**BAB II**

**KAJIAN PUSTAKA**

1. **Kajian Tentang Media Visual**
2. Pengertian Media Visual

Media visual adalah media yang melibatkan media penglihatan. Terdapat dua jenis pesan yang dimuat dalam media visual, yaitu pesan verbal dan non verbal. Pesan verbal visual terdiri atas kata-kata (bahasa verbal) dalam bentuk tulisan dan pesan non verbal visual. Posisi simbol-simbol non verbal visual yakni sebagai pengganti bahasa verbal, maka ia bisa disebut sebagai bahasa visual. Bahasa visual inilah yang kemudian menjadi softwarenya media visual.[[1]](#footnote-1)

Media visual artinya tidak lain daripada penyajian pengetahuan melalui pengalaman melihat. Pendidikan visual adalah suatu metode untuk menyampaikan informasi berdasarkan prinsip psikologis yang menyatakan bahwa seseorang memperoleh pengertian yang lebih baik dari sesuatu yang dapat dilihat daripada sesuatu yang didengar dan dibacanya.[[2]](#footnote-2)

Berdasarkan definisi diatas, dapat kita ketahui bahwa media visual merupakan media yang dalam penggunaannya lebih menekankan pada simbol-simbol non verbal yakni berupa gambar. Dengan demikian media visual dapat diartikan juga sebagai alat pembelajaran yang hanya bisa dilihat untuk memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan akan isi materi pelajaran. Sedangkan menurut Daryanto Media Visual adalah:

18

Semua alat peraga yang digunakan dalam proses belajar yang bisa dinikmati lewat panca-indera mata. Media visual (*image* atau perumpamaan) memegang peran yang sangat penting dalam proses belajar. Media visual dapat memperlancar pemahaman 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 dan siswa harus berinteraksi dengan visual (*image*) itu untuk meyakinkan terjadinya proses informasi.[[3]](#footnote-3)

Pendidikan melalui media visual adalah metoda/cara untuk memperoleh pengertian yang lebih baik dari sesuatu yang dapat dilihat daripada sesuatu yang didengar atau dibacanya. Pembelajaran menggunakan media visual membuat siswa lebih memahami materi atau pertanyaan yang diberikan guru dan dapat berpikir kritis untuk membangun pengetahuan sendiri. Menurut Arsyad

Media visual dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki oleh peserta didik. Pengalaman tiap peserta didik berbeda-beda tergantung dari faktor-faktor yang menentukan kekayaan pengalaman anak, seperti ketersediaan buku, kesempatan melancong, dan sebagainya. Media pembelajaran dapat mengatasi hal tersebut. Jika peserta didik tidak mungkin dibawa ke objek langsung yang dipelajari, maka obyeknyalah yang di bawa ke peserta didik. Obyek yang dimaksud biasanya dalam bentuk nyata, miniatur, model, maupun bentuk gambar-gambar yang dapat disajikan secara visual.[[4]](#footnote-4)

Agar menjadi efektif, visual sebaiknya ditempatkan pada konteks yang bermakna dan siswa harus berinteraksi dengan visual (*image*) itu untuk meyakinkan terjadinya proses informasi. Dengan demikian media visual dapat diartikan sebagai alat pembelajaran yang hanya bisa dilihat untuk memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan akan isi materi pelajaran.

Pada pembelajaran yang menggunakan metode ceramah, guru menyampaikan materi dengan komunikasi lisan yang diselingi dengan tanya jawab. Guru mengharapkan siswa untuk diam, mendengar, mencatat, dan menghafal materi yang disampaikan. Hal itu membuat siswa merasa bosan sehingga siswa menjadi tidak memperhatikan materi pelajaran, mengantuk, atau mengobrol dengan teman sebangkunya. Mereka cenderung diam dan melamun, sebab mereka tidak mengerti dengan apa yang disampaikan oleh guru karena penyampainnya tidak menarik. Itulah yang menyebabkan media pembelajaran visual lebih unggul dibandingkan metode ceramah.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa siswa yang menggunakan media pembelajaran visual hasil belajar siswanya lebih meningkat karna siswa yang diajarkan dengan mediavisual tidak hanya menghapal konsep tetapi siswa juga dapat membuat konsep itu sendiri.

Media visual merupakan penyampaian pesan atau informasi secara teknik dan kreatif yang mana menampilkan gambar, grafik serta tata dan letaknya jelas, sehingga penerima pesan dan gagasan dapat diterima sasaran.

Apabila dikaitkan antara media visual dan pembelajaran maka pembelajaran itu akan menarik, efektif dan efesien karena peserta didik terutama siswa sekolah tingkat pertama masih berfikir konkrit, semua yang guru utarakan atau sampaikan harus dibuktikan sendiri dengan mata mereka. Media visual merupakan sumber belajar yang berisikan pesan atau materi pelajaran yang dibuat secara menarik dalam bentuk kombinasi gambar, teks, gerak, dan animasi yang disesuaikan dengan usia peserta didik sehingga pembelajaran akan menyenangkan dan tidak menjenuhkan.

Media Visual yang bergerak ialah media yang dapat menampilkan gambar atau bayangan yang dapat bergerak dilayar bias, seperti: bisa gambar-gambar yang ditampilkan oleh *motion picture film* dan *loopfilm*. Karena pendidikan visual artinya tidak lain daripada penyajian pengetahuan melalui pengalaman melihat. Pendidikan visual adalah suatu metode untuk menyampaikan informasi berdasarkan prinsip psikologis yang menyatakan bahwa seseorang memperoleh pengertian yang lebih baik dari sesuatu yang dapat dilihat daripada sesuatu yang didengar dan dibacanya.[[5]](#footnote-5) Jadi dapat diambil kesimpulan bahwa media visual merupakan salah satu media untuk pembelajaran. Media bersifat realistis dan dapat dirasakan oleh sebagian besar panca indera kita terutama oleh indera penglihatan.

1. Perencanaan Penggunaan Media Visual

Sebelum memilih media pembelajaran yang akan digunakan, kita harus mengetahui pengertian perencanaan media pembelajaran, kriteria-kriteria pemillihan media dan pertimbangan-pertimbangan yang perlu diperhatikan dalam memilih media pembelajaran. “Perencanaan media pembelajaran dapat didefinisikan sebagai suatu proses memikirkan dan menetapkan program pengadaan media pembelajaran, baik yang berbentuk sarana maupun prasarana pendidikan di masa yang akan datang untuk mencapai tujuan tertentu.”[[6]](#footnote-6)

Sedangkan kriteria-kriteria yang perlu diperhatikan dalam memilih dan merencanakan media pembelajaran adalah sebagai berikut:

1. Tujuan

Tujuan pengajaran harus dijadikan sebagai pangkal acuan untuk menggunakan media. Manakala diabaikan, maka media bukan lagi sebagai alat bantu pengajaran, tetapi sebagai penghambat dalam pencapaian tujuan secara efektif dan efisien.

