

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Konsep Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah dapat diartikan sebagai perantara atau pengantar.<sup>22</sup> Marshall McLuhan berpendapat bahwa media adalah suatu ekstensi manusia yang memungkinkannya mempengaruhi orang lain yang tidak mengadakan kontak langsung dengan dia. Sesuai dengan rumusan mencakup surat-surat, televisi, film dan telepon, bahkan jalan raya dan jalan kereta api merupakan media yang memungkinkan seseorang berkomunikasi dengan orang-orang lainnya.<sup>23</sup>

Istilah “media” bahkan sering dikaitkan atau dipergantikan dengan kata “teknologi” yang berasal dari kata latin *tekne* (bahasa inggris *art* dan *logos* (bahasa indonesia “ilmu”). Menurut Webster “*art*” adalah keterampilan (*skill*) yang diperoleh lewat pengalaman, studi dan observasi. Dengan demikian, teknologi tidak lebih dari suatu ilmu yang membahas tentang keterampilan yang diperoleh lewat pengalaman, studi, dan observasi. Bila dihubungkan dengan pendidikan dan pembelajaran, maka teknologi mempunyai pengertian sebagai:

Perluasan konsep tentang media, dimana teknologi bukan sekedar benda, alat, bahan atau perkakas, tetapi tersimpul pula sikap,

---

<sup>22</sup> Wina Sanjaya, *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana, 2009), hal. 204

<sup>23</sup> Oemar Hamalik, *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2010), hal. 201-202

perbuatan, organisasi dan manajemen yang berhubungan dengan penerapan ilmu.<sup>24</sup>

Secara etimologis kata “media beraal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti ‘tengah’, ‘perantara’, ‘pengantar’.”<sup>25</sup> Secara terminologi kaitannya dalam kegiatan sehari-hari di sekolah, media sering diartikan sebagai alat peraga. Dalam hubungannya dengan komunikasi, media diartikan sebagai alat komunikasi. Dalam hubungannya dengan pembelajaran, media diartikan sebagai “sarana fisik yang digunakan untuk mengomunikasikan atau menyampaikan pesan pembelajaran kepada siswa.”<sup>26</sup> Dari berbagai pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa media adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim kepada penerima pesan.

Kata pembelajaran merupakan terjemahan dari istilah bahasa inggris, yaitu “*instruction*” yang diartikan sebagai proses interaktif antara guru dan siswa yang berlangsung secara dinamis. ini berbeda dengan istilah “*teaching*” yang berarti mengajar. Dalam hal ini, hanya guru yang berperan aktif mengajar, sedangkan siswa bersifat pasif, sedangkan dalam proses pembelajaran, guru tidak hanya “mengajar” melainkan “membelajarkan” peserta didik agar mau belajar. Tugas guru tidak hanya menyampaikan informasi, tetapi juga mendiagnosis kesulitan belajar, menyeleksi materi ajar, mengembangkan dan menggunakan berbagai

---

<sup>24</sup>*Ibid*, hal. 5

<sup>25</sup>Nunuk Suryani dan Leo Agung, *Strategi Belajar Mengajar*, (Yogyakarta: Penerbit Ombak, 2012), hal.135

<sup>26</sup> Abdul Gafur, *Desain Pembelajaran: Konsep, model, dan Aplikasinya dalam Perencanaan Pelaksanaan Pembelajaran*, (Yogyakarta: Penerbit Ombak, 2012), hal. 104-105

jenis media dan sumber belajar, dan memberi motivasi agar siswa mau belajar.<sup>27</sup>

Pembelajaran merupakan bentuk jamak dari kata belajar yang mempunyai kata dasar ajar. Ajar menurut KBBI petunjuk yang diberikan kepada orang supaya diketahui (diturut), belajar merupakan suatu usaha untuk memperoleh kepandaian/ilmu. Istilah pembelajaran lebih menggambarkan usaha guru/pendidik untuk membuat para peserta didik melakukan proses belajar. Kegiatan pembelajaran tidak akan berarti jika tidak menghasilkan kegiatan belajar pada para siswanya.<sup>28</sup>

Secara istilah pembelajaran diartikan sebagai upaya membelajarkan pembelajaran. Pengertian lain tentang pembelajaran adalah upaya yang dilakukan oleh pembelajar dengan tujuan untuk membantu siswa agar bisa belajar dengan mudah. Adapun komponen penting yang menentukan efektifitas proses pembelajaran adalah guru, siswa, materi, metode, media, dan situasi.<sup>29</sup> Dari pengertian ini dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah interaksi antara pendidik dan peserta didik yang dapat membawa informasi atau pengetahuan.

Media pembelajaran adalah media yang digunakan dalam pembelajaran, yaitu meliputi alat bantu guru dalam mengajar serta sarana pembawa pesan dari sumber belajar ke penerima pesan belajar (siswa). Sebagai penyaji dan penyalur pesan, media belajar dalam hal-hal tertentu

---

<sup>27</sup> Rayandra Asyhar, *Keatif Mengembangkan Media Pembelajaran...*, Hal. 6-7

<sup>28</sup> Nunuk Suryani dan Leo Agung, *Strategi Belajar Mengajar*, (Yogyakarta: Penerbit Ombak, 2012), hal.136

<sup>29</sup> Rayandra Asyhar, *Keatif Mengembangkan Media Pembelajaran...*, hal. 9

bisa mewakili guru menyajikan informasi belajar kepada siswa. Jika program media itu didesain dan dikembangkan secara baik, maka fungsi itu akan dapat diperankan oleh media meskipun tanpa keberadaan guru.<sup>30</sup>

“Media pembelajaran adalah seluruhalat dan bahan yang dapat dipakai untuk tujuan pendidikan, seperti radio, televisi, buku, koran, majalah, dan sebagainya.”<sup>31</sup> Disini alat-alat seperti radio dan televisi apabila digunakan dan diprogram untuk pendidikan, maka merupakan media pembelajaran. Namun demikian, media bukan hanya berupa alat bantu atau bahan saja, akan tetapi hal-hal lain yang memungkinkan siswa dapat memperoleh pengetahuan. Pendapat lain mengatakan bahwa:

Media pengajaran adalah penyampaian pesan (*carries of information*) berinteraksi dengan siswa melalui pengindraannya. Siswa dapat juga dipanggil untuk menggunakan sesuatu alat indranya untuk menerima informasi, atau dapat juga menggunakan kombinasi alat indra sekaligus sehingga kegiatan berkomunikasi lebih seksama.<sup>32</sup>

Selain itu, ada juga yang berpendapat bahwa media pembelajaran meliputi perangkat keras (*hardwere*) dan perangkat lunak (*software*). *Hardware* adalah alat-alat yang dapat mengantarkan pesan *Over Heud Projector*, radio, televisi, dan sebagainya. Sedangkan *software* adalah isi program yang mengandung pesan seperti informasi yang terdapat pada buku dan bahan-bahan cetakan lainnya, cerita yang terkandung dalam

---

<sup>30</sup>Nunuk Suryani dan Leo Agung, *Strategi Belajar Mengajar*, (Yogyakarta: Penerbit Ombak, 2012), hal.136

<sup>31</sup>Wina Sanjaya, *Perencanaan Dan Desain Sistem Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana, 2009), hal. 204

<sup>32</sup>Oemar Hamalik, *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2010), hal. 202

film atau materi yang disuguhkan dalam bentuk bagan, grafik, diagram, dan sebagainya.<sup>33</sup>

Media pembelajaran merupakan komponen penting dalam perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran. Namun tidak semua media tersebut cocok untuk mengajarkan semua materi pelajaran dan untuk semua siswa. Media tersebut harus dipilih dengan cermat agar dapat digunakan secara optimal dalam kegiatan pembelajaran.<sup>34</sup> Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah seluruh alat yang dapat dipakai untuk menyampaikan pesan dari pengirim kepada penerima pesan secara terencana sehingga terjadi lingkungan belajar dan kondusif.

## **B. Pembelajaran Tematik**

### **1. Pengertian Pembelajaran Tematik**

Pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang memadukan antara berbagai mata pelajaran atau bidang studi dengan menggunakan tema tertentu. Tema tersebut kemudian diulas atau dielaborasi dari berbagai sudut pandang baik dari pandangan ilmu pengetahuan sosial, ilmu pengetahuan alam, humaniora maupun agama, sehingga memberikan pengalaman bermakna bagi anak didik.<sup>35</sup> Pada dasarnya pembelajaran tematik memerlukan optimalisasi penggunaan media pembelajaran yang bervariasi sehingga akan membantu siswa dalam memahami konsep-

---

<sup>33</sup>Wina Sanjaya, *Perencanaan Dan Desain Sistem Pembelajaran...*, hal. 205

<sup>34</sup>Abdul Gafur, *Desain Pembelajaran: Konsep, model, dan Aplikasinya dalam Perencanaan Pelaksanaan Pembelajaran*, (Yogyakarta: Penerbit Ombak, 2012), hal. 103-104

<sup>35</sup>Abd. Kadir dan Hanun Asrohan, *Pembelajaran Tematik*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2014), hal. 9

konsep yang abstrak. Suatu konsekuensi logis mengingat bahwa cakupan materi pada pembelajaran tematik jauh lebih kompleks dari model pembelajaran lainnya.<sup>36</sup>

Tematik diberikan dengan maksud menyatukan konten kurikulum dalam unit atau satuan-satuan yang utuh sehingga membuat pembelajaran sarat akan nilai, bermakna dan mudah dipahami oleh siswa. Pembelajaran tematik merupakan suatu sistem pembelajaran yang memungkinkan siswa, baik secara individual maupun kelompok, aktif menggali dan menemukan konsep serta prinsip-prinsip keilmuan secara holistik, bermakna dan autentik.

## 2. Tujuan dan Fungsi pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik memiliki tujuan sebagai berikut:<sup>37</sup>

- a. Mudah memusatkan perhatian pada satu tema atau topik tertentu
- b. Mempelajari pengetahuan dan mengembangkan berbagai kompetensi muatan mata pelajaran dalam tema yang sama
- c. Memiliki pemahaman terhadap materi pelajaran lebih mendalam dan berkesan
- d. Mengembangkan kompetensi berbahasa lebih baik dengan mengaitkan berbagai muatan mata pelajaran lain dengan pengalaman pribadi peserta didik

---

<sup>36</sup>Trianto, *Desain Pengembangan Pembelajaran Tematik Bagi Anak Usia Dini & Anak Usia Kelas Awal SD/MI*, (Jakarta: Kencana, 2013), hal. 186.

<sup>37</sup>*Ibid*, hal. 145-146

- e. Lebih semangat dan bergairah belajar karena mereka dapat berkomunikasi dalam situasi nyata, seperti bercerita, bertanya, menulis sekaligus pelajaran yang lain
- f. Lebih merasakan manfaat dan makna belajar karena materi yang disajikan dalam konteks tema/subtema yang jelas
- g. Guru dapat menghemat waktu, karena muatan mata pelajaran yang disajikan secara terpadu dapat dipersiapkan sekaligus dan diberikan dalam 2 atau 3 pertemuan bahkan lebih atau pengayaan
- h. Budi pekerti dan moral peserta didik dapat ditumbuhkembangkan dengan mengangkat sejumlah nilai budi pekerti sesuai dengan situasi dan kondisi

Fungsi pembelajaran tematik yaitu untuk memberikan kemudahan bagi peserta didik dalam memahami dan mendalami konsep materi yang tergabung dalam tema serta dapat menambah semangat belajar karena materi yang dipelajari merupakan materi yang nyata (konsektual) dan bermakna bagi peserta didik.

### 3. Karakteristik Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik memiliki karakteristik sebagai berikut:<sup>38</sup>

#### a. Berpusat pada Siswa

Pembelajaran tematik terpusat pada siswa (*student centered*), hal ini sesuai dengan pendekatan belajar modern yang lebih banyak menempatkan siswa sebagai subjek belajar sedangkan guru lebih

---

<sup>38</sup>*Ibid*, 146-147

banyak berperan sebagai fasilitator yaitu memberikan kemudahan-kemudahan kepada siswa untuk melakukan aktivitas belajar.

b. Memberikan Pengalaman Langsung pada Anak

Dengan pengalaman langsung yang didapatkan siswa, siswa dihadapkan pada sesuatu yang nyata (konkret) sebagai dasar untuk memahami hal-hal yang lebih abstrak.

c. Pemisahan Muatan Mata Pelajaran tidak begitu jelas

Dalam pembelajaran tematik pemisahan antar muatan mata pelajaran tidak begitu jelas. Fokus pembelajaran diarahkan kepada pembahasan tema-tema yang paling dekat berkaitan dengan kehidupan siswa.

d. Menyajikan Konsep dari berbagai Muatan Mata Pelajaran

Pembelajaran tematik menyajikan konsep-konsep berkaitan dengan tema dari berbagai muatan mata pelajaran yang dipadukan dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, siswa dapat memahami konsep-konsep tersebut secara utuh. Hal ini diperlukan untuk membantu siswa dalam memecahkan masalah-masalah yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari.

e. Bersifat Luwes/Fleksibel

Pembelajaran tematik bersifat luwes/fleksibel dimana guru dapat mengaitkan dan memadukan bahan ajar dari berbagai muatan mata pelajaran, bahkan mengaitkan dengan kehidupan siswa dan keadaan lingkungan di mana sekolah dan siswa berada.



f. Hasil pembelajaran berkembang sesuai dengan minat dan kebutuhan siswa

Siswa diberi kesempatan untuk mengoptimalkan potensi yang dimilikinya sesuai dengan minat, bakat dan kebutuhannya.

g. Menggunakan prinsip belajar sambil bermain dan menyenangkan

#### 4. Tahapan Pembelajaran Tematik

Tahapan dalam pembelajaran tematik melalui beberapa tahap yaitu: *pertama*, guru harus mengacu pada tema sebagai pemersatu berbagai muatan mata pelajaran untuk satu tahun. *Kedua* guru melakukan analisis Standar Kompetensi Lulusan, Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar dan membuat indikator dengan tetap memerhatikan muatan materi dari Standar Isi. *Ketiga* membuat hubungan pemetaan antara kompetensi dasar dan indikator dengan tema. *Keempat* membuat jaringan KD, indikator. *Kelima* menyusun silabus tematik dan *keenam* membuat rencana pelaksanaan pembelajaran tematik dengan menerapkan pendekatan saintifik.<sup>39</sup>

#### 5. Ruang Lingkup Pengembangan Pembelajaran Tematik

Ruang lingkup pengembangan pembelajaran terpadu meliputi seluruh muatan mata pelajaran pada kelas I sampai dengan IV Sekolah Dasar, yaitu pada mata pelajaran Pendidikan Agama dan Budi Pekerti, Bahasa Indonesia, Matematika, Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn), Ilmu Pengetahuan Alam, Ilmu Pengetahuan

---

<sup>39</sup>*Ibid*, hal. 150

Sosial, Seni Budaya dan Keterampilan dan Pendidikan Jasmani, Olahraga dan kesehatan.

### **C. Pemanfaatan Media Pembelajaran dalam Proses Pembelajaran**

Belajar adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada diri setiap orang sepanjang hidupnya. Proses belajar itu terjadi karena adanya interaksi antara seseorang dengan lingkungannya. Oleh karena itu, belajar dapat terjadi kapan saja dan dimana saja. Salah satu pertanda bahwa seseorang itu telah belajar adalah adanya perubahan tingkah laku pada diri orang itu yang mungkin disebabkan oleh terjadinya perubahan pada tingkat pengetahuan, keterampilan, atau sikapnya.<sup>40</sup>

Proses belajar mengajar akan berjalan efektif dan efisien bila didukung dengan tersedianya media yang menunjang. Penyediaan media serta metodologi pendidikan yang dinamis, kondusif serta dialogis sangat diperlukan bagi pengembangan potensi peserta didik, secara optimal. Hal ini disebabkan karena potensi peserta didik akan lebih terangsang bila dibantu dengan sejumlah media atau sarana dan prasarana yang mendukung proses interaksi yang sedang dilaksanakan.

Media dalam perspektif pendidikan merupakan instrumen yang sangat strategis dalam ikut menentukan keberhasilan proses belajar mengajar. Sebab keberadaannya secara langsung dapat memberikan dinamika tersendiri terhadap peserta didik.

---

<sup>40</sup>Azhar Arsyad, *Media Pengajaran* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2014), hal.1

Peserta didik seringkali kurang mampu menangkap dan menanggapi hal-hal yang bersifat abstrak atau yang belum pernah terekam dalam ingatannya. Untuk mempermudah proses belajar mengajar yang demikian, diperlukannya media pembelajaran yang memperjelas dan mempermudah peserta didik dalam menangkap pesan-pesan pendidikan yang disampaikan. Oleh karena itu, semakin banyak memanfaatkan media dan sarana prasarana yang mendukung, maka semakin besar kemungkinan nilai-nilai pendidikan mampu diserap dan dicerna.

Pemanfaatan media pembelajaran pada mata pelajaran tematik agar lebih optimal pemanfaatan harus disesuaikan dengan materi dan karakteristik siswa. Sehingga dapat membantu kegiatan belajar siswa dan dapat digunakan sesuai dengan kebutuhan guru dalam penyampaian materi ajar. Media pembelajaran diharapkan dapat memperjelas suatu materi pembelajaran sehingga menjadi konkrit dan mudah dipahami siswa. Maka media dikembangkan dengan memperhatikan karakteristik media yang akan digunakan sesuai dengan kemampuan siswa dan tujuan pembelajaran.

Ada beberapa alasan berkenaan dengan manfaat media pengajaran dalam proses belajar siswa antara lain:<sup>41</sup>

1. Pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar

---

<sup>41</sup>Nana Sudjana Dan Ahmad Rivai, *Media Pengajaran*, (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2009), hal. 2

2. Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh para siswa, dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pengajaran lebih baik
3. Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penutupan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi bila guru mengajar untuk setiap jam
4. Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan lain-lain.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran adalah penggunaan media dalam proses pembelajaran sebagai penunjang kelancaran belajar khususnya pada mata pelajaran tematik.

#### **D. Tinjauan Tentang Media Audio**

1. Pengertian media audio

Audio berasal dari kata *audible*, artinya suara yang dapat didengarkan secara wajar oleh telinga manusia. Kaitannya dengan audio sebagai media pembelajaran maka suara-suara ataupun bunyi direkam dengan menggunakan alat perekam suara, kemudian diperdengarkan kembali kepada peserta didik dengan menggunakan sebuah alat pemutar. Jika suara atau bunyi tadi diperdengarkan ke peserta didik

melalui stasiun pemancar Radio maka media tersebut dikatakan sebagai Radio.<sup>42</sup>

Media audio merupakan jenis media yang didengar, media ini memiliki karakteristik pemanipulasian pesan hanya dilakukan melalui bunyi atau suara-suara.<sup>43</sup> Media audio adalah media atau bahan yang mengandung pesan dalam bentuk auditif (pita suara atau piringan suara yang dapat merangsang pikiran dan perasaan pendengar sehingga terjadi proses belajar.

Pada dasarnya semua jenis tujuan belajar dapat dicapai dengan menggunakan media audio. Namun karena media ini lebih bersifat auditif, maka tujuan yang sifatnya mengharapkan keterampilan motorik, akan sulit menggunakan media ini. Media audio akan lebih cocok untuk mencapai tujuan yang bersifat kognitif berupa data dan fakta atau mungkin konsep dan tujuan yang berhubungan dengan sikap (afektif).<sup>44</sup>

Jadi, media audio merupakan bentuk media pembelajaran yang murah dan terjangkau. Media audio juga dapat menampilkan pesan yang memotivasi siswa. Disamping itu, tersedia pula materi audio yang dapat digunakan sesuai dengan kemampuan siswa.

---

<sup>42</sup> Daryanto, *Media Pembelajaran*, (Bandung: Sarana Tutorial Nurani Sejahtera, 2011), hal. 40-41

<sup>43</sup> Nunuk Suryani dan Leo Agung, *Strategi Belajar Mengajar...*, hal.142

<sup>44</sup> Wina Sanjaya, *Perencanaan Dan Desain Sistem Pembelajaran...*, hal. 216

Ada beberapa model pemanfaatan media audio untuk pembelajaran, diantaranya sebagai berikut:<sup>45</sup>

- a. Terintegrasi dengan media cetak (buku/modul).
- b. Pemanfaatannya diintegrasikan dengan media cetak (bisa berupa modul/buku atau media cetak lainnya).
- c. Peserta didik harus sabar dan teliti bolak-balik memutar audio untuk melihat kemodulnya atau menutup modul kembali memutar dan menyimak audionya. Bahkan antara menyimak modul dan dan mendengarkan audio kadang-kadang harus dilakukan secara bersamaan.
- d. Pengintegrasinya dapat secara murni (pure), tetapi bisa juga semi terintegrasi. Pengintegrasian secara murni artinya antara modul dan media audio merupakan satu kesatuan bahan pembelajaran yang tidak bisa dipisahkan. Peserta didik harus memanfaatkan kedua duanya secara terintegrasi dalam proses pembelajaran.
- e. Materi yang ada di media audio (untuk pelajaran bahasa Inggris) misalnya cara membaca wacana (*reading*), *vocabulary*, *listening*, *speaking*, latihan-latihan, umpan balik hasil latihan dan penjelasan tata bahasa (*grammar*)

---

<sup>45</sup>Daryanto, *Media Pembelajaran...*, hal. 47

## 2. Jenis-jenis Media Audio

Jenis media audio ada enam macam diantaranya, yaitu:<sup>46</sup>

### a. Piring Hitam (PH)

Alat penyimpan *file audio* (modem) yang pertama ditemukan adalah piringan hitam. Ia memiliki pena bergetar yang berfungsi untuk menghasilkan bunyi atau suara dari sebuah *disc*. Alat yang diperlukan untuk memutar piringan hitam adalah *gramophone*.

### b. Kaset

Kaset adalah alat penyimpan *file audio* yang berbentuk pita kaset. Setiap pita kaset mampu menyimpan *file audio* yang berdurasi sekitar 1 jam disetiap sisinya. Kualitas suaranya cukup baik. Penurunan kualitas suara dapat terjadi jika pita kaset rusak, jamur, dan kotor. Alat untuk memutar kaset bisa berupa *radio tape*, *tape deck* atau dapat juga diputar melalui *walkman*.

### c. CD dan DVD

CD atau *Compact Disc* dan juga DVD atau *Digital Versatile Disc* adalah sebuah media penyimpanan *file audio* yang dibuat untuk merampingkan sistem penyimpanannya. Selain ramping, keduanya memiliki kemampuan menyimpan file yang lebih banyak jika dibandingkan dengan kaset.

Kualitas suara yang dihasilkan juga lebih bagus. Kualitas suara akan menurun atau bahkan hilang jika permukaan *disc* tergores, kotor,

---

<sup>46</sup> Daryanto, *Media Pembelajaran...*, hal. 43-44

berjamur atau mengalami kerusakan lainnya. Alat yang diperlukan untuk memutar CD atau DVD audio adalah *CD player* dan atau *DVD player*.

d. MP3

MP3 merupakan salah satu bentuk (formal) penyimpanan *file audio digital* yang paling populer. Di samping ukuran filenya yang lebih kecil, MP3 juga memberikan kualitas suara yang lebih bagus dibandingkan dengan CD audio. Alat untuk memutar MP3 adalah *MP3 player*. Selain itu, MP3 juga bisa diputar dengan iPod. iPod adalah salah satu merek dan serangkaian alat pemutar media digital yang dirancang, dikembangkan, dan dipasarkan oleh *Apple Computer*.

e. Audio Digital (WAV)

WAV atau *Wavefrom Audio Vornat*, merupakan salah satu format penyimpanan *file audio* yang dirancang dan dikembangkan oleh *Microsoft* dan *IBM*. Perangkat yang diperlukan untuk memutar WAV salah satunya adalah iPod. Selain alat pemutar yang dikeluarkan oleh *Aplle Computer* dengan merek iPod, *Microsoft* juga mengeluarkan produk sejenis yang bisa digunakan untuk memutar WAV maupun MP3, dengan merek *Zune*.

f. Radio dan Audio Streaming

Seiring dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (ICT) yang berbasis radio, disamping siaran radio yang sifatnya konvensional seperti yang selama ini kita kenal dan kita



dengarkan sehari-hari, kini berkembang radio ataupun *audio streaming*. Kalau dalam radio konvensional, materi pembelajaran dipancarkan melalui stasiun pemancar, radio dan kita tangkap dengan menggunakan pesawat radio. Tetapi dalam *radio streaming*, materi pembelajaran ditembakkan ke dunia maya (*internet*). Melalui internet inilah materi pembelajaran dipancarkan keseluruhan belahan dunia.

Melalui *radio streaming*, kita dapat mendengarkan materi siaran secara langsung (*live*) dengan mengaksesnya via internet. Untuk menangkap materi siaran *radio streaming* diperlukan peralatan komputer. Selain melalui komputer, siaran *radio streaming* juga dapat diikuti dengan menggunakan *Handphone (HP)* dan radio satelit.

Disamping *radio streaming* juga berkembang *audio streaming*. Prinsip kerja *audio streaming* sama dengan *radio streaming*. Dalam *audio streaming*, materi pembelajaran disimpan di dunia maya (*internet*). Alat untuk memutar *file audio streaming* adalah komputer atau *Handphone* atau *Radio Satelit*.<sup>47</sup>

### 3. Model-Model Media Audio

Sebagai media pembelajaran, ada beberapa model atau pola pembelajaran dengan memanfaatkan media audio. Dalam hal ini ada tiga model utama yang perlu diketahui. Model *pertama* terintegrasi dengan media cetak, model *kedua* terintegrasi dengan kegiatan pembelajaran di

---

<sup>47</sup>*Ibid*, hal. 45

kelas, dan model *ketiga* dimanfaatkan secara berdiri sendiri sebagai media audio interaktif.

#### 4. Kelebihan dan Kekurangan Media Audio

Beberapa kelebihan yang dapat diambil dengan menggunakan media ini di antaranya:<sup>48</sup>

- a. Dengan menggunakan alat perekam, program audio dapat digunakan sesuai dengan kebutuhan pendengar/pemakai.
- b. Media audio dapat melatih siswa untuk mengembangkan daya imajinasi yang abstrak.
- c. Media audio dapat merangsang partisipasi aktif para pendengar, misalnya sambil mendengar siaran, siswa dapat melakukan kegiatan-kegiatan lain yang menunjang terhadap pencapaian tujuan.
- d. Program audio dapat menggugah rasa ingin tau siswa tentang sesuatu sehingga dapat merangsang kreativitas.
- e. Media audio dapat menanamkan nilai-nilai dan sikap positif terhadap para pendengar yang sulit dicapai dengan media lain.
- f. Media audio dapat menyajikan laporan-laporan yang aktual dan orisonal yang sulit dengan menggunakan media lain.
- g. Program audio dapat mengatasi batasan waktu serta jangkauan nya yang sangat luas.

---

<sup>48</sup>Wina Sanjaya, *Perencanaan Dan Desain Sistem Pembelajaran...*, hal. 216-217

Disamping beberapa kelebihan, media ini juga memiliki kelemahan sebagai berikut:<sup>49</sup>

- a. Sifat komunikasinya satu arah (*one way communication*). Dengan demikian, sulit bagi pendengar untuk mendiskusikan hal-hal yang sulit dipahami. Untuk mengurangi kelemahan tersebut bisa diatasi dengan menggunakan telepon.
- b. Media audio yang lebih banyak menggunakan suara dan bahasa verbal, hanya mungkin dapat dipahami oleh pendengar yang mempunyai tingkat penguasaan kata dan bahasa yang baik.
- c. Media audio hanya akan mampu melayani secara baik untuk mereka yang sudah mampu berpikir abstrak.
- d. Penyajian materi melalui media audio dapat menimbulkan verbalisme bagi pendengar.
- e. Media audio yang menggunakan program siaran radio, biasanya dilaksanakan serempak dan terpusat, sehingga sulit untuk melakukan pengontrolan.

## **E. Tinjauan Tentang Media Visual**

### **1. Pengertian Media Visual**

Media visual adalah salah satu jenis media pembelajaran yang digunakan dan lebih menitikberatkan pada indera penglihatan. Media visual ini ada yang menampilkan gambar diam seperti film *strip* (film rangkai), *slides* (film bingkai) foto, gambar atau lukisan, cetakan. Ada pula

---

<sup>49</sup>*Ibid*, hal. 217

media visual yang menampilkan gambar atau simbol yang bergerak seperti film bisu, film kartun.<sup>50</sup> Seperti media pembelajaran pada umumnya, media visual juga digunakan sebagai perantara untuk membantu proses pembelajaran disekolah. Media visual khususnya mampu menampilkan apa yang seharusnya dan tampilan nyata dari fenomena-fenomena yang dipelajari. Dengan digunakan media pembelajaran visual peserta didik tidak lagi hanya bisa membayangkan fenomena-fenomena yang dipelajari, guru juga tidak kesulitan menunjukkan apa yang dimaksud dan hendak disampaikan. Hal ini tentu menjadi keunggulan sendiri dari media pembelajaran visual yang memiliki banyak fungsi yang penting jika diterapkan secara baik dan sesuai dalam pembelajaran.

Media berbasis visual (*image* atau perumpamaan) memegang peran yang sangat penting dalam proses belajar. Media visual dapat memperlancar pemahaman (misalnya melalui elaborasi struktur dan organisasi) dan memperkuat ingatan. Visual dapat pula menumbuhkan minat siswa dan dapat memberikan hubungan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata. Agar menjadi efektif, visual sebaiknya ditempatkan pada konteks yang bermakna dari siswa harus berinteraksi dengan visual (*image*) itu untuk menyakinkan terjadinya proses informasi.<sup>51</sup>

---

<sup>50</sup>Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2002), hal. 141

<sup>51</sup>Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran...*, hal. 89

## 2. Prinsip penggunaan media visual

Ada beberapa prinsip umum yang perlu diketahui untuk penggunaan efektif media berbasis visual sebagai berikut:<sup>52</sup>

- a. Usahakan visual itu sesederhana mungkin dengan menggunakan gambar garis, karton, bagan, dan diagram.
- b. Visual digunakan untuk menekankan informasi sasaran (yang terdapat teks) sehingga pembelajaran dapat terlaksana dengan baik.
- c. Ulangi sajian dan libatkan siswa untuk meningkatkan daya ingat.
- d. Hindari visual yang tak berimbang
- e. Tentukan kejelasan dan ketepatan dalam semua visual
- f. Visual yang diproyeksikan harus dapat terbaca dan mudah dibaca
- g. Unsur-unsur pesan dalam visual itu harus ditonjolkan dan dengan mudah dibedakan ;dari unsur-unsur latar belakang untuk mempermudah pengolahan informasi.
- h. *Captin* (keterampilan gambar harus disiapkan).
- i. Warna harus digunakan secara realistik
- j. Warna dan pemberian bayangan digunakan untuk mengarahkan perhatian dan membedakan komponen-komponen.

## 3. Jenis-jenis media visual

- a. Media gambar diam (*still picture*) dan grafis

Media ini adalah hasil potretan dari berbagai peristiwa objek yang dituangkan dalam bentuk gambar-gambar, garis, kata-kata,

---

<sup>52</sup>*Ibid*, hal 89-90

simbol-simbol maupun gambaran. Yang termasuk kedalam kelompok media ini, antara lain: <sup>53</sup>

- 1) Grafik, yaitu gambaran dari data statistik yang ditunjukkan dengan lambang-lambang
- 2) *Chart* atau bagan, yaitu gambaran dari sesuatu, yang menunjukkan adanya hubungan, perkembangan, atau perbandingan
- 3) Peta, yaitu gambar yang menjelaskan permukaan bumi atau beberapa bagian daripadanya.
- 4) Diagram, yaitu penampang atau irisan dari sesuatu benda atau objek
- 5) Poster, yaitu gambar yang disederhanakan bentuknya dengan pesan biasanya menyindir.

b. Media papan

Media papan adalah media pelajaran dengan papan sebagai bahan baku utamanya yang dapat dirancang secara memanjang maupun secara melebar. Yang dimaksud kedalam kelompok ini, antara lain:<sup>54</sup>

- 1) Papan tulis
- 2) Papan flanel
- 3) Papan tempel
- 4) Papan pameran

---

<sup>53</sup>Nunuk Suryani dan Leo Agung, *Strategi Belajar Mengajar...*, hal.141

<sup>54</sup>*Ibid*, hal. 141-142

c. Media dengan proyeksi

Media ini adalah penggunaan media dengan menggunakan proyektor sehingga gambar nampak pada layar. Yang termasuk kedalam kelompok media ini, antara lain:

- 1) *Slide*
- 2) *Film strips*
- 3) *Overhead projektor*
- 4) Transparansi
- 5) Mikro film dan mikrofische.

4. Kelebihan dan kekurangan media visual

a. Gambar diam dan grafis

Keunggulan media bagan dan grafis:

- 1) Memberi informasi secara simbolis
- 2) Memperjelas dan memudahkan
- 3) Dapat menggambarkan pertumbuhan dan perkembangan suatu peristiwa atau objek dari waktu ke waktu.

Kelemahan media bagan dan grafis: memerlukan keterampilan khusus untuk merancang dan membuat bagan dan grafik secara benar, menarik dan sederhana.

b. Peta dan globe

Keunggulan peta dan globe: <sup>55</sup>

- 1) Menyajikan data-data lokasi, jarak, arah, wilayah, daratan, kepulauan.
- 2) Menggambarkan secara visual tentang permukaan bumi dan peristiwa-peristiwa yang terjadi di muka bumi.
- 3) Memperjelas pengetahuan peserta didik tentang wilayah.

Kekurangan peta dan globe:

- 1) Memerlukan kemampuan khusus dalam membaca peta
- 2) Rumit karena banyak menggunakan simbol-simbol.

c. Foto atau gambar

Keunggulan:

- 1) Menunjukkan peristiwa dan keadaan secara realistik dan konkret.
- 2) Dapat mengatasi keterbatasan ruang dan waktu.

Kekurangan foto atau gambar:

- 1) Tidak dapat dirasakan secara nyata suasana sebenarnya
- 2) Menekankan kemampuan indra penglihat.
- 3) Dapat hilang, mudah rusak, dan musnah bila tidak dirawat dengan baik.

d. Poster

Keunggulan poster:

- 1) Dapat dipasang dimana saja

---

<sup>55</sup>*Ibid*, hal. 150-151



- 2) Menggunakan bahasa yang simpel, padat, dan menarik
- 3) Dapat disimpan dan digunakan lagi pada kesempatan lain
- 4) Dapat membantu daya ingat peserta

Kekurangan poster:

- 1) Diperlukan keahlian dalam bahasa dan ilustrasi dalam membuat poster
- 2) Dapat menimbulkan salah tafsir dari kata-kata atau simbol yang singkat.

## **F. Tinjauan Tentang Media AudioVisual**

### **1. Pengertian 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 auditif (mendengar) dan visual (melihat). Media Audio-visual merupakan sebuah alat bantu audio-visual yang berarti bahan atau alat yang dipergunakan dalam situasi belajar untuk membantu tulisan dan kata yang diucapkan dalam menularkan pengetahuan, sikap, dan ide.

Media audio visual merupakan salah satu jenis media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Media audio visual menggabungkan tayangan atau animasi, teks, grafik, audio, video, dan interaktif yang dapat digunakan untuk membantu menggambarkan sesuatu yang abstrak menjadi lebih nyata, juga dapat membantu

mengatasi keterbatasan indera, ruang, waktu, dan dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi.

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 kedua.<sup>56</sup> Media visual yang menggabungkan penggunaan suara memerlukan pekerjaan tambahan untuk memproduksinya. Salah satu pekerjaan penting yang diperlukan dalam media audio-visual adalah penulisan naskah dan *storyboard* yang memerlukan persiapan yang banyak, rancangan, dan penelitian.<sup>57</sup>

Media audio visual adalah media/alat-alat yang *audible* artinya dapat didengar dan alat-alat yang *visible* artinya dapat dilihat. Dalam arti lain media audio visual adalah alat yang dapat menghasilkan suara dan rupa dalam satu unit.<sup>58</sup>

## 2. Jenis-jenis Media Audio Visual

### a. Film

Film atau gambar hidup merupakan gambar-gambar dalam frame demi frame diproyeksikan melalui lenda proyektor secara mekanis sehingga pada layar terlihat gambar hidup. Kemampuan film melukiskan gambar hidup dan suara memberinya daya tarik tersendiri. Kedua jenis media ini pada umumnya digunakan untuk

---

<sup>56</sup>Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2002), hal. 141

<sup>57</sup>Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran...*, hal. 91

<sup>58</sup>Muhammad Zaini, *Pengembangan Kurikulum: Konsep Implementasi Evaluasi dan Inovasi*, (Yogyakarta: Teras, 2009), hal. 99

tujuan-tujuan hiburan, dokumentasi, dan pendidikan. mereka dapat menyajikan informasi, memaparkan ketrampilan, menyingkat atau memperpanjang waktu, mempengaruhi sikap.<sup>59</sup>

b. Vidio Cassette atau VCD

Vidio sistem adalah sebagai peralatan pemain ulang (*play back*) dari suatu program (rekaman), terdiri dari minimal satu buah vidio tape recorder (*vidio cassette recorder*) dan satu buah monitor atau lebih. VTR mempunyai banyak jenis baik mengenai sistem scan (penjejakan), ukuran pita yang digunakan maupun kemasan dari pita itu sendiri. Berbagai jenis VTR yang ada dipasaran dibuat dengan berbagai tujuan penggunaan. Ada yang untuk keperluan broadcast, untuk keperluan pengajaran/pendidikan. Keperluan industri dan keperluan rumah tangga (hiburan). Tentu hal tersebut menyangkut kualitas dan harga. Dengan sendirinya peralatan yang didesain untuk keperluan broadcast atau studio mempunyai kualitas jauh lebih baik, selain itu mempunyai harga lebih mahal dari peralatan yang dirancang untuk pemakaian dirumah (*home use*). Berdasarkan segi kemampuan dan fasilitas serta kemudahan operasi, hal ini juga akan berbeda sesuai dengan tujuan penggunaannya.<sup>60</sup>

c. Televisi

Televisi adalah sistem elektronik yang mengirimkan gambar diam dan gambar hidup bersama suara melalui kabel atau ruang.

---

<sup>59</sup>*Ibid*, hal. 50

<sup>60</sup>Muhammad Zaini, *Pengembangan Kurikulum...*, hal. 101-102

Sistem ini menggunakan peralatan yang mengubah cahaya dan suara ke dalam gelombang elektrik dan mengkonversinya kembali ke dalam cahaya yang dapat dilihat dan suara yang dapat didengar. Dewasa ini televisi yang dimanfaatkan untuk keperluan pendidikan dengan mudah dapat dijangkau melalui siaran dari udara ke udara dan dapat dihubungkan melalui satelit.<sup>61</sup>

Televisi pendidikan adalah penggunaan program video yang direncanakan untuk mencapai tujuan pengajaran tertentu tanpa melihat siapa yang menyiarkannya. Televisi pendidikan tidak sekadar menghibur tetapi yang lebih penting adalah mendidik. Televisi sebenarnya sama dengan film, yakni dapat didengar dan dilihat. Media ini berperan sebagai gambar hidup dan juga sebagai radio yang dapat dilihat dan didengar secara bersamaan.

Televisi merupakan media komunikasi massa yang berperan besar dalam interaksi budaya antar bangsa, karena dengan sistem penyiaran yang ada sekarang ini, wilayah jangkauan siarannya tidak ada masalah lagi. Tetapi bagaimanapun juga televisi hanya berperan sebagai alat bukan merupakan tujuan kebijaksanaan komunikasi.<sup>62</sup>

#### d. Komputer

Komputer adalah mesin yang dirancang khusus untuk memanipulasi informasi yang diberi kode, mesin elektronik yang otomatis melakukan pekerjaan dan perhitungan sederhana dan rumit.

---

<sup>61</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran...*, hal. 51-52

<sup>62</sup> Asnawir dan M. Basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran...*, hal. 102

Satu unit computer terdiri atas empat komponen dasar, yaitu input (misalnya, keyboard dan writing pad), prosesor (CPU : unit pemroses data yang diinput), penyimpanan data (memori yang menyimpan data yang akan diproses oleh CPU baik secara permanen (ROM) maupun untuk sementara (RAM), dan output (misalnya monitor, printer).<sup>63</sup>

Pemanfaatan computer untuk pendidikan yang dikenal sering dinamakan pengajaran dengan bantuan computer (CAI) dikembangkan dalam beberapa format, antara lain drills and practice, tutorial, simulasi, permainan, dan discovery. Computer telah pula digunakan untuk mengadministrasikan tes dan pengelolaan administrasi sekolah.

### 3. Kelebihan dan Kelemahan Media Audio Visual

Media audio visual film dan video memiliki kelebihan dan kelemahan, diantaranya yaitu:<sup>64</sup>

Kelebihan media audio visual:

- a. Dapat melengkapi pengalaman-pengalaman dasar siswa ketika mereka membaca, berdiskusi, berpraktik, dan lain-lain.
- b. Dapat menggambarkan suatu proses secara tepat yang dapat disaksikan secara berulang-ulang.
- c. Dapat mendorong dan meningkatkan motivasi serta menanamkan sikap segi-segi afektif lainnya.

---

<sup>63</sup>Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran...*, hal. 52-53

<sup>64</sup>*Ibid...*, hal 50

- d. Mengandung nilai-nilai positif dapat mengundang pemikiran dan pembahasan dalam kelompok siswa.
- e. Dapat ditunjukkan kepada kelompok besar atau kelompok kecil, kelompok heterogen maupun perorangan.

Kelemahan media audio visual:

- a. Pengadaan media audio visual film dan video umumnya memerlukan biaya mahal dan waktu yang banyak.
- b. Pada saat film dipertunjukkan, gambar-gambar bergerak terus sehingga tidak semua siswa mampu mengikuti informasi yang ingin disampaikan melalui film tersebut.
- c. Film dan video yang tersedia tidak selalu sesuai dengan kebutuhan dan tujuan belajar yang diinginkan kecuali film dan video yang dirancang dan diproduksi khususnya untuk kebutuhan sendiri.

Jadi dapat disimpulkan bahwa media audio visual memiliki kelebihan dan kelemahan. Kelebihan media audio visual yaitu dapat mempermudah guru menyampaikan materi pembelajaran, menambah gairah dan motivasi belajar siswa, siswa dapat mendengar dan melihat langsung isi materi pelajaran sehingga mempermudah daya serap dalam memahami materi yang disampaikan guru. Kelemahan media audio visual yaitu seorang pengguna harus memiliki keahlian khusus untuk mengoperasikannya.

## G. Penelitian Terdahulu

1. Lilin Astuti skripsi yang berjudul: *“Pemanfaatan Media Dalam Pembelajaran IPA Kelas V Di MI Diponegoro 03 Karangklesem Purwokerto Selatan Kabupaten Banyumas”* Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan Institut Agama Islam Negeri Purwokerto 2016. Dalam skripsi ini peneliti membahas mengenai pemanfaatan media dalam pembelajaran IPA kelas V.

Focus dalam penelitian ini adalah: bagaimana pemanfaatan media dalam pembelajaran IPA Kelas V di MI Diponegoro 03 Karangklesem Purwokerto?. Tujuan dalam penelitian ini adalah: untuk mendeskripsikan bagaimana pemanfaatan media dalam pembelajaran IPA kelas V. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dengan pendekatan kualitatif. Metode yang digunakan untuk Pengumpulan data, Metode Dokumentasi, Observasi, Wawancara, Metode analisis data.

Hasil dari penelitian Pemanfaatan media dalam pembelajaran IPA kelas V ini adalah guru dapat memanfaatkan media pembelajaran dengan baik karena ada media atau alat bantu yang tersedia, selain itu kemampuan guru dalam pemanfaatan media masih kurang terutama ketika mempersiapkan dan memanfaatkan media pembelajaran. Ketersediaan sarana dan prasarana di MI Diponegoro 03 Karangklasem dari berbagai segi jenis media pembelajaran jumlahnya sudah cukup memadai.

2. Riva Nur Mazidah skripsi yang berjudul: “*Pemanfaatan Media Pembelajaran di MIN Sumberjati Blitar*” Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Tulungagung, 2018. Dalam penelitian ini peneliti membahas mengenai pemanfaatan media pembelajaran di MIN Sumberjati Blitar.

Fokus dalam penelitian ini adalah: 1) Bagaimana pemanfaatan media pembelajaran jenis audi di MIN Sumberjati Blitar?, 2) Bagaimana pemanfaatan media pembelajaran jenis visual di MIN Sumberjati Blitar?, 3) Bagaimana pemanfaatan media pembelajaran jenis multimedia di MIN Sumberjati Blitar?.

Penelitian ini menggunakan metode pendekatan kualitatif. Teknik pengumpulan data yaitu dengan menggunakan wawancara, observasi, dan juga dokumentasi. Analisis data menggunakan triangulasi data yang meliputi data reduction, data display, dan verification. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran sudah dilaksanakan dengan baik. Penyampaian bahan ajar dengan menggunakan media pembelajaran sangat membantu siswa dalam memahami materi apa yang disampaikan. Media pembelajaran juga memudahkan guru untuk menyampaikan materi karena tidak begitu menguras tenaga.

3. Dedi Subriadi skripsi yang berjudul: “*Upaya Guru Dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran Bahasa Arab Di MTsN Banyusoca Gunungkidul*”Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta 2013. Dalam skripsi ini peneliti



membahas mengenai upaya guru dalam pemanfaatan media pembelajaran bahasa arab.

Fokus dalam penelitian ini adalah: 1) Bagaimana upaya yang dilakukan oleh guru bahasa arab dalam pemanfaatan media pembelajaran di MTsN Banyusoca Gunungkidul?, 2) Apa saja kendala yang dihadapi oleh guru bahasa arab dalam memanfaatkan media pembelajaran di MTsN Banyusoca Gunungkidul?, 3) Bagaimana solusi yang diberikan oleh guru dalam pemanfaatan media pembelajaran di MTsN Banyusoca Gunungkidul?.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dengan pendekatan kualitatif. Metode yang digunakan untuk Pengumpulan data yaitu: Metode Dokumentasi, Observasi, Wawancara, Metode Analisis Data.

Hasil dari penelitian upaya guru dalam Pemanfaatan media pembelajaran bahasa arab ini adalah guru dapat memanfaatkan media pembelajaran dengan cukup baik karena ada media atau alat bantu yang tersedia tetapi dalam keadaan rusak, selain itu ada kendala lain yaitu guru juga merasa repot dalam menggunakan media. Kemampuan guru dalam pemanfaatan media masih kurang terutama ketika mempersiapkan dan memanfaatkan media pembelajaran. Ketersediaan sarana dan prasarana Di MTsN Banyusoca Gunungkidul dari berbagai segi jenis media pembelajaran jumlahnya masih kurang.

4. Fajar Wahyunuhari Skripsi yang berjudul: *“Pemanfaatan Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Pendidikan jasmani Olahraga dan*

*Kesehatan di Sekolah Dasar Negeri Se-Kecamatan Tepus Kabupaten Gunungkidul*” Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Penjas Universitas Negeri Yogyakarta 2013. Dalam skripsi ini peneliti membahas mengenai pemanfaatan media pembelajaran dalam pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan. Fokus penelitian ini adalah seberapa besar pemanfaatan media pembelajaran dalam pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan di Sekolah Dasar Negeri se-Kecamatan Tepus Kabupaten Gunungkidul.

Peneliti menggunakan penelitian yaitu pendekatan kualitatif deskriptif yang mana peneliti ingin mengetahui bagaimana pemanfaatan media pembelajaran kepada guru maupun murid. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode survei dengan teknik pengumpulan data menggunakan angket. Persiapan dalam observasi peneliti menggunakan audio-visual serta check list serta menyiapkan catatan lapangan seperlunya, setelah itu melakukan wawancara dengan guru dan murid yang bersangkutan, terakhir dokumentasi untuk merekam pembelajaran selama berlangsung.

Hasil dari penelitian tersebut harus diolah karena data yang diperoleh harus diuji keabsahannya selanjutnya dianalisa. Beberapa tahapan yang harus dilakukan peneliti antara lain Uji Coba Instrumen, Uji Validitas, Uji Reliabilitas dan kesimpulan serta melihat catatan lapangan yang ada. Dari semua itu hasil yang diperoleh sebagai berikut; data dalam bentuk distribusi frekuensi, dan dalam bentuk grafik.

5. A. Mojib Skripsi yang berjudul: “*Peran Guru Kelas V Dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran Power Point Pada Pelajaran Tematik di SDN Merjosari 3 Malang*” Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang 2017. Fokus dalam penelitian ini diantaranya: 1) Bagaimana peran guru kelas V dalam pemanfaatan media *Power Point* pada pelajaran Tematik di SDN Marjosari 3 Malang?, 2) Bagaimana manfaat media *Power Point* terhadap siswa kelas V di SDN Majosari 3 Malang?, 3) Apa saja hambatan-hambatan guru dalam pemanfaatan media power point pada pelajaran Tematik di SDN Merjosari 3 Malang?.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dengan pendekatan kualitatif. Metode yang digunakan untuk Pengumpulan data yaitu: Metode Dokumentasi, Observasi, Wawancara, Metode Analisis Data.

Hasil dari penelitian ini pembelajaran Tematik dikelas jadi lebih menarik tetapi hambatan dalam pemanfaatan media pembelajaran *power point* ialah sarana dan prasarana yang belum mendukung seperti tidak adanya proyektor di dalam kelas sehingga hsrud mengsmbil terlebih dahulu di ruang guru. Dan kurangnya keahlian guru, dalam mengoperasikan *power point* menjadikan hambatan tersendiri sehingga guru kadang merasa kesulitan dalam membuat power point dengan tampilan yang menarik.

Tabel 2.1 Persamaan dan perbedaan penelitian terdahulu

Penulis	Judul	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
Lilin Astuti	Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran IPA Kelas V Di MI Diponegoro 03 Karangklesem Purwokerto Selatan Kabupaten Banyumas	Hasil dari penelitian Pemanfaatan media dalam pembelajaran IPA kelas V ini adalah guru dapat memanfaatkan media pembelajaran dengan baik karena ada media atau alat bantu yang tersedia, selain itu kemampuan guru dalam pemanfaatan media masih kurang terutama ketika mempersiapkan dan memanfaatkan media pembelajaran. Ketersediaan sarana dan prasarana di MI Diponegoro 03 Karangklasem dari berbagai segi jenis media pembelajaran jumlahnya sudah cukup memadai.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Sama-sama membahas tentang pemanfaatan media pembelajaran</li> <li>- Pendekatan dan jenis penelitian sama kualitatif deskriptif</li> <li>- Teknik pengumpulan data:wawancara, observasi, dokumentasi.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Peneliti ini membahas pemanfaatan media pembelajaran pada mata pelajaran IPA kelas V di MI Diponegoro 03 Karangklesem sedangkan penelitian pada skripsi ini pemanfaatan media pembelajaran pada mata pelajaran Temati di MI Miftahul Ulum Plosorejo Blitar.</li> </ul>
Rifa Nur Masidah	Pemanfaatan Media Pembelajaran di MIN Sumberjati Blitar	Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran sudah dilaksanakan dengan baik. Penyampaian bahan ajar dengan menggunakan	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Sama-sama membahas tentang pemanfaatan media pembelajaran</li> <li>- Pendekatan dan jenis penelitian sama kualitatif deskriptif.</li> <li>- Teknik pengumpulan data:wawancara, observasi, dokumentasi.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Lokasi penelitian di MIN Sumberjati Blitar sedangkan pada skripsi ini di MI Miftahul ulum Plosorejo Kademangan Blitar.</li> <li>- Fokus dan tujuan penelitian berbeda.</li> </ul>

		media pembelajaran sangat membantu siswa dalam memahami materi apa yang disampaikan. Media pembelajaran juga memudahkan guru untuk menyampaikan materi karena tidak begitu menguras tenaga.		
Dedi Subriadi	Upaya Guru Dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran Bahasa Arab Di MTsN Banyusoca Gunungkidul	Hasil dari penelitian upaya guru dalam Pemanfaatan media pembelajaran bahasa arab ini adalah guru dapat memanfaatkan media pembelajaran dengan cukup baik karena ada media atau alat bantu yang tersedia tetapi dalam keadaan rusak, selain itu ada kendala lain yaitu guru juga merasa repot dalam menggunakan media. Kemampuan guru dalam pemanfaatan media masih kurang terutama ketika mempersiapkan dan memanfaatkan media pembelajaran.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Sama-sama membahas tentang pemanfaatan media pembelajaran</li> <li>- Pendekatan dan jenis penelitian sama kualitatif deskriptif.</li> <li>- Teknik pengumpulan data:wawancara, observasi, dokumentasi.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Peneliti ini membahas pemanfaatan media pembelajaran pada mata pelajaran bahasa arab sedangkan pada skripsi ini pada mata pelajaran Tematik.</li> <li>- Lokasi penelitian di MTsN Banyusoca Gunungkidul sedangkan pada skripsi ini di MI Miftahul ulum Plosorejo Kademangan Blitar.</li> </ul>

		Ketersediaan sarana dan prasarana Di MTsN Banyusoca Gunungkidul dari berbagai segi jenis media pembelajaran jumlahnya masih kurang.		
Fajar Wahyunuhari	Pemanfaatan Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Pendidikan jasmani Olahraga dan Kesehatan di Sekolah Dasar Negeri Se-Kecamatan Tepus Kabupaten Gunungkidul	Hasil dari penelitian tersebut harus diolah karena data yang diperoleh harus diuji keabsahannya selanjutnya dianalisa. Beberapa tahapan yang harus dilakukan peneliti antara lain Uji Coba Instrumen, Uji Validitas, Uji Reliabilitas dan kesimpulan serta melihat catatan lapangan yang ada. Dari semua itu hasil yang diperoleh sebagai berikut; data dalam bentuk distribusi frekuensi, dan dalam bentuk grafik.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Sama-sama membahas tentang pemanfaatan media pembelajaran</li> <li>- Pendekatan dan jenis penelitian sama kualitatif deskriptif.</li> <li>- Teknik analisis data.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Peneliti ini membahas pemanfaatan media pembelajaran dalam pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan secara menyeluruh di SD yang ada di Kecamatan Tepus Kabupaten Gunungkidul, sedangkan penelitian pada skripsi ini pemanfaatan media pembelajaran pada mata pelajaran Temati di MI Miftahul Ulum Plosorejo Blitar.</li> </ul>

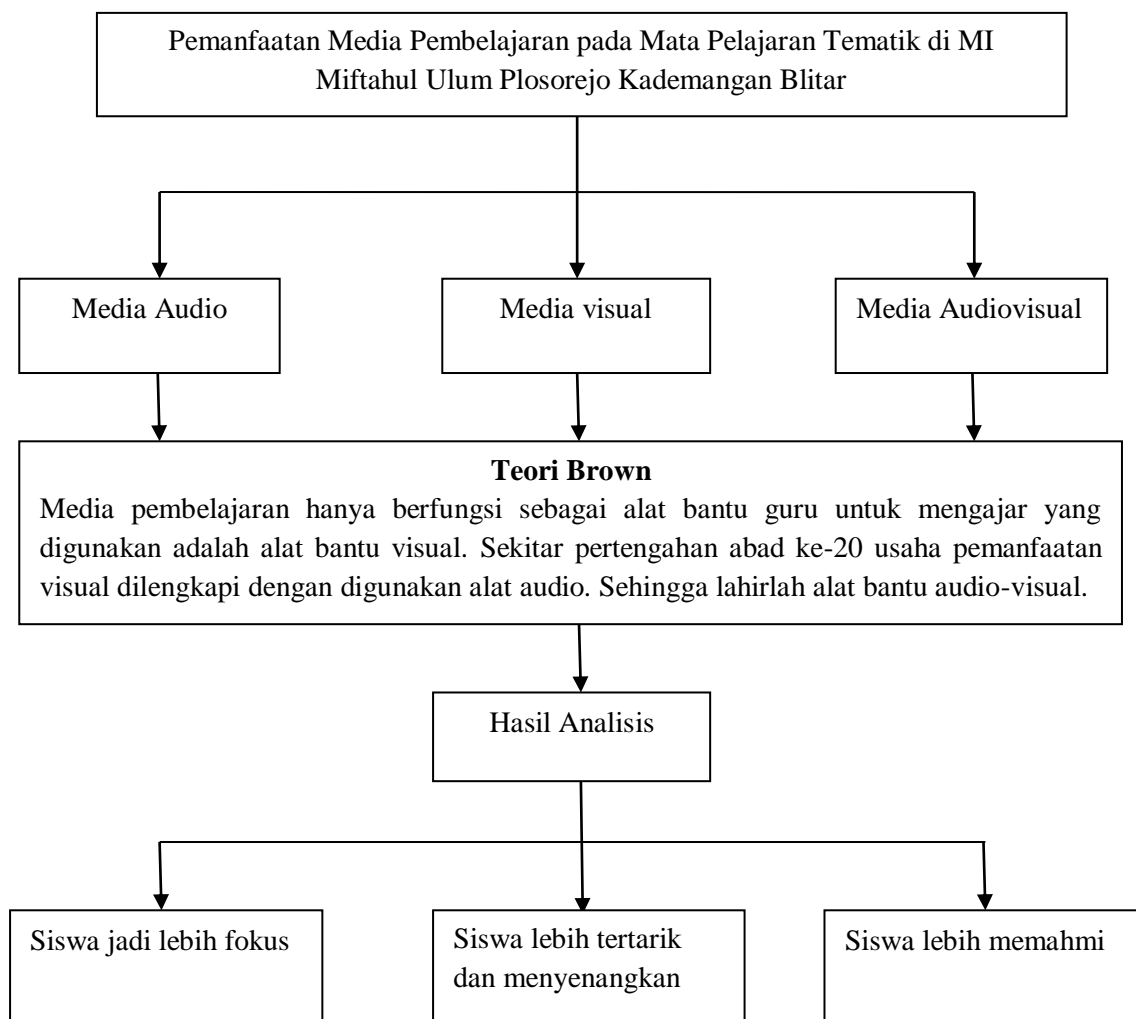
A. Mojib	Peran Guru Kelas V Dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran Power Point Pada Pelajaran Tematik di SDN Merjosari 3 Malang	Hasil dari penelitian ini pembelajaran Tematik dikelas jadi lebih menarik tetapi hambatan dalam pemanfaatan media pembelajaran <i>power point</i> ialah sarana dan prasarana yang belum mendukung seperti tidak adanya proyektor di dalam kelas sehingga hsrud mengsmbil terlebih dahulu di ruang guru. Dan kurangnya keahlian guru, dalam mengoperasikan <i>power point</i> menjadikan hambatan tersendiri sehingga guru kadang merasa kesulitan dalam membuat power point dengan tampilan yang menarik.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Sama-sama membahas tentang pemanfaatan media pembelajaran</li> <li>- Sama-sama membahas mata pelajaran Tematik.</li> <li>- Pendekatan dan jenis penelitian sama kualitatif deskriptif.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Lokasi penelitian</li> <li>- Peneliti membahas tentang peran guru dan hambatan media pembelajaran.</li> </ul>
----------	--	---	--	--

Dari tabel penelitian terdahulu diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa penelitian terdahulu dengan dengan penelitian ini adalah sama-sama menggunakan media pembelajaran dalam pembelajarannya. Sedangkan perbedaannya terdapat pada mata pelajaran, dan lokasi penelitian.

## H. Paradigma Penelitian

Paradigma penelitian adalah pandangan atau model pola pikir yang menunjukkan permasalahan yang akan diteliti yang sekaligus mencerminkan jenis dan jumlah rumusan masalah yang perlu dijawab melalui penelitian.<sup>65</sup>

Berdasarkan kajian teori dan penelitian terdahulu, maka paradigma penelitian ini adalah sebagai berikut:



Gambar 2.2

Paradigma penelitian

<sup>65</sup>Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*, (Bandung: Alfabeta, 2016), hal. 66.



**Deskripsi:**

Penelitian ini akan diarahkan untuk mengetahui pemanfaatan media pembelajaran pada mata pelajaran tematik di MI Miftahul Ulum Plosorejo Kademangan Blitar. Dari judul penelitian ini, peneliti mengembangkannya kedalam 3 poin pertanyaan penelitian antara lain: mengenai pemanfaatan pembelajaran jenis audio, jenis visual, dan media audio visual pada mata pelajaran Tematik di MI Miftahul Ulum Plosorejo Kademangan Blitar.