkan sketsa, lambing bahkan foto digunakan untuk mengartikan fakta, pengertian dan gagasan yang pada hakikatnya sebagai penyajian grafis. Contoh media dua dimensi C media grafis, yaitu:

### a. Bagan

Kombinasi antara media grafis dan gambar foto yang dirancang untuk memvisualisasikan secara logis dan teratur mengenai fakta pokok atas gagasan. Fungsi bagan adalah untuk menunjukkan hubungan, perbandingan, jumlah relative, perkembangan, proses, klasifikasi dan organisasi.

### b. Diagram

Suatu gambaran sederhana yang dirancang untuk memperlihatkan hubungan timbal-balik terutama dengan garis-garis.

### c. Grafik

Penyajian data berangka. Grafik merupakan keterpaduan yang lebih menarik dengan sejumlah tabulasi data yang tersusun dengan baik. Tujuan dalam grafik adalah memperlihatkan perbandingan, informasi kualitatif dengan cepat serta sederhana. Beberapa macam grafik di antaranya yaitu grafik garis, batang, lingkaran, atau piringdan grafik.

#### d. Poster

Kombinasi visual dari rancangan yang kuat dengan makna dan pesan dengan maksud untuk menangkap perhatian orang yang lewat tetapi cukup lama menanamkan gagasan yang berarti dalam ingatannya. Poster berguna untuk motivasi, peringatan dan pengalaman yang kreatif.

#### e. Kartun

Penggambaran dalam bentuk lukisan atau karikatur tentang orang, gagasan, atau situasi yang didesain untuk mempengaruhi opini masyarakat.

#### f. Komik

Suatu bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan memerankan suatu cerita dalam urutan yang erat dihubungkan dengan gambar dan dirancang untuk member hiburan kepada para pembaca.

## 2. Media Tiga Dimensi

Media yang mempunyai panjang, lebar dan isi. Media tiga dimensi yang sering dipakai adalah model dan boneka. Model adalah tiruan 3 dimensional dari beberapa objek nyata yang terlalu besar, terlalu jauh, terlalu kecil, terlalu mahal, terlalu jarang, terlalu ruwet untuk dibawa ke kelas, dan dipelajari siswa dalam wujud aslinya.

### 1) Jenis model dan penggunaannya

#### a) Model padat (solid model)

Memperlihatkan bagian permukaan luar dari pada objek dan sering kali membuang bagian-bagian yang membingungkan gagasan-gagasan utamanya dari bentuk, warna dan susunannya. Contoh model padat yaitu boneka, bendera, bola,

anatomi manusia. Guna model padat untuk membantu dan melayani para siswa sebagai informasi berbagai pengetahuan agar siswa lebih paham dalam pelajaran.

b) Model penampang (*cutaway model*)

Memperlihatkan bagaimana sebuah objek itu tampak, apabila bagian permukaannya diangkat untuk mengetahui susunan bagian dalamnya. Model ini berguna untuk mata pelajaran biologi, karena berfungsi untuk mengganti objek sesungguhnya.

c) Model kerja (*working model*)

Tiruan dari objek yang memperlihatkan bagian luar dari objek asli. Gunanya untuk memperjelas dalam pemberian materi kepada siswa.

d) *Mock-ups*

Penyederhanaan susunan bagian pokok dan suatu proses atau sistem yang lebih ruwet. Guru menggunakan mock-up untuk memperlihatkan bentuk berbagai objek nyata seperti kondensator-kondensator, lampu-lampu tabung, serta pengeras suara, lambing-lambang yang berbeda dengan apa yang tertera di dalam diagram.

e) Diorama

Sebuah pemandangan 3 dimensi mini bertujuan menggambarkan pemandangan sebenarnya.

2) Jenis boneka dan penggunaannya

Contohnya boneka tangan, dan wayang yang dapat digunakan agar siswa menjadi lebih tertarik untuk belajar.

Berdasarkan macam-macam media tersebut di atas, menunjukkan bahwa media pembelajaran senantiasa mengalami perkembangan seiring kemajuan

ilmu dan teknologi. Perkembangan media pembelajaran juga mengikuti tuntutan dan kebutuhan pembelajaran, sesuai dengan situasi dan kondisi yang ada.

### **c. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran**

Azhar Arsyad (2007:16) mengemukakan empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual, yaitu fungsi atensi, fungsi afektif, fungsi kognitif, dan fungsi kompensatoris. Fungsi atensi media visual merupakan inti, yaitu menarek dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang disampaikan atau menyertai teks materi pelajaran. Media gambar atau animasi yang diproyeksikan melalui LCD (*Liquid Crystal Display*) padat memfokuskan dan mengarahkan perhatian mereka kepada pelajaran yang akan mereka terima. Hal ini berpengaruh terhadap penguasaan materi pelajaran yang lebih baik oleh siswa. Fungsi afektif media visual dapat terlihat dari tingkat keterlibatan emosi dan sikap siswa pada saat menyimak tayangan materi pembelajaran yang disertai dengan visualisasi. Misalnya tayangan video gambar simulasi kegiatan pengelolaan arsip, dan sejenisnya. Fungsi kognitif media visual terlihat dari kajian-kajian ilmiah yang mengemukakan bahwa lambing visual atau gambar memberlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar. Sedangkan fungsi kompensatoris dari media pembelajaran dapat dilihat dari hasil penelitian bahwa visual membantu pemahaman dan ingatan isi materi bagi siswa yang lemah dalam membaca.

Adapun media pembelajaran yang tepat dapat membawa keberhasilan belajar dan mengajar di kelas karena media pembelajaran khususnya media visual memiliki empat fungsi yaitu:

- a) Fungsi atensi, yaitu dapat menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi dan pelajaran.
- b) Fungsi afektif, yaitu dapat menggugah emosi dan sikap siswa.
- c) Fungsi kognitif, yaitu memperlancar tujuan untuk memahami dan mengingat informasi/pesan yang terkandung dalam gambar.
- d) Fungsi compensations, yaitu dapat mengakomodasikan siswa yang lemah dan lambat menerima dan memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks atau secara verbal.

Alasan-alasan mengapa media pembelajaran dapat mempertinggi proses belajar siswa yaitu:

a. Alasan yang pertama yaitu

berkenaan dengan manfaat media pengajaran itu sendiri, antara lain:

1. Pengajaran lebih menarik perhatian siswa, sehingga menumbuhkan motivasi belajar.
2. Bahan pengajaran lebih jelas maknanya, sehingga dapat menguasai tujuan pembelajaran dengan baik.
3. Metode pengajaran akan bervariasi.
4. Siswa dapat lebih banyak melakukan aktivitas belajar, seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan lain-lain.

b. Alasan kedua yaitu

Sesuai dengan taraf berpikir siswa. Dimulai dari taraf berfikir konkret menuju abstrak, dimulai dari yang sederhana menuju berfikir yang kompleks. Sebab dengan adanya media pengajaran hal-hal yang abstrak dapat dikonkretkan,

dan hal-hal yang kompleks dapat disederhanakan. Itulah beberapa alasan mengapa media pembelajaran dapat mempertinggi keberhasilan dalam proses belajar mengajar.

Dalam proses belajar mengajar kehadiran media mempunyai arti yang cukup penting karena dalam kegiatan tersebut ketidakjelasan bahan yang disampaikan dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara, keerumitan bahan yang akan disampaikan kepada anak didik dapat disederhanakan dengan bantuan media. Media pada mewakili apa yang kurang mampu guru ucapkan melalui kata-kata atau kalimat tertentu, bahkan keabstrakan bahan dapat dikonkretkan dengan kehadiran media. Dengan demikian, anak didik akan lebih mudah mencerna bahan melalui bantuan media. Namun sesuai fungsinya sebagai alat bantu, maka peranan utama pengajaran tetap terletak pada tanggungjawab guru. Sehingga sangat tidak bijak bila hanya karena sadar teknologi proses belajar mengajar disekolah lebih didominasi peran media pembelajaran.

Secara lebih khusus, Kemp & Dayton (1985:3) sebagaimana dikutip Tini Prastini mendefinisikan delapan manfaat media dalam pembelajaran, yaitu: (1) pengampaihan perkuliahan menjadi lebih baku, (2) pembelajaran cenderung menjadi lebih menarik, (3) pembelajaran cenderung menjadi lebih interaktif, (4) lama waktu pembelajaran dapat dikurangi, (5) kualitas hasil belajar siswa lebih mengikat, (6) pembelajaran dapat berlangsung di mana dan kapan saja, (7) sikap positif siswa terhadap materi belajar dan proses belajar dapat ditingkatkan, (8) peran guru dapat berubah kearah yang belih positif.

Oleh karena banyaknya manfaat yang diperoleh dari pemanfaatan media pembelajaran, maka guru sebagai sumber pembawa informasi bagi siswa hendaknya menyadari akan pentingnya penggunaan media dalam pembelajaran. Mendukung pendapat di atas, Sudjana & Rivai (1992:2) menyebutkan bahwa media pembelajaran dalam proses belajar bermanfaat agar:

- a) Pembelajaran lebih menarik perhatian sehingga menumbuhkan motivasi belajar siswa.
- b) Materi pembelajaran akan lebih mudah dipahami oleh siswa.
- c) Metode mengajar menjadi lebih variatif sehingga dapat mengurangi kebosanan belajar.
- d) Siswa lebih aktif melakukan kegiatan belajar.

Sedangkan Arif S. Sadiman, dkk. (2016:17) menjelaskan kegunaan media pembelajaran sebagai berikut:

- a) Memperjelas penyajian pesan.
- b) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indra.
- c) Mengatasi sikap pasif, sehingga siswa menjadi lebih semangat dan lebih mandiri dalam belajar.
- d) Memberikan rangsangan, pengalaman, dan persepsi yang sama terhadap materi belajar.

Berdasarkan berbagai pendapat di atas, media pembelajaran sangat dirasakan manfaatnya dalam proses belajar mengajar. Secara umum, media pembelajaran bermanfaat untuk memperancar interaksi guru dan siswa, dengan maksud membantu siswa belajar secara optimal.

Pembelajaran yang baik memerlukan adanya perencanaan yang sistematis. Memilih media yang akan digunakan dalam proses belajar mengajar juga memerlukan perencanaan yang baik agar pemanfaatannya bisa efektif. Pada kenyataannya di lapangan, pengajar sering memilih dan menggunakan media tanpa ada perencanaan terlebih dahulu. Pemanfaatan media sering hanya didasarkan pada kebiasaan dan ketersediaan alat, media dan mempertimbangkan efektivitasnya.

Heinich dkk. (1996:34) mengembangkan model perencanaan penggunaan media yang efektif dalam pembelajaran. Model ini tersebut dengan istilah *ASSURE (ASSURE models)*. Model ASSURE ini dikembangkan dengan enam langkah yang meliputi analisis siswa, menetapkan tujuan pembelajaran, memiliki metode, media, dan bahan, menggunakan media dan bahan, melibatkan siswa, serta evaluasi dan revisi.

Berdasarkan model yang berkembang oleh Heinich dan kawan-kawan tersebut maka sebelum menggunakan media dalam pembelajaran guru seyogyanya melakukan analisis siswa untuk mengetahui kemampuan awal siswa dan tipe belajarnya. Selanjutnya guru menetapkan tujuan pembelajaran yang berupa kemampuan yang harus dimiliki oleh siswa setelah proses pembelajaran. Langkah selanjutnya adalah menentukan metode yang cocok, memilih format media yang sesuai dengan bahan yang akan diajarkan. Penggunaan media hendaknya mendorong keterlibatan siswa dalam aktivitas pembelajaran. ASSURE model yang dikembangkan oleh Heinich dkk tersebut digunakan oleh para pengajar sebagai rujukan dalam menentukan langkah-langkah pemanfaatan media

pembelajaran. Dengan langkah-langkah yang terencana dan sistematis diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran.

Pemilihan media juga harus memperhatikan landasan teori belajar. Menurut Azhar Arsyad (2007:72), berdasarkan teori belajar terdapat beberapa kondisi dan prinsip psikologis yang perlu diperhatikan dalam memilih dan memanfaatkan media pembelajaran, yaitu prinsip motivasi, perbedaan individual, tujuan pembelajaran, organisasi, persiapan sebelum belajar, emosi, partisipasi, umpan balik, penguatan, latihan dan pengulangan, serta penerapan.

Pemahaman terhadap karakteristik media, karakteristik materi, dan karakteristik siswa merupakan hal penting bagi seorang guru sebelum menentukan media yang akan digunakan dalam pembelajaran. Pemilihan dan pemanfaatan media pembelajaran yang telah berlandaskan pada teori belajar yang relevan akan berdampak positif terhadap keberhasilan proses belajar mengajar.

#### **d. Pemilihan dan Pemanfaatan Media**

Pembelajaran yang baik memerlukan adanya perencanaan yang sistematis. Memilih media yang akan digunakan dalam proses belajar mengajar juga memerlukan perencanaan yang baik agar pemanfaatannya bisa efektif. Pada kenyataannya di lapangan, pengajar sering memilih dan menggunakan media tanpa perencanaan terlebih dahulu. Pemanfaatan media sering hanya didasarkan pada kebiasaan dan ketersediaan alat, tanpa mempertimbangkan efektivitasnya.

Heinich dkk, (1996:34) mengembangkan model perencanaan penggunaan media yang efektif dalam pembelajaran. Model itu disebut dengan istilah ASSURE (*ASSURE models*). Model ASSURE ini dikembangkan dengan enam langkah yang meliputi analisis siswa, menetapkan tujuan pembelajaran, memilih

metode, media dan bahan, menggunakan media dan bahan, melibatkan siswa, serta evaluasi dan revisi.

Berdasarkan model yang dikembangkan oleh Heinich dan kawan-kawan tersebut maka sebelum menggunakan media dalam pembelajaran guru seyoginya melakukan analisis siswa untuk mengetahui kemampuan awal siswa dan tipe belajarnya. Selanjutnya guru menetapkan tujuan pembelajaran yang berupa kemampuan yang harus dimiliki oleh siswa setelah proses pembelajaran. Langkah selanjutnya adalah menentukan metode yang cocok, Memilih format media yang sesuai dengan bahan yang akan diajarkan. Penggunaan media hendaknya mendorong keterlibatan siswa dalam aktivitas pembelajaran.

ASSURE model yang dikembangkan oleh Heinich dkk tersebut dapat digunakan oleh para pengajar sebagai rujukan dalam menentukan langkah-langkah pemanfaatan media pembelajaran. Dengan langkah-langkah yang terencana dan sistematis diharapkan diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran.

Pemilihan media harus memperhatikan landasan teori belajar. Menurut Azhar Arsyad (2007:72), berdasarkan teori belajar terdapat beberapa kondisi dan prinsip psikologi yang perlu diperhatikan dalam memilih dan memanfaatkan media pembelajaran, yaitu prinsip motivasi, perbedaan individual, tujuan pembelajaran, organisasi, persiapan sebelum belajar, emosi, partisipasi, umpan balik, pengulangan, latihan dan pengulangan, serta penerapan.

Pemahaman terhadap karakteristik media, karakteristik materi, dan karakteristik siswa merupakan hal penting bagi seorang guru sebelum menentukan media yang akan digunakan dalam pembelajaran. Pemilihan dan pemanfaatan

media pembelajaran yang tepat berlandaskan pada teori belajar yang relevan akan berdampak positif terhadap keberhasilan proses belajar mengajar.

## **2. Media Pendidikan**

Adapun pengertian media pendidikan itu antara lain:

- a. Media pendidikan memiliki pengertian fisik (hardware) atau perangkat keras, yaitu sesuatu benda yang dapat dilihat, didengar atau diraba dengan panca indera.
- b. Media pendidikan memiliki pengertian nonfisik (software) atau perangkat lunak, yaitu kandungan pesan yang terdapat dalam perangkat keras yang merupakan isi yang ingin disampaikan kepada siswa.
- c. Penekanan media pendidikan terdapat pada visual dan audio.
- d. Media pendidikan memiliki pengertian alat bantu pada proses belajar baik di dalam maupun di luar kelas.
- e. Media pendidikan dapat digunakan secara massal (radio, TV), kelompok besar dan kecil (film, slide, video, OHP), atau perorangan (modul, computer, radio, tape, kaset, video recorder).

Jadi kesimpulannya, media pendidikan adalah perantara yang membawa informasi atau pesan-pesan sebagai sumber belajar, baik berupa software dan hardware. Contoh media pendidikan adalah gambar, foto, sketsa, diagram, bagan/chart, grafik, kartun, poster, radio dan lain-lain.

### **3. Media Massa**

Media massa berasal dari dua kata, yaitu media dan massa. Media adalah alat atau perantara, sedangkan massa adalah orang banyak dan masyarakat umum. Jadi dapat disimpulkan bahwa media massa adalah suatu perantara untuk menyampaikan pesan kepada masyarakat atau orang banyak. Pesannya itu mengandung informasi-informasi yang diperlukan masyarakat, baik mengenai politik, sosial, ekonomi, maupun budaya. Sehingga dengan adanya media massa masyarakat mendapat pengetahuan tentang negaranya. Contoh dari media massa adalah surat kabar dan Koran.

### **4. Multimedia Pembelajaran**

#### **a. Pengertian Multimedia Pembelajaran**

Multimedia adalah kombinasi dari computer dan video. Multimedia sebagai alat yang dapat menciptakan presentasi yang dinamis dan interaktif yang mengkombinasikan grafik, audio animasi, suara, gambar, dan teks. Istilah multimedia mengembangkan perkembangan baru dalam bidang komputer. Multimedia terdiri atas komponen-komponen berupa teks, gambar, animasi, dan video.

#### **b. Komponen Multimedia Pembelajaran**

Hofstetter sebagaimana dikutip oleh Suyanto (2003:52) menyatakan bahwa terdapat empat komponen penting dalam multimedia. Empat komponen tersebut adalah: (a) computer, yang berfungsi untuk mengkoordinasikan pada yang dilihat dan didengar, serta berinteraksi dengan user; (b) link, yang menghubungkan user dengan informasi yang ada dalam program multimedia; (c)

alat navigasi, yang berguna untuk memandu user dalam menjelajah informasi; (d) ruang untuk mengumpulkan, memproses, dan mengkomunikasikan gagasan user. Empat komponen multimedia yang disebutkan oleh Hofstetter di atas merupakan bentuk dari adanya interaktivitas dalam multimedia. Interaktivitas merupakan pusat perhatian utama dalam desain media pembelajaran seperti *computer assisted instruction (CAI)*, *computer assisted learning (CAL)*, dan *online learning environments*. Perangkat multimedia yang berbasis computer dibedakan menjadi perangkat keras dan perangkat lunak. Perangkat keras multimedia terdiri dari empat unsure utama yaitu: *input unit*, *central processing unit*, *memory*, dan *output unit*. Unit input adalah bagian penerima dan memasukkan data maupun instruksi. *Central Processing Unit (CPU)* berperan melaksanakan dan mengatur instruksi, termasuk menghitung dan membandingkan. *Memory* atau *storage* merupakan bagian yang berfungsi untuk menyimpan informasi. Sedangkan *unit output* berfungsi sebagai penyaji informasi.

### c. Jenis-jenis Multimedia Berbasis Komputer

Rob Philips (1993:3) mengemukakan bahwa multimedia yang berbasis komputer terdiri dari multimedia interaktif dan multimedia yang tidak interaktif. Interaktif maksudnya pengguna dapat mengontrol pengoperasian program sesuai dengan yang dikehendaki, sedangkan yang tidak interaktif adalah sebaliknya. Multimedia interaktif dapat dibedakan menjadi multimedia interaktif *of lain* dan *on line*. Multimedia interaktif *of lain* adalah program multimedia yang tidak terkoneksi dengan internet, hanya beroperasi pada komputer *stand alone*.

Sedangkan multimedia *on line* adalah program multimedia yang terkoneksi dengan jaringan internet atau disebut dengan istilah *hypermedia*.

Berdasarkan tingkat interaktivitasnya, multimedia dibedakan menjadi multimedia interaktif tingkat operator dan multimedia interaktif tingkat kreator. Interaktif yang terjadi pada tingkat operator, penggunaan hanya bisa memilih atau menentu menu-menu atau perintah yang tersedia. Sedangkan pada multimedia interaktif tingkat kreator, penggunaan dapat memanfaatkan program untuk berkreasi sesuai dengan materi yang ada di dalamnya (Wang Qiyun & Cheung Wing Sum, 2003:218).

Berdasar bentuk program pembelajaran yang dikembangkan, multimedia interaktif dibedakan menjadi: (a) *aril and practice*; (b) *tutorial*; (c) *simulation*; (d) *game*; dan (e) *problem solving* (Heinich:1996:9).

Jenis media pembelajaran cukup banyak, baik yang berupa fisik maupun nonfisik. Masing-masing media pembelajaran juga memiliki karakteristik yang melekat pada setiap jenis media tersebut. Ada media tradisional ada juga yang modern, ada media proyeksi ada juga media nonproyeksi, ada media visual, media audio, media kinestetik, serta jenis lainnya. Mulai dari yang hanya merespons indera tertentu, sampai yang dapat merespons per panduan dari berbagai indera manusia. Dari yang hanya secara manual dan konvensional dalam pengoperasionalannya, hingga yang sangat tergantung pada perangkat lunak dan kemahiran sumber daya manusia tertentu dalam pengoperasionalannya.

Banyak sekali media pembelajaran yang telah kita pelajari, namun sedikit sekali media yang cukup sering digunakan di dalam kelas. Media yang sering

digunakan di dalam kelas di antaranya : *Overhend Projector*, gambar, model, papan tulis, dan buku. Sedangkan media lain seperti video, film, kaset audio, atau film bingkai relative jarang digunakan, meskipun benda-benda ini tidak asing lagi bagi kebanyakan guru.

Meskin demikian, ada baiknya ditelaah jenis-jenis media pembelajaran, dengan harapan hal ini akan memacu kita untuk berusaha mengadakan dan menggunakan di dalam kelas kita.

### **1. Jenis Media ditinjau dari Tampilan**

#### 1) Media Visuallam

Media visual merupakan media yang paling familiar dan sering dipakai oleh guru dalam pembelajaran. Media berbasis visual memegang peran yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Media jenis ini yang berkaitan dengan indera penglihatan dapat memperlancar pemahaman (misalnya melalui elaborasi srtuktur dan organisasi) dan memperkuat ingatan.

#### 2) Media Audio

Media audio berkaitan dengan indera pendengaran. Pesan yang akan disampaikan dituangkan ke dalam lambing-lambang auditif, baik verbal (ke dalam kata-kata/ bahasa lisan) maupun non verbal. Ada beberapa jenis media dapat kita kelompokkan ke dalam media audio, antara lain radio, alat perekam pita megnetik, piringan hitam, dan laboratorium bahasa.

#### 3) Media Klinestetik

Media klinestetik adalah media yang penggunaan dan pemfungsiaannya memerlukan sentuhan (*touching*) antara guru dan siswa atau

perlu perasaan mendalam agar pesan pembelajaran bisa diterima dengan baik. Media ini menekankan pengalaman dan analisis suasana dalam penerapannya.

## **2. Jenis Media ditinjau dari Penggunaan**

### **1) Media Proyeksi**

Media proyeksi adalah media yang menggunakan proyektor sehingga gambar nampak pada layar (Sabri, 2005:116).

### **2) Media Nonproyeksi**

Media nonproyeksi adalah media yang penggunaannya tidak memerlukan bantuan alat proyektor. Media ini sudah bisa digunakan secara mandiri tanpa memerlukan bantuan alat atau sarana lain, juga termasuk media yang paling banyak digunakan guru dalam pembelajaran. (Djamarah, 2005:213).

Berkaitan dengan jenis multimedia, program multimedia yang akan dikembangkan oleh peneliti adalah multimedia interaktif yang bersifat *on line*, dan dari segi bentuknya berupa multimedia yang berisi tutorial dan *problem solving*.

### **d. Prinsip Pengembangan Multimedia Pembelajaran**

Beberapa prinsip yang harus diperhatikan dalam pengembangan media pembelajaran meliputi: prinsip kesiapan dan motivasi, penggunaan alat pemusat perhatian, pengulangan, partisipasi aktif siswa, dan umpan balik. Prinsip kesiapan dan motivasi menekankan bahwa kesiapan dan motivasi siswa untuk menerima informasi pembelajaran sangat berpengaruh prasyarat, kesiapan mental, dan kesiapan fisik. Motivasi merupakan dorongan untuk melakukan atau

mengikuti kegiatan belajar. Motivasi tersebut dapat berasal dari dalam diri maupun dari luar diri siswa (Abdul Gafur: 2007:20).

Penggunaan alat pemusat perhatian dalam media pembelajaran dapat menjadi daya tarik tersendiri bagi siswa untuk focus terhadap materi pelajaran. Hal ini membantu konsentrasi siswa dalam memahami isi pelajaran sehingga penguasaan mereka menjadi lebih baik.

Informasi atau keterampilan baru jarang sekali dapat dikuasai secara maksimal hanya dengan satu kali proses belajar. Agar penguasaan terhadap informasi atau keterampilan baru tersebut dapat lebih optimal, maka perlu dilakukan beberapa kali pengulangan. Prinsip pengulangan ini harus diperhatikan dalam pengembangan media pembelajaran.

Proses belajar mengajar akan lebih berhasil manakala terjadi interaksi dua arah antara pengajar dan siswa. Partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman dan penguasaan materi pembelajaran. Oleh karena itu media pembelajaran yang digunakan hendaknya mampu menimbulkan keterlibatan siswa secara aktif (interaktif) dalam proses belajar.

Umpan balik yang diberikan oleh pengajar secara tepat dapat menjadi pendorong bagi siswa untuk selalu meningkatkan prestasinya. Untuk itu, pengajar harus memberikan respon umpan balik secara berlaku terhadap kemajuan belajar siswa.

Prinsip-prinsip tersebut di atas dapat diakomodasi dalam sebuah media berupa multimedia pembelajaran interaktif dan wb pembelajaran. Multimedia pembelajaran memungkinkan terjadinya proses yang interaktif dengan umpan balik yang dapat dirancang oleh guru.

### e. **Prosedur Pengembangan Multimedia Pembelajaran**

Untuk menghasilkan media pembelajaran yang baik perlu dilakukan dengan menempuh prosedur yang benar dalam proses pembelajarannya. William W Lee (2004:161) dalam bukunya *Multimedia Based Instructinal Design* menguraikan lima tahap prosedur pengembangan media yang meliputi *analysis*, *desaign*, *development*, *implementation*, dan *evaluation*.

#### a) Analysis

Sebelum mengembangkan media, terlebih dahulu harus dilakukan analisis kebutuhan. Analisis kebutuhan dapat dilakukan dengan cara observasi lapangan atau melalui kajian pustaka.

#### b) Design

Tahap desain mencakup disain pembelajaran dan desain produk media. Tahap disain pembelajaran meliputi komponen: indentitas, standar kompetensi dan kompetensi dasar, materi pokok, strategi pembelajaran, rencana evaluasi, dan sumber bahan. Sedangkan desain produk media mencakup elemen: struktur diagram alir, storyboard, dan elemen gambar atau animasi.

#### c) Development

Tahap ini adalah tahapan produksi media sesuai dengan desain yang direncanakan. Pada tahap ini dilakukan assembling (perakitan) berbagai elemen media yan diperlukan menjadi satu kesatuan media utuh yang siap digunakan.

#### d) Evaluation

Evaluasi terhadap media pembelajaran dilakukan dengan cara validasi oleh ahli materi dan ahli media, untuk mengetahui kualitas media yang telah dihasilkan. Selain dengan validasi ahli, evaluasi juga dilakukan dalam bentuk uji coba oleh pengguna. Uji coba media dilakukan dengan tiga tahap, yaitu uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji coba lapangan.

Uji coba perorangan dilakukan terhadap seorang siswa yang mewakili kelompok yang akan menjadi pengguna media tersebut. Untuk keperluan uji coba, sebaiknya dipilih siswa yang kemampuannya sedikit di bawah kemampuan rata-rata.

Uji coba terhadap kelompok kecil dilakukan setelah adanya revisi berdasarkan hasil uji coba perorangan. Uji coba kelompok kecil ini diberikan terhadap 5-8 siswa yang memiliki kemampuan rata-rata kelompok. Setelah uji coba kelompok kecil selesai, maka perlu dilakukan perbaikan atau revisi sesuai dengan temuan yang ada.

Uji coba lapangan dilakukan terhadap kelompok siswa yang menjadi target penggunaan media, dalam situasi belajar sebenarnya. Jika tidak memungkinkan untuk mengujicobakan terhadap seluruh siswa secara lengkap, maka dapat diambil sampel sejumlah 20-30 orang.

#### f. Konsep Multimedia

Guru dituntut bisa menerapkan media pembelajaran lebih dari satu jenis atau menggunakan konsep multimedia. Sebab pembelajaran yang menggunakan multimedia telah terbukti lebih efektif dan efisien serta bisa meningkatkan hasil

belajar siswa. Pembelajaran berbasis multimedia memiliki karakteristik lebih sesuai dengan konteks materi yang dipelajari. Selain itu, pembelajaran yang kontekstual dapat menstimulus otak anak untuk memahami materi pembelajaran (Johnson, 2002:16). Konsep pembelajaran ini juga identik dengan pembelajaran realistik, yaitu pembelajaran yang menggunakan *resources* atau media yang dekat dengan kehidupan anak didik (Shofan, 2007:28).

Hal ini sangat mempengaruhi perkembangan penggunaan multimedia dalam pembelajaran di sekolah. Jika para tenaga pengajar tidak mengikuti perkembangan multimedia ini pasti akan ketinggalan dengan perkembangan masyarakat.

Multimedia adalah media presentasi dengan menggunakan teks, audio dan visual sekaligus. Multimedia adalah pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio, gambar bergerak (video dan animasi) dengan menggabungkan link dan tool yang memungkinkan pemakai untuk melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi dan berkomunikasi.

Multimedia presentasi digunakan untuk menjelaskan materi-materi yang sifatnya teoretis, digunakan dalam pembelajaran klasikal dengan grup belajar yang cukup banyak diatas 50 orang. Media ini cukup efektif sebab menggunakan multimedia proyektor yang memiliki jangkauan pancar cukup besar. Kelebihan media ini adalah menggabungkan semua unsur media seperti teks, video, animasi, iamge, grafik dan sound menjadi satu kesatuan penyajian, sehingga mengakomodasi sesuai dengan modalitas belajar siswa. Program ini dapat mengakomodasi siswa yang memiliki visual, aditif maupun kinestetik. Hal ini

didukung oleh teknologi perangkat keras yang berkembang cukup lama, telah memberikan kontribusi yang sangat besar dalam kegiatan presentasi.

Perangkat lunak didukung oleh perkembangan sejumlah perangkat keras penunjangnya. Salah satu produk yang paling banyak memberikan pengaruh dalam penyajian bahan presentasi digital saat ini adalah perkembangan monitor, kartu video (video card) dan kartu audio (audio card) serta perkembangan terbaru proyektor digital (digital image projector) yang memungkinkan bahan presentasi dapat disajikan secara digital untuk bermacam-macam kepentingan dalam berbagai situasi dan kondisi, serta ukuran ruang dan berbagai karakteristik audience. Tentu saja hal ini menyebabkan perubahan besar pada trend metode presentasi saat ini, dan dapat dimanfaatkan untuk pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi (TIK).

Pengelolaan bahan presentasi dengan menggunakan komputer tidak hanya untuk dipresentasikan dengan menggunakan alat presentasi digital dalam bentuk Multimedia projector (seperti LCD, In-Focus dan sejenisnya), melainkan juga dapat dipresentasikan melalui peralatan proyeksi lainnya, seperti over head projector (OHP) dan film slides projector yang sudah lebih dahulu diprediksi

Dalam sudut pandang proses pembelajaran, presentasi merupakan salah satu frekuensi paling tinggi dibandingkan metode lainnya karena telah berpengaruh pada teori-teori yang mendasarinya. Perkembangan terakhir pada bidang presentasi dengan alat bantu komputer telah menyebabkan perubahan tuntutan penyelenggaraan pembelajaran. Di antaranya tuntutan terhadap peningkatan kemampuan dan keterampilan para guru dalam mengolah bahan-bahan pembelajaran ke dalam media presentasi yang berbasis komputer.

### **g. Powerpoint sebagai Multimedia Presentasi**

Program power point salah satu software yang dirancang khusus untuk mampu menampilkan program multimedia dengan menarik, mudah dalam pembuatan, mudah dalam penggunaan dan relative murah. Power point dapat di gunakan melalui beberapa tipe penggunaan.

1. *Personal presentation* : pada umumnya powerpoint digunakan untuk presentasi dalam kelas klasikal learning. Seperti kuliah, training, seminar, workshop, dan lain-lain. Pada penyajian ini powerpoint sebagai alat bantu bagi instruktur/guru untuk presentasi menyampaikan materi dengan bantuan media powerpoint.`

2. *Stand alone* : pada pola penyajian ini, powerpoint dapat dirancang khusus untuk pembelajaran individual yang bersifat interaktif meskipun kadar interaktifnya tidak terlalu tinggi namun PPT mampu menampilkan feedback yang sudah di program.

### **h. Teknik Multimedia**

Membuat program presentasi multimedia dengan powerpoint dapat dilakukan dengan prosedur berikut :

#### 1. Identifikasi program

Hal ini dimaksudkan untuk melihat kesesuaian antara program yang dibuat dengan materi, sasaran (siswa) terutama latar belakang kemampuan, usia, dan jenjang pendidikan. Perlu juga mengidentifikasi ketersediaan sumber pendukung seperti gambar, animasi, video, dan lain-lain.

#### 2. Pengumpulan elemen multimedia

Mengumpulkan bahan pendukung sesuai dengan kebutuhan materi dan sasaran seperti video, gambar, animasi, dan suara. Pengumpulan bahan tersebut dapat dilakukan dengan cara mencari melalui internet (*browsing*), menggunakan yang sudah ada di rektori anda, jika diperlukan memproduksi sendiri bahan-bahan yang diperlukan misalnya kebutuhan video dengan shooting, rekaman audio dan untuk kebutuhan gambar melalui scanning image. Bersamaan dengan itu dilakukan juga penyusunan materi yang diambil dari bahan utama misalnya buku, modul, dan makalah lengkap. Materi untuk *power point* sebaiknya dikemas menjadi uraian pendek atau pokok bahasannya saja.

### 3. Proses pembuatan dipowerpoint

Setelah bahan terkumpul dan materi sudah dirangkum, selanjutnya proses pengerjaan di *power point* hingga selesai. Selanjutnya mengubah hasil akhir presentasi apakah dalam bentuk *slide show*, *web pages*, atau *executable file* (exe).

### 4. Penggunaan/penayangan

Setelah program selesai dibuat, sebaiknya tidak langsung digunakan review program dari sisi bahasa, teks, tata letak, dan kebenaran konsep, selanjutnya direvisi dan siap digunakan.

## **i. Keuntungan dan Kelebihan Multimedia**

### 1. Kekurangan

- a) Individualisasi. Komputer dan multimedia memungkinkan para siswa mengendalikan laju dan urutan pembelajaran mereka, yang memberikan mereka lebih banyak kontrol atas hasil-hasil.

Respons personal berkecepatan tinggi terhadap tindakan pembelajar menghasilkan laju penguatan yang tinggi.

- b) Kekuatan khusus. Komputer dan multimedia dia efektif untuk pembelajar khusus-siswa yang berisiko, siswa dengan latar belakang budaya beragam, dan siswa dengan ketidakmampuan. Kebutuhan khusus mereka bisa diakomodasi dan pengajaran berlangsung dalam kecepatan yang semestinya.
- c) Pemantauan. Kemampuan komputer dalam menyimpan rekaman menjadikan pengajaran lebih terindividualisasi; guru bisa menyiapkan mata pelajaran individual untuk seluruh siswa (terutama siswa normal istimewa) dan memantau perkembangan mereka.
- d) Manajemen informasi. Komputer dan multimedia bisa mencakup dasar pengetahuan yang terus tumbuh yang terkait dengan ledakan informasi. Mereka bisa mengelolah seluruh jenis informasi-teks, grafis, audio, dan video. Lebih banyak informasi bisa disisihkan oleh guru dan siswa.
- e) Pengalaman multisensorik. Komputer dan multimedia menyediakan beragam pengalaman belajar. Komputer dan multimedia bisa digunakan dalam berbagai strategi pengajaran dan bisa berada pada tingkat pengajaran. Perbaikan, atau pengayaan dasar.
- f) Partisipasi pembelajaran. R dari model ASSURE tercapai dengan materi komputer dan multimedia karena mereka mengharuskan

para pembelajar untuk terlibat dalam kegiatan. Materi-materi itu membantu mempertahankan perhatian para siswa.

## 2. Keterbatasan

- a) Hak cipta. Mudahnya perangkat lunak dan informasi digital lainnya untuk digandakan tanpa izin telah membuat penerbit komersial dan wirausahawan swasta enggan membuat dan memasarkan peranti lunak pengajaran yang berkualitas tinggi (lihat “Perhatian Hak Cipta: Peranti Lunak Komputer”)
- b) Ekspektasi yang tinggi. Para pengguna, baik itu para pembelajar maupun guru, mungkin memiliki ekspektasi tak realistis untuk komputer dan multimedia. Banyak yang menganggap komputer seperti sihir dan berharap kegiatan belajar berlangsung hanya dengan sedikit atau tanpa usaha, tetapi pada kenyataannya (dan seperti halnya dengan perangkat belajar lainnya) para pengguna memperoleh keuntungan sesuai dengan investasi mereka.
- c) Kompleks. Program-program yang lebih canggih mungkin sulit untuk digunakan, terutama untuk proses produksi siswa, karena mereka membutuhkan kemampuan untuk menggunakan keterampilan yang kompleks.
- d) Kurangnya struktur. Para siswa yang gaya belajarnya membutuhkan panduan lebih terstruktur mungkin menjadi frustrasi. Para siswa mungkin juga membuat keputusan yang buruk terkait dengan seberapa banyak informasi yang harus ditelusuri.

## B. Penelitian Terdahulu

Pada bagian ini, peneliti menghuraikan berbagai hasil penelitian terdahulu yang terkait dengan yang hendak dilakukan, kemudian membuat ringkasannya. Dengan melakukan langkah ini, maka dapat dilihat sampai sejauh mana orisinalitas dan posisi yang hendak dilakukan.

- 1) Penelitian yang dilakukan oleh NG Ainul Huda yang berjudul “Penggunaan multimedia berbasis computer pada pembelajaran bahasa Arab, secara khusus pada pembelajaran kosakata bahasa Arab di MTs Nurul Ummah Kotagede Yogyakarta” Adapun hasil penelitian bahwa:1. Pelaksanaan penggunaan multimedia berbasis computer pada pembelajaran kosakata bahasa Arab di Madrasah Tsanawiyah (MTs) Nurul Ummah adalah pemanfaatan multimedia berbasis computer berbentuk video pembelajaran kosakata bahasa Arab dan dipancarkan dengan fasilitas LCD proyektor, isi video yang diputar telah sesuai dengan tema atau topek materi yang tengah diajarkan. Bahan ajar yang digunakan adalah memanfaatkan VCD atau *File* video pembelajaran bahasa Arab yang dimiliki MTs Nurul Ummah yang bersumber dari internet. 2. Tanggapan siswa terhadap penggunaan multimedia berbasis komputer pada pembelajaran kosakata bahasa Arab di Nurul Ummah amat baik, seluruhnya antusias, senang dan merasa memperoleh manfaat dari penggunaan media pembelajaran tersebut. 3. Faktor yang mendukung dalam penggunaan multimedia berbasis komputer pada pembelajaran kosakata bahasa Arab yaitu; adanya inisiatif dan kesadaran dari guru bahasa Arab untuk lebih kondusif, variatif dan optimal dari aspek tercapaiannya tujuan

pembelajaran. Lokasi sekolah yang berada di kota Yogyakarta membuat guru bahasa Arab semestinya memiliki potensi lebih mudah memperoleh bahan ajar berbentuk multimedia, siswa MTs Nurul Ummah yang seluruhnya santri Nurul Ummah dan ketersediaan fasilitas penunjang penggunaan multimedia berbasis komputer. Adapun faktor yang menghambat dalam penggunaan multimedia berbasis komputer pada pembelajaran kosakata bahasa Arab yaitu, ketidakmampuan guru menyusun bahan ajar sendiri, intensitas penggunaan multimedia berbasis komputer yang belum teratur, dan keterbatasan bahan ajar yang dimiliki madrasah maupun sarana prasarana penunjang penggunaan multimedia berbasis komputer.

- 2) Penelitian yang dilakukan oleh Dedi Subriadi yang berjudul “Upaya guru dalam pemanfaatan media pembelajaran bahasa Arab di MTsN Banyusoca Gunungkidul” Adapun hasil penelitian bahwa upaya yang dilakukan oleh guru bahasa Arab MTsN Banyusoca Gunungkidul dalam memanfaatkan media pembelajaran adalah: 1. Upaya yang dilakukan oleh guru bahasa Arab MTsN Banyusoca Gunungkidul adalah a) menyiapkan media yang digunakan, b) mengenalkan media pembelajaran kepada siswa, baik itu buku ajar, media benda aslinya, ruang multimedia dan lain sebagainya, c) menggunakan media pembelajaran setiap pelajaran bahasa Arab semaksimal mungkin, d) mengembangkan media pembelajaran yang ada, dan e) mengevaluasi penggunaan media pembelajaran. 2. Adapun kendala yang dihadapi bapak Nur Kholis dalam memanfaatkan media pembelajaran adalah: a) alokasi waktu yang kurang memadai, b) merasa

repot dalam menggunakan media, c) kurang memadai media pembelajaran, d) media pembelajaran yang rusak, dan e) ruang multimedia yang hanya ada satu. 3. Solusi yang bapak Nur Kholis kemukakan dalam menghadapi kendala-kendala dalam pemanfaatan media pembelajaran adalah: a) memanfaatkan waktu yang ada, b) mendalami pemahaman tentang media dan cara penggunaannya, c) menjaga dan merawat media yang ada, dan d) menghilangkan anggapan bahwa penggunaan media itu repot. 4. Adapun media yang digunakan oleh guru bahasa Arab MTsN Banyusoca Gunungkidul adalah: a) media ini mempunyai makna yang sangat berarti bagi guru. Karena dengan media tersebut guru bahasa Arab dapat menjelaskan materi pelajaran dengan mudah kepada siswa. 5. Adapun konsep atau pola pemanfaatan media yang dilakukan oleh guru bahasa Arab di MTsN Banyusoca Gunungkidul ini adalah pemanfaatan media dalam situasi kelas yaitu media pembelajaran dimanfaatkan untuk menunjang tercapainya tujuan tertentu dan pemanfaatnya dipadukan dengan proses belajar mengajar dalam situasi kelas.

3) Penelitian yang dilakukan oleh Achmad Khanif yang berjudul “Penggunaan multimedia dalam pembelajaran sejarah kebudayaan Islam di MTs Negeri 1 Banyumas” Adapun hasil penelitian bahwa:

1. Penggunaan multimedia pembelajaran dikelas pada mata pelajaran SKI yang guru lakukan di MTs Negeri 1 Banyumas sudah menggunakan berbagai macam media, yakni multimedia terdiri dari berbagai media seperti teks, gambar, film, audio dan video. Guru membuat dengan media teks, gambar, video dan audio. 2. Penggunaan

multimedia yang guru lakukan sudah sesuai dengan langkah-langkah penggunaan multimedia. Langkah-langkah tersebut diantaranya pada tahap persiapan, pelaksanaan, penutup berupa evaluasi sampai pada tahap pemeliharaan perangkat multimedia. 3. Pemilihan multimedia pada mata pelajaran SKI dapat memberikan manfaat. Manfaat multimedia diantaranya ialah menumbuhkan minat belajar siswa. Hal itu bisa terjadi karena dalam multimedia mampu menggabungkan beberapa media. 4. Variasi penggunaan metode mengajar dengan multimedia dalam pembelajaran SKI sudah bagus. Guru sudah menggunakan beberapa metode yang ada diantaranya presentasi, diskusi.

Tabel 2.1

## Penelitian Terdahulu

No.	Judul Penelitian	Persamaan	Pebedaan
1.	Penggunaan multimedia berbasis computer pada pembelajaran bahasa Arab, secara khusus pada pembelajaran kosakata bahasa Arab di MTs Nurul Ummah Kotagede Yogyakarta	- Penelitian Berbahasa - Jenis penelitian deskriptif-kualitatif - Jenjang sekolah penelitian di MTs - Pemanfaatan multimedia dalam pembelajaran	- Faktor mendukung penggunaan multimedia - Subjek penelitian kelas IX (A dan B)
2.	Upaya guru dalam emanfaatan media pembelajaran bahasa Arab di MTsN Banyusoca Gunungkidul	- Penelitian Berbahasa - Jenis penelitian deskriptif-kualitatif - Jenjang sekolah	- Upaya guru memanfaatkan media pembelajaran

		penelitian di MTs - Pemanfaatan multimedia dalam pembelajaran	
3.	Penggunaan multimedia dalam pembelajaran sejarah kebudayaan Islam di MTs Negeri 1 Banyumas	- Jenjang sekolah penelitian di MTs - Pemanfaatan multimedia dalam pembelajaran	-Penelitian pembelaran sejarah

Berdasarkan kajian terdahulu, maka terlihat bahwa diantara penelitian terdahulu ada kebersamaan yaitu pemanfaatan multimedia dan perbedaan adalah pengembangannya.

### **C. Paradigma Penelitian**

Penelitian ini berjudul “Potret Penggunaan Multimedia dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di MTsN 1 Tulungagung” yang bertujuan untuk menggambarkan potret guru menggunakan multimedia dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di MTsN 1 Tulungagung. Hasil dari penelitian ini akan bermanfaat bagi sekolah yang diteliti khususnya dan sekolah lain yang menerapkan menggunakan multimedia dalam pembelajaran Bahasa Indonesia yang sesuai dengan harapan pemerintah. Paradigma penelitian digambarkan sebagai berikut.