1. Keterpaduan (validitas)

Tepat dan berguna bagi pemahaman bahan yang dipelajari. Sesuai atau tidaknya antara bahan/materi dengan media yang digunakan akan berdampak pada hasil pembelajaran siswa.

1. Keadaan peserta didik

Sesuai dengan taraf berpikir siswa, sehingga makna yang terkandung didalamnya dapat dipahami siswa.[[7]](#footnote-7)

1. Ketersediaan

Pemilihan perlu memperhatikan ada/tidak media tersedia diperpustakaan atau di sekolah serta mudah sulitnya diperoleh. Karena, seringkali suatu media dianggap tepat untuk digunakan di kelas akan tetapi di sekolah tersebut tidak tersedia peralatan yang diperlukan, sedangkan untuk mendesain atau merancang suatu media yang dikehendaki tersebut tidak mungkin dilakukan oleh guru dengan waktu yang cepat.

1. Mutu teknis

Media harus memiliki kejelasan dan kualitas yang baik.

1. Biaya

Hal ini merupakan pertimbangan bahwa biaya yang dikeluarkan apakah seimbang dengan hasil yang dicapai serta ada kesesuaian atau tidak. Terkadang sejenis media yang biaya produksinya mahal, namun bila dilihat kestabilan materi dan penggunaan yang berulang-ulang untuk jangka waktu yang panjang akan jauh lebih murah dari media yang biaya produksinya murah tetapi hanya satu kali pakai saja.

Selain kriteria-kriteria pemilihan, Menurut Hartono Kasmadi, bahwa dalam perencanaan memilih media pembelajaran juga perlu dipertimbangkan adanya 4 hal yaitu: produksi, peserta didik, isi, dan guru.

1. Pertimbangan produksi:
	1. *Availability*: tersedianya bahan. Media akan efektif dalam mencapai tujuan, bila tersedia bahan dan berada pada sistem yang tepat.
	2. *Cost* (harga) yang tinggi tidak menjamin penyusunan menjadi tepat, demikian sebaliknya tanpa biasanya juga tidak akan berhasil, artinya tujuan belum tentu dapat dicapai
	3. *Physical condition* (kondisi fisik). Misalkan dengan warna yang buram, akan mengganggu kelancaran belajar mengajar
	4. *Accessibility to student* (mudah dicapai) maksudnya: pembelian bahan (peralatan) hendaknya yang dwi fungsi, yaitu guru dapat menggunakannya dan peserta didik juga akan semakin mudah
	5. *Emotional impact.* Sejauh mana yang dapat dicapai oleh pendidikan, maka pelaksanaan pengajaran dengan menggunakan media harus mampu bernilai estetika sebab akan lebih menarik untuk menumbuhkan motivasi
	6. Pertimbangan peserta didik
2. *Student characteristics* (watak peserta didik).

Guru harus mampu memahami tingkat kematangan latar belakang peserta didik. Dengan demikian guru dapat menentukan pilihan-pilihan media yang sesuai dengan karakter peserta didik, meliputi masalah tingkah kematangan peserta didik secara komprehensif (kesatuan menyeluruh).

* 1. *Student relevance* (sesuai dengan peserta didik)

Bahan yang relevan akan memberi nilai positif dalam mencapai tujuan belajar, pengaruhnya akan meningkatkan pengalaman peserta didik, pengembangan pola pikir, analisis pelajaran, hingga dapat menceritakan kembali (pelajaran yang diajarkan) dengan baik.

* 1. *Student involment* (keterlibatan peserta didik)

Bahan yang disajikan akan memberikan kemampuan peserta didik dan keterlibatan  peserta didik secara fisik dan mental (peran aktif peserta didik) untuk meningkatkan potensi belajar.

1. Pertimbangan Isi
	1. *Curriculair-relevance*

Yaitu penggunaan media harus sesuai dengan isi kurikulum, tujuannya harus jelas.

* 1. *Content-soundness*

Banyak bahan media yang sudah diprogram (*software*) siap pakai/bahan jadi seperti: film slide, sound slide, video cassete dan sebagainya, tapi kemungkinan bahan jadi tersebut belum tentu cocok dan mungkin sudah tidak *up to date* atau sudah *out of print,* sudah  ketinggalan zaman, sehingga tidk sesuai lagi. Maka perlu kejelian dalam memilih media, antara lain:

* 1. Pembelian yang efektif, disesuaikan dengan kebutuhan.
	2. Pembelian hanya untuk referensi, bukan untuk demonstrasi.
	3. Jika memungkinkan guru harus mampu membuat sendiri media yang cocok dengan kebutuhan, *up to date.*
	4. *Presentation,* Jika isi sudah tepat dan sesuai dengan kebutuhan, perlu juga cara menyajikan yang harus benar.
1. Pertimbangan Guru
	1. *Teacher-utilization*

Guru harus mempertimbangkan dari segi pemanfaatan media yang akan digunakan, sebagai bahan pertimbangan:

1. Apakah digunakan untuk kepentingan individu atau kelompok.
2. Apakah yang digunakan media tunggal atau multimedia.
3. Yang lebih penting berorientasi terhadap tujuan pendidikan.
	1. *Teacher peace of mind*

Media yang digunakan mampu memecahkan problem jangan malah menimbulkan masalah, maka perlu observasi dan review bahan-bahan tersebut belum disajikan.[[8]](#footnote-8)

Setelah kita mengetahui kriteria dan pertimbangan-pertimbangan dalam memilih media pembelajaran, maka tahap selanjutnya adalah memutuskan atau memilih media yang tepat dalam proses belajar mengajar yang akan kita lakukan. Dalam pemilihan media pembelajaran biasanya menggunakan dua pendekatan, yaitu sebagai berikut:

1. Memilih media yang telah tersedia di pasaran yang dapat dibeli guru dan langsung dapat digunakan dalam proses pengajaran (media jadi). Pendekatan ini hemat dalam waktu, tenaga dan biaya. Akan tetapi kecil kemungkinannya untuk mendapatkan media jadi yang dapat sepenuhnya sesuai dengan tujuan atau kebutuhan kegiatan belajar yang dilakukan oleh siswa.
2. Memilih berdasarkan kebutuhan nyata yang telah direncanakan, khususnya yang berkenaan dengan tujuan yang telah dirumuskan secara khusus dan bahan pelajaran yang hendak disampaikan.

Menurut Arif Sadiman, ada tiga model dalam memilih media pembelajaran, yaitu:

1. Model *Flowchart*

Model ini dapat digunakan baik untuk menggambarkan proses pemilihan media jadi atau media rancangan. Prosedur pemilihannya dimulai dengan pertanyaan-pertanyaan apakah pesan yang akan disampaikan bersifat informasi/hiburan atau pesan instruksional. Bila pesan instruksional yang ingin ditampilkan, apakah akan berfungsi sebagai sarana belajar (media) atau sarana mengajar (peraga). Prosedur selanjutnya ialah menentukan strategi instruksionalnya, yaitu apakah ingin memberikan pengalaman belajar sikap, keterampilan fisik atau kognitif. Pemilihan strategi belajar ini mengikuti prosedur diagram pemilihan media seperti pada lampiran. Selanjutnya kita memilih media yang sesuai untuk menentukan pilihan akhir dengan memperhatikan kriteria dan pertimbangan-pertimbangan pemilihan media seperti yang telah dijelaskan diatas.

1. Model *Matriks*

Model ini lebih serasi untuk digunakan dalam memilih media rancangan. Contoh yang mempergunakan pendekatan *matriks* yaitu model yang dikembangkan oleh Allen dengan melihat bahwa media tertentu mempunyai kelebihan-kelebihan terhadap yang lain untuk tujuan belajar tertentu.

1. Model *Checklist*

Model ini lebih sesuai untuk membakukan prosedur pemilihan media jadi. Model *checklist* ini kadang-kadang disebut dengan nama format evaluasi media.[[9]](#footnote-9) Untuk lebih jelasnya lihat pada lampiran.

1. Unsur dan Prinsip Media Visual

Dalam pemilihan media visual ada hal-hal yang harus diperhatikan dalam penggunaannya, yaitu:

1. Ketepatan media visual digunakan dalam proses pembelajaran.

Media pembelajaran visual telah terbukti lebih efisien dalam melakukan komunikasi antara pendidik dengan peserta didik. Dapat kita simpulkan bahwa media pembelajaran visual (seperti gambar diam, gambar bergerak, televisi, objek tiga dimensi, dll) mempunyai hubungan positif yang cukup tinggi.

1. Adanya orang yang dapat mengoperasikan media visual dengan baik dan benar dalam pembelajaran.

Sebenarnya, siapapun bisa mepergunakan media pembelajaran visual dengan baik dan benar. Namun, dengan catatan orang tersebut telah mengusai cara penggunaannya dengan benar. Beberapa orang yang bisa mengoprasikan penggunaan media visual harus memiliki kemauan untuk belajar.

1. Faktor yang menghambat perkembangan kemampuan seseorang untuk menggunakan media pembelajaran.
2. Asumsi bahwa menggunakan media itu repot.
3. Menganggap media itu canggih dan mahal.
4. Tidak bisa menggunakan media yang ada.
5. Asumsi bahwa media itu hiburan, memperkecil kemungkinan anak tetap konsentrasi terhadap pelajarannya.
6. Tidak tersedianya media pembelajaran visual.
7. Kebiasaan menikmati ceramah/bicara tanpa media visual.
8. Adanya tempat  media pembelajaran visual dapat digunakan.

Media pembelajaran visual baiknya digunakan di tempat yang tepat, sesuai dengan jenis medianya. Misalnya, media yang tidak diproyeksikan dapat dilakukan diluar kelas. Hal itu memungkinkan untuk media pembelajaran visual yang berupa benda nyata dan media grafis. Dalam penggunaan media pembelajaran visual berbentuk benda nyata misalnya, dalam pelajaran biologi kita dapat menggunakan tumbuhan diluar kelas sebagai media pembelajaran visual. Media grafis dan model pun bisa digunakan diluar kelas, apabila media tersebut memungkinkan untuk digunakan diluar kelas.

Sedangkan untuk media pembelajaran yang diproyeksikan, tempat yang tepat adalah di dalam kelas. Mengingat kebutuhannya akan alat-alat yang cukup berat, dan dibutuhkannya aliran listrik, tentu penggunaan media pembelajaran visual yang diproyeksikan ini lebih baik digunakan di dalam kelas.

1. Waktu yang tepat untuk menggunakan media pembelajaran visual.

Melihat berbagai macam jenis media visual, dapat kita simpulkan bahwa media pembelajaran visual dapat digunakan kapan saja. Para pendidik dapat menyesuaikan jenis media visual yang dibutuhkan dan harus disesuaikan dengan tempat kegiatan belajar mengajar.

1. Pemilihan media visual yang tepat.

Cara pemilihan media visual yang tepat adalah :

1. Media yang digunakan harus memperhatikan konsep pembelajaran atau tujuan dari pembelajaran.
2. Memperhatikan karakteristik dari media yang akan digunakan, apakah sesuai dengan situasi dan kondisi yang tepat guna.
3. Tepat sasaran kepada peserta didik yang sesuai degan kebutuhan zaman.
4. Waktu, tempat, ketersediaan,  dan biaya yang digunakan.
5. Pilihlah media visual yang menguntungkan agar lebih menarik, variatif, mudah diingat, dan tidak membosankan sesuai dengan konteks penggunaannya.[[10]](#footnote-10)

Seperti yang telah dijelaskan diatas, media visual sangat banyak manfaat serta fungsinya. Kita harus ingat bahwa siswa dapat menyerap suatu materi apabila diberikan dalam bentuk yang menarik dan mengesankan, sehingga materi yang mereka simak akan terus teringat. Contohnya sekolah dasar, dengan maksud supaya pembelajaran menjadi lebih menarik serta tetap memuat sistem PAKEM (pembelajaran masa aktif kreatif, efektif, dan menyenangkan).

Supaya pembelajaran dapat bermakna, bukan hanya media yang menjadi faktor pendukungnya, tetapi peranan guru sebagai motivator dan fasilitator menjadi faktor yang sangat penting, karena pendidik harus dapat merangsang dan memberikan dorongan untuk dapat menumbuhkembangkan kreativitas siswa.

Secara garis besar unsur-unsur yang terdapat dalam media visual terdiri atas garis, bentuk, warna dan tekstur menurut Azhar Arsyad, yaitu:

1. Garis adalah kumpulan dari titik-titik. Dengan demikian ada berbagai macam jenis garis yakni: garis lurus horizontal, garis lurus vertikal, garis lengkung, garis lingkar, dan garis zig-zag.
2. Bentuk adalah sebuah konsep simbol yang dibangun atas garis-garis atau gabungan garis dengan konsep-konsep lainnya. Contohnya bentuk sebuah apel.
3. Warna digunakan untuk memberikan kesan pemisahan atau penekanan, juga untuk membangun keterpaduan, bahkan dapat mempertinggi tingkat realisme dan menciptakan respon emosional tertentu.
4. Tekstur digunakan untuk menimbulkan kesan kasar dan halus, juga untuk memberikan penekanan seperti halnya warna.

Simbol pesan untuk pembelajaran hendaknya memiliki prinsip kesederhanaan, keterpaduan dan penekanan menurut Azhar Arsyad, yaitu:

1. Kesederhanaan. Secara umum ia mengacu kepada jumlah elemen yang terkandung dalam suatu visual. Jumlah elemen yang lebih sedikit memudahkan siswa untuk menangkap dan memahami pesan yang disajikan visual itu.
2. Penekanan. Penekanan dapat diberikan dengan menggunakan ukuran, hubungan-hubungan, perspektif, warna atau ruang penekanan dapat diberikan kepada unsur terpenting.
3. Keterpaduan. Ia mengacu pada hubungan yang terdapat diantara elemen-elemen visual yang ketika diamati akan berfungsi secara bersama-sama.[[11]](#footnote-11)

Keterpaduan antara unsur dan prinsip media visual yang dibentuk menjadi media pembelajaran akan memberikan keterpaduan gambar yang menarik serta akan memberikan pemahaman langsung dan isi dari gagasan pokok media visual yang ditampilkan dalam proses pembelajaran. Sehingga siswa akan lebih mudah untuk menemukan ide pokok dari media visual yang digunakan.

1. Fungsi dan Manfaat Media Visual

Dalam buku *Media Pembelajaran* yang ditulis oleh Asnawir dan Basyiruddin Usman, dikatakan bahwa media visual berfungsi sebagai alat bantu dalam kegiatan belajar mengajar yakni berupa sarana yang dapat memberikan pengalaman visual kepada siswa dalam rangka mendorong motivasi belajar, memperjelas, dan mempermudah konsep yang kompleks, dan abstrak menjadi lebih sederhana, konkrit, serta mudah difahami. Dengan demikian media dapat berfungsi untuk mempertinggi daya serap dan retensi anak terhadap materi pembelajaran.[[12]](#footnote-12)

Media visual berfungsi untuk menyalurkan pesan dari sumber ke penerima pesan. Pesan yang akan disampaikan dituangkan ke dalam simbol-simbol visual. Selain itu, fungsi media visual adalah untuk menarik perhatian, memperjelas sajian ide, menggambarkan atau menghiasi fakta yang mungkin akan cepat dilupakan jika tidak divisualkan.

Manfaat media visual antara lain:

1. Media bersifat konkrit, lebih realistis dibandinakan dengan media verbal atau non verbal sehingga lebih memudahkan dalam pengaplikasiannya.
2. Beberapa penelitian membuktikan bahwa pembelajaran yang diserap melalui pengelihatan (media visual), terutama media visual yang menarik dapat mempercepat daya serap peserta didik dalam memahami pelajaran yang disampaikan.
3. Media visual dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki oleh para peserta didik dan dapat melampaui batasan ruang kelas. Melalui penggunaan media visual yang tepat, maka semua obyek itu dapat disajikan kepada peserta didik.
4. Lebih efektif dan efisien dibandingkan media verbal lainnya karena jenisnya beragam, pendidik dapat menggunakan semua jenis visual yang ada. Hal ini dapat menciptakan sesuatu yang variatif dan tidak membosankan bagi peserta didik.
5. Penggunaannya praktis, maksudnya media visual ini mudah dioperasikan oleh setiap orang. Misal penggunaan media Transparansi Overhead Tranparancy (OHT).

Dengan demikian media visual sangatlah berperan penting dalam proses belajar mengajar karena media visual memiliki peran yaitu memudahkan dalam penyampaian materi kepada peserta didik. Peserta didik akan terbantu dalam memahami materi yang komplek. Pemanfaatan media visual juga berperan bagi peserta didik.

1. Macam Macam Media Visual

Media visual secara garis besar terdiri dari dua macam, yaitu media visual yang dapat diproyeksikan dan media visual yang tidak dapat diproyeksikan, adapun rincian dari kedua macam media visual tersebut seperti yang tercantum berikut ini :

1. Media visual yang dapat diproyeksikan

Berkembangnya produk-produk teknologi informasi dan komunikasi, dan computer dewasa ini memungkinkan media visual pembelajaran dapat ditampilkan dengan alat proyeksi (projektor). Proyektor berfungsi untuk menampilkan objek- objek atau ilustrasi pada layar proyeksi atau layar monitor dengan ukuran yang lebih besar dari ukuran sebenarnya, sehingga mudah dilihat dan diamati oleh seluruh peserta didik dalam satu kegiatan pembelajaran. Proyeksi objek ini dihasilkan melalui sebuah pencahayaan yang kuat pada transparasi film, penjelasan gambarnya melalui suatu rangkaian lensa dan pelaksanaan gambar ini pada permukaan yang mementul atau gambar tersebut bisa ditampilkan pada penggunaan monitor kamera.

Teknologi terbaru menyediakan program dan peralatan pendukung modern sehingga penyimpan gambar dan menampilkannya pada suatu bentuk digital atau bentuk analog, seperti pada power point. Penempatan secara digital mekanismenya termasuk CD ROM, CD Photo, Camera Digital, DVD, dan scanner. Secara umum bentuk menengah dari penyimpanan ini untuk visual adalah video Disc atau Laser Disc.

Media visual proyeksi sangat sesuai digunakan pada semua tingkatan dan bidang kajian pembelajaran, seperti kimia, biologi, olahraga, pendidikan, sejarah, seni, geografi, ekonomi, ilmu pengetahuan alam dan lingkungan, dll.

Media visual proyeksi dapat dibuat dari kreasi hasil pemotretan munggunakan kamera dan hasil kreasi tanpa kamera melainkan menggunakan program aplikasi yang tersedia dalam berbagai macam seperti Power Point, ChemDraw, AutoCad, Paint, LCD Proyektor dll.

1. Media visual yang tidak dapat diproyeksikan
2. Media realita adalah benda nyata. Benda tersebut tidak harus dihadirkan diruang kelas, tetapi siswa dapat melihat langsung ke obyek. Kelebihan dari media realita ini adalah dapat memberikan pengalaman nyata kepada siswa. Misal untuk mempelajari keanekaragaman makhluk hidup, klasifikasi makhluk hidup, ekosistem, dan organ tanaman.
3. Model adalah benda tiruan dalam wujud tiga dimensi yang merupakan representasi atau pengganti dari benda yang sesungguhnya. Penggunaan model untuk mengatasi kendala tertentu sebagai pengganti realita, misal untuk mempelajari sistem gerak, perencanaan, pernafasan, peredaran darah, sistem ekskresi, dan syaraf pada hewan.
4. Media grafis tergolong media visual yang menyalurkan pesan melalui simbol-simbol visual. Fungsi dari media grafis adalah menarik perhatian, memperjelas sajian pelajaran, mengilustrasikan suatu fakta atau konsep yang mudah terlupakan.[[13]](#footnote-13)
5. Karakteristik Media Visual
6. Gambar

Media gambar adalah media yang paling umum dipakai. Gambar/Foto merupakan bahasa yang umum yang dapat dimengerti dan dinikmati di mana-mana. Sebagaimana pepatah Cina mengatakan “sebuah gambar berbicara lebih banyak daripada seribu bahasa”. Dalam penggunaan media pembelajaran ini, gambar yang digunakan harus disesuaikan dengan tujuan yang ingin dicapai.[[14]](#footnote-14)

Dalam pembelajaran, media yang paling sering digunakan adalah gambar. Selain peta dan foto, gambar dari majalah maupun dari koran juga sering digunakan untuk memperjelas materi tentang keragaman sosial dan budaya serta kenampakan alam.

Selain itu gambar juga sering digunakan untuk memperjelas materi tentang keragaman budaya, seperti bentuk-bentuk rumah adat, pakaian adat ataupun senjata tradisional.

Gambar secara garis besar dibagi pada tiga jenis, yakni sketsa, lukisan dan foto. Sketsa atau yang biasa disebut juga sebagai gambar garis (*stick figure*), yakni gambar sederhana atau draft kasar yang melukiskan bagian-bagian pokok suatu objek tanpa detail. Kedua, lukisan merupakan gambar hasil representasi simbolis dan artistik seseorang tentang suatu objek atau situasi. Ketiga, foto yakni gambar hasil pemotretan atau *photografi*.

Gambar merupakan media visual yang penting dan mudah didapatkan. Dikatakan penting sebab ia dapat menggantikan kata verbal, mengkonkritkan yang abstrak, dan mengatasi pemahaman manusia. Gambar dapat membuat orang menangkap ide atau informasi yang terkandung didalamnya dengan jelas, lebih jelas daripada yang diungkapkan dengan kata-kata. Akan tetapi, karena setiap orang merasa mudah untuk memperoleh gambar, ia menganggapnya sebagai hal yang biasa atau terlalu biasa sehingga melupakan manfaatnya.

Saat siswa memperhatikan suatu gambar, mereka akan terdorong untuk berbicara lebih banyak, berinteraksi baik dengan gambar-gambar tersebut, maupun dengan sesamanya, membuat hubungan diantara paradoks dan membangun gagasan-gagasan baru.

Walaupun hanya menekankan kekuatan indera penglihatan, kekuatan gambar terletak pada kenyataan bahwa sebagian besar orang pada dasarnya pemikir visual. Tidak heran apabila kemudian kita menjadi kandidat utama target pengeluaran milyaran rupiah untuk periklanan, televisi, media film, dan multimedia.[[15]](#footnote-15)

Dalam memilih gambar yang baik perlu diperhatikan hal-hal sebagai berikut:

1. Keaslian gambar, sumber yang digunakan hendaknya menunjukkan keaslian atas situasi yang sederhana
2. Kesederhanaan, terutama dalam menentukan warna akan menimbulkan kesan tertentu, mempunyai nilai estetis secara murni dan mengandung nilai praktis
3. Bentuk item, diusahakan anak memperoleh tanggapan yang tepat tentang objek-objek dalam gambar
4. Gambar yang digunakan hendaknya menunjukkan tentang hal yang sedang dibicarakan
5. Harus diperhatikan hasil fotografinya dan segi artistiknya
6. Gambar yang digunakan cukup populer, dimana sebagian atau seluruh anak-anak telah mengetahui gambar tersebut
7. Gambar harus dinamis, yakni menunjukkan aktifitas tertentu
8. Gambar harus membawa pesan yang cocok untuk tujuan pengajaran yang sedang dibahas.[[16]](#footnote-16)

Ada beberapa kelebihan dan kekurangan dari gambar atau foto ini, dilihat dari segi kelebihannya yakni lebih konkrit dan juga lebih realistis dalam memunculkan pokok masalah, dapat mengatasi ruang dan waktu, dapat mengatasi keterbatasan mata dan memperjelas masalah dalam bidang apa saja. Sedangkan untuk kekurangan dari media gambar atau foto ini adalah kelebihan dari penjelasan guru akan menimbulkan penafsiran yang berbeda, penghayatan tentang materi kurang sempurna, dan tidak meratanya penggunaan foto tersebut bagi anak-anak dan kurang efektif dalam penglihatan.

Ada beberapa jenis media gambar atau foto, antara lain:

1. Foto dokumentasi, yaitu gambar yang mempunyai sejarah bagi individu maupun masyarakat
2. Foto aktual, yaitu gambar yang menjelaskan sesuatu kejadian yang meliputi berbagai aspek kehidupan, misalnya gempa bumi dan topan
3. Foto pemandangan, yaitu gambar yang melukiskan pemandangan suatu daerah
4. Foto iklan atau reklame, yaitu gambar yang digunakan untuk mempengaruhi orang
5. Foto simbolis, gambar yang menggunakan tanda untuk mengungkapkan pesan tertentu.[[17]](#footnote-17)
6. Grafik

Grafik adalah gambar sederhana yang menggunakan titik-titik, grafis atau gambar. Untuk melengkapinya seringkali simbol-simbol verbal digunakan pula di situ. Fungsinya adalah untuk menggambarkan data secara kuantitatif yang akurat dan teliti, menerangkan perkembangan atau perbandingan sesuatu objek atau peristiwa yang saling berhubungan secara singkat dan jelas.[[18]](#footnote-18)

Grafik digunakan untuk menunjukkan data yang lebih akurat dan lebih teliti. Dalam pembelajaran, grafik bisa digunakan untuk memperjelas materi tentang masalah-masalah sosial di lingkungan masyarakat. Misalnya grafik tentang persebaran penduduk yang tidak merata, jumlah penduduk yang begitu besar, rendahnya pendapatan perkapita atau tentang kepadatan penduduk dan yang lainnya.

Grafik adalah gambar yang sederhana yang banyak sedikitnya merupakan penggambaran data kuantitatif yang akurat dalam bentuk yang menarik dan mudah dimengerti. Dan mengalihkan data angka-angka kedalam sebuah grafik, arti dari angka-angka tersebut dengan jelas.

Grafik juga banyak digunakan dalam menerangkan perkembangan dan perbandingan sesuatu agar dapat menyajikan secara ringkas dan jelas data statistik yang diwakilkannya. Pada hakikatnya, grafik juga memiliki keragaman, yakni:

1. Grafik garis

Yaitu grafik berupa garis diatas suatu bidang yang dibagi petak-petak empat persegi yang sama besar

1. Grafik batang

Yaitu grafik yang digambarkan dengan gambar batang-batang

1. Grafik lingkungan

Yaitu grafik yang gambarnya merupakan gambar lingkaran yang dibagi dari titik tengahnya menjadi beberapa sector

1. Grafik simbol

Grafik ini juga berupa gambar-gambar atau simbol-simbol. Dalam hal ini namanya grafik gambar atau grafik simbol atau disebut juga grafik piktoral

1. Diagram

Sebuah diagram merupakan susunan garis-garis dan lebih menyerupai peta dari pada gambar. Diagram sering juga digunakan untuk menerangkan letak-letak bagian sebuah alat atau mesin serta hubungan satu bagian dengan bagian yang lain

1. Bagan

Hampir sama dengan diagram, bedanya bagan lebih menekankan pada suatu perkembangan atau suatu proses atau susunan suatu organisasi. Bagan ini biasanya disertai dengan simbol atau gambar, maka hal ini bersifat piktorial. Ada juga beberapa bagan yang ditambahkan dengan kriteria singkat

1. Peta

Peta adalah gambar permukaan bumi atau sebagian dari padanya. Sebenarnya peta juga bisa disebut dengan bagan. Secara langsung maupun tidak langsung peta menjelaskan bagaimana informasi yang bisa kita dapatkan seperti informasi mengenai lokasi suatu daerah, bentuknya dan juga luasnya.

1. Penyalur pesan visual verbal - non verbal - grafis
2. Buku dan model

Bila berkomunikasi non verbal didefinisikan sebagai komunikasi tanpa kata (bahasa lisan). Berbeda dengan bahasa verbal yang banyak kita temukan didalam buku dan modul. Dilihat dari pesan penyajiannya, buku lebih cenderung informatif dan lebih menekankan pada materi ajar dengan cakupan yang luas dan umum

1. Komik

Komik juga bisa digunakan sebagai media pembelajaran. Ia mempunyai sifat yang sederhana dan ringkas sehingga mudah untuk dipahami.

1. Majalah dan Jurnal

Majalah secara umum dapat dimaknai sebagai media informasi dengan tugas utamanya menyampaikan berita aktual. Dalam konteks pendidikan sekolah, ini digunakan untuk mengacu pada kreatifitas para siswa dalam menciptakan lingkungannya sendiri sebagai lingkungan yang kondusif untuk belajar

1. Poster

Poster adalah gambar yang besar, yang menekankan pada satu atau dua ide pokok, sehingga dapat dimengerti dengan melihatnya sepintas

1. Papan Visual

Papan visual yakni papan yang digunakan untuk menyalurkan pesan-pesan visual. Ragam dari papan visual ini adalah papan tulis, papan magnetik, papan lembar balik, papan buletin, papan flanel, dan papan peraga

1. Benda asli atau benda tiruan (model)

Benda asli dan benda tiruan mempunyai kegunaan yang unik. Bentuk benda asli sendiri yang digunakan dalam pengajaran sebaiknya diadakan berdasarkan tujuan benda tersebut digunakan. Paling tidak terdapat tiga macam benda asli, yakni:

1. Benda asli yang tidak dimodifikasi (*Unmodified real thing*)
2. Benda asli yang dimodifikasi (*Modified real thing*)
3. Sampel (*Specimen*).[[19]](#footnote-19)

Benda tiruan sendiri dapat disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai, selain itu benda tiruan pun akan memudahkan siswa untuk mengetahui benda-benda yang tidak mungkin diadakan didalam proses pembelajaran di kelas namun kita bisa menggantinya dengan benda-benda tiruan yang mirip dengan benda aslinya, dan tentunya hal ini juga diimbangi dengan tujuan benda itu digunakan.

1. Strategi Penggunaan Media Berdasarkan Tempat

Pembelajaran adalah suatu kegiatan belajar mengajar yang melibatkan siswa dan guru dengan menggunakan berbagai sumber belajar baik dalam situasi kelas maupun di luar kelas. Berdasarkan tempat penggunaannya strategi penggunaan media pembelajaran ada dua pola, yaitu :

1. Penggunaan Media di Kelas

Pada teknik ini media dimanfaatkan untuk menunjang tercapainya tujuan tertentu dan penggunaannya dipadukan dengan proses belajar mengajar dalam situasi kelas. Dalam merencanakan pemanfaatan media tersebut guru harus melihat tujuan yang akan dicapai, materi pembelajaran yang mendukung tercapainya tujuan tersebut, serta strategi belajar mengajar yang sesuai untuk mencapai tujuan tersebut.

Media pembelajaran yang dipilih haruslah sesuai dengan ketiga hal tersebut, ialah tujuan, materi dan strategi pembelajaran. Yang terpenting dalam hal ini media tersebut disajikan di ruang kelas dimana guru dan siswa hadir bersama-sama berinteraksi secara langsung (face to face). Tentu saja media yang dapat digunakan di kelas adalah yang memungkinkan dilihat dari sisi biaya, berat dan ukuran, kemampuan siswa dan guru untuk menggunakannya, dan tidak membahayakan bagi penggunannya. Dalam kontesk ini media harus praktis, ekonomis, mudah untuk digunakan (*user friendly*).

1. Penggunaan Media di luar Kelas

Seperti yang telah disinggung di atas, terdapat media yang penggunaannya di luar situasi kelas. Dalam hal ini media tidak secara langsung dikendalikan oleh guru, namun digunakan oleh siswa sendiri tanpa instruksi guru atau melalui pengontrolan oleh orang tua siswa. Penggunaan media pembelajaran di luar situasi kelas dapat dibedakan dalam dua kelompok utama, yaitu penggunaan media tidak terprogram dan penggunaan media secara terprogram.

* 1. Penggunaan Media Tidak Terprogram.

Penggunaan media dapat terjadi di masyarakat luas. Hal ini ada kaitannya dengan keberadaan media massa yang ada dimasyarakat, misalnya televisi, radio, penggunaan film melalui CD/DVD ROM, penggunaan media ini bersifat bebas yaitu bahwa media itu digunakan tanpa dikontrol atau diawasi dan tidak terprogram sesuai tuntutan kurikulum yang diberikan oleh guru atau sekolah. Pembuat media mendistribusikan program media tersebut di masyarakat, baik dengan cara diperjual belikan maupun didistribusikan secara bebas dengan harapan media itu akan digunakan orang dan cukup efektif untuk mencapai tujuan tertentu. Pemakai media dalam menggunakannya menurut kebutuhan masing-masing. Biasanya mereka menggunakannya secara perorangan. Dalam menggunakan media ini mereka tidak dituntut untuk mencapai tingkat pemahaman tertentu. Mereka juga tidak diharapkan untuk memberikan umpan balik kepada siapapun dan juga tidak perlu mengikuti tes atau ujian. Sehingga penggunaan media didasarkan atas inisiatif sendiri tanpa disuruh oleh pihak sekolah, medianya pun dapat diperoleh dimana saja, misalnya di toko buku, supermarket, pameran pendidikan, dan lain-lain.

* 1. Penggunaan Media Secara Terprogram

Penggunaan media ini dilakukan dalam suatu rangkaian kegiatan yang diatur secara sistematik untuk mencapai tujuan tertentu disesuaikan dengan tuntutan kurikulum yang sedang berlaku. Bila media itu berupa media pembelajaran, sasaran didik (audience) diorganisasikan dengan baik hingga mereka dapat menggunakan media itu secara teratur, berkesinambungan dan mengikuti pola belajar mengajar tertentu. Biasanya siswa diatur dalam kelompok-kelompok belajar. Setiap kelompok diketuai oleh pimpinan kelompok dan disupervisi oleh seorang tutor.

Sebelum memanfaatkan media, tujuan pembelajaran yang akan dicapai dibahas atau ditentukan terlebih dahulu. Kemudian mereka dapat belajar dari media tersebut secara berkelompok atau secara perorangan. Anggota kelompok diharapkan dapat berinteraksi baik dalam diskusi maupun dalam bekerjasama untuk memecahkan masalah, memperdalam pemahaman atau penyelesaian tugas-tugas tertentu. Hasil belajar mereka dievaluasi secara teratur. Untuk keperluan evaluasi ini pembuat program media perlu menyediakan alat evaluasi tersebut. . Pelaksanaan evaluasi dilatur oleh para tutor menggunakan kunci jawaban yang telah disediakan oleh pembuat program.[[20]](#footnote-20)

1. Keuntungan Penggunaan Media Visual

Dalam proses pembelajaran yang kita lakukan didalam kelas, pada saat kita menggunakan media visual dalam proses pembelajaran makan akan ada beberapa keuntungan yang kita peroleh dari penggunaan media visual tersebut, seperti:

1. Menarik

Beberapa penelitian membuktikan bahwa pembelajaran yang diserap melalui media penglihatan (media visual), terutama media visual yang menarik, dapat mempercepat daya serap peserta didik dalam memahami pelajaran yang disampaikan.

Salah satu keuntungan menggunakan media pembelajaran visual adalah bentuknya dapat dibuat semenarik mungkin, agar anak tertarik untuk mempelajarinya. Misalnya dalam media jenis gambar atau proyeksi, media tersebut dapat dibuat dengan menambahkan animasi yang *eye catching*, warna yang membangkitkan semangat, dan lain-lain. Sedangkan untuk media yang berupa model, dapat diwarnai dan dibentuk semirip mungkin dengan yang asli sehingga mudah diingat.

1. Lebih mudah diingat

Seperti yang telah dibahas diatas, bentuk nyata, gambar, atau gambar bergerak akan lebih mudah diingat oleh para peserta didik. Apabila dibandingkan dengan media pembelajaran yang hanya berupa *text book*, para peserta didik akan sedikit kesulitan untuk mengingatnya.

1. Variatif

Karena jenisnya yang beragam, pendidik dapat menggunakan semua jenis media visual yang ada. Hal ini dapat menciptakan sesuatu yang variatif, tidak membosankan bagi para peserta didiknya.

Misalnya saja, dalam pelajaran matematika saat membahas tentang sub bab bangun ruang, guru dapat menggunakan semua media pembelajaran, mulai dari gambar (yang mungkin berupa poster, hasil gambar pendidik sendiri, dan lain-lain), benda nyata (dengan membawa barang yang berbentuk bangun ruang), atau dengan membuat video gambar bergerak tentang bangun ruang

1. Dapat melibatkan anak untuk menggunakannya

Maksudnya disini, apabila media pembelajaran visual yang digunakan adalah media pembelajaran non proyeksi, para peserta didik dapat dengan langsung menyentuh dan belajar menerangkannya juga.

Misalnya, saat mempelajari anatomi tubuh dalam pelajaran biologi, peserta didik dapat diminta maju kedepan, melihat model anatomi lebih dekat, dan diminta untuk menunjukkan satu bagian yang diminta oleh pendidiknya.[[21]](#footnote-21)

Dari keempat keuntungan yang didapatkan bila kita menggunakan media visual dalam pembelajaran maka akan menunjang minat belajar siswa itu sendiri yang berhasil dengan pencapaian hasil belajar yang maksimal.

1. Kelebihan Dan Kekurangan Media Visual

Media adalah sumber informasi utama bagi semua orang, namun setiap media tentu mempunyai kelebihan dan kekurangan. Kekurangan dan kelebihan media visual dapat di kategorikan sebagai berikut:
Kelebihan media visual:

1. Repeatable, dapat dibaca berkali-kali dengan menyimpannya.
2. Analisa lebih tajam, dapat membuat orang benar-benar mengerti isi berita dengan analisa yang lebih mendalam dan dapat membuat orang berfikir lebih spesifik tentang isi tulisan.

Kekurangan media visual:

1. Lambat dan kurang praktis.
2. Tidak adanya audio, media visual hanya berbentuk tulisan tentu tidak dapat didengar sehingga materinya kurang mendetail.
3. Visual yang terbatas, media ini hanya dapat memberikan visual berupa gambar yang mewakili isi berita.
4. Produksi, biaya produksi cukup mahal karena media cetak harus menyetak dan mengirimkannya sebelum dapat dinikmati oleh masyarakat.
5. Pengembangan Media Visual

Visualisasi pesan, informasi, atau konsep yang ingin disampaikan kepada siswa dapat dikembangkan dalam berbagai bentuk, seperti foto, gambar/ilustrasi, sketsa/gambar garis, grafik, bagan, chart, dan gabungan dari dua bentuk atau lebih. Foto menghadirkan ilustrasi melalui gambar yang hampir menyamai kenyataan dari sesuatu obyek atau sesuatu. Sementara itu, grafik merupakan representasi simbolis dan artistik sesuatu obyek atau situasi.

Bahan-bahan grafis, gambar dan lain-lain yang ada disekitar kita, seperti majalah, iklan-iklan, papan informasi, mempunyai banyak gagasan untuk merancang bahan visual yang menyangkut penataan elemen-elemen visual yang akan ditampilkan. Tataan dapat dimengerti, dibaca, dan dapat menarik perhatian sehingga ia mampu menyampaikan pesan yang diinginkan oleh penggunaannya.

Dalam proses penataan itu harus diperhatikan prinsip-prinsip desain, antara lain prinsip kesederhanaan, keterpaduan, penekanan, dan keseimbangan. Bentuk, garis, ruang, tekstur, dan warna juga perlu dipertimbangkan :

1. Kesederhanaan

Kesederhanaan mengacu kepada jumlah elemen yang terkandung dalam suatu visual. Jumlah elemen yang lebih sedikit memudahkan siswa menangkap dan memahami pesan yang disajikan visual itu. Pesan atau informasi yang panjang atau rumit harus dibagi-bagi ke dalam beberapa bahan visual.

1. Keterpaduan

Keterpaduan mengacu kepada hubungan yang terdapat di antara elemen-elemen visual yang ketika diamati akan berfungsi secara bersama-sama. Elemen elemen itu harus saling terkait dan menyatu sebagai suatu keseluruhan sehingga visual itu merupakan suatu bentuk menyeluruh yang dapat dikenal yang dapat membantu pemahaman pesan dan informasi yang dikandungnya.

1. Penekanan

Meskipun penyajian visual dirancang sesederhana mungkin, seringkali konsep yang ingin disajikan memerlukan penekanan terhadap salah satu unsur yang akan menjadi pusat perhatian siswa. Dengan menggunakan ukuran, hubungan-hubungan, perspektif, warna, atau ruang penekanan dapat diberikan kepada unsur terpenting.

1. Keseimbangan

Bentuk atau pola yang dipilih sebaiknya menempati ruang penayangan yang memberikan persepsi keseimbangan meskipun tidak seluruhnya simetris tetapi memberikan kesan dinamis dan dapat menarik perhatian disebut keseimbangan formal. Keseimbangan seperti ini menampakkan dua bayangan visual yang sama dan sebangun.

1. Bentuk

Bentuk yang aneh dan asing bagi siswa dapat membangkitkan minat dan perhatian. Oleh karena itu, pemilihan bentuk sebagai unsur visual dalam penyajian pesan, informasi atau isi pelajaran perlu diperhatikan.

1. Garis

Garis digunakan untuk menghubungkan unsur-unsur sehingga dapat menuntun perhatian siswa untuk mempelajari suatu urutan-urutan khusus.

1. Tekstur

Tekstur adalah unsur visual yang dapat menimbulkan kesan kasar atau halus. Tekstur dapat digunakan untuk penekanan suatu unsur seperti halnya warna.

1. Warna

Warna merupakan unsur visual yang penting, tetapi ia harus digunakan dengan hati-hati untuk memperoleh dampak yang baik. Warna digunakan untuk memberi kesan pemisahan atau penekanan, atau untuk membangun keterpaduan. Disamping itu, warna dapat mempertinggi tingkat realisme obyek atau situasi yang digambarkan, menunjukkan persamaan dan perbedaan, dan menciptakan respons emosional tertentu. Ada tiga hal penting yang harus diperhatikan ketika menggunakan warna, yaitu (1) pemilihan warna khusus (merah, biru, kuning, dan sebagainya), (2) nilai warna (tingkat ketebalan dan ketipisan warna itu dibandingkan dengan unsur lain dalam visual tersebut), dan (3) intensitas atau kekuatan warna itu untuk memberikan dampak yang diinginkan.[[22]](#footnote-22)

1. **Kualitas Pembelajaran**
2. Pengertian Kualitas Pembelajaran

Kualitas pembelajaran merupakan salah satu titik tolak ukur yang dapat menentukan berhasil atau tidaknya proses pengajaran. Menurut Abudin Nata “Dapat mengukur tingkat kualitas dan keberhasilan suatu pendidikan adalah beberapa indikator yang dapat dilihat dari dimensi kognitif intelektual, afektif, emosional dan psikomotorik-praktikular dapat terbina secara seimbang”.[[23]](#footnote-23)

Dengan demikian secara akademik perguruan tinggi lulusan pendidikan tersebut, dapat melanjutkan ke pendidikan lebih tinggi. Sedangkan secara individual dan sosial para peserta didik semakin dapat meningkatkan ketakwaannya serta mampu berinteraksi dan bersosialisasi serta mengamalkan ajaran agama di masyarakat.

Konsep peningkatan kualitas pembelajaran merupakan salah satu unsur dari paradigma baru pengelolaan pendidikan. Paradigma tersebut mengandung atribut pokok yaitu relevan dengan kebutuhan masyarakat pengguna lulusan, suasana akademik yang kondusif dalam penyelenggaraan program studi, adanya komitmen kelembagaan dari para pimpinan dan staf terhadap pengelolaan organisasi yang efektif dan produktif, keberlanjutan program studi, serta efisiensi program secara selektif berdasarkan kelayakan dan kecukupan. Dimensi-dimensi tersebut mempunyai kedudukan dan fungsi yang sangat strategis untuk merancang dan mengembangkan usaha penyelenggaraan pendidikan yang berorientasi kualitas pada masa yang akan datang.

Mutu dalam kamus populer memiliki arti: kualitas; derajat; tingkat; manikam, mutiara.[[24]](#footnote-24) Dalam kamus besar bahasa Indonesia, Mutu sama dengan arti kualitas dapat diartikan sebagai kadar atau tingkatan dari sesuatu, oleh karena itu kualitas mengandung pengertian: 1) Tingkat baik dan buruknya suatu kadar 2) Derajat atau taraf (kepandaian, kecakapan, dan sebagainya); mutu.[[25]](#footnote-25) Dalam kamus manajemen (mutu), mutu adalah “Tingkat dimana sejumlah karakteristik yang melekat memenuhi persyaratan-persyaratan.”[[26]](#footnote-26) Menurut Tom Peter dan Nancy Austin, dalam bukunya “*A passion for exellence*”, mutu merupakan “sebuah hal yang berhubungan dengan gairah dan harga diri”.[[27]](#footnote-27) Sedangkan menurut Jarome S. Arcaro menegaskan bahwa mutu adalah sebuah proses terstruktur untuk memperbaiki keluaran yang dihasilkan. Mutu bukanlah benda magis atau sesuatu yang rumit, mutu didasarkan pada akal sehat.[[28]](#footnote-28)

Namun menurut Jarome, saat membicarakan masalah perbaikan mutu pendidikan, seringkali yang dibicarakan adalah perbaikan peringkat kenaikan kelas atau nilai rapor. Dalam sekolah yang bertipe seperti itu, tanggung jawab perbaikan mutu pendidikan lebih banyak ada pada guru. [[29]](#footnote-29) Secara umum, para guru hanya terfokus pada aspek pendidikan seorang siswa; membantu siswa belajar dan mendapatkan pengetahuan. Ia memaknai mutu dengan dua tipologi, yakni mutu dengan m-kecil; dimisalkan seperti seorang guru yang telah lama menerapkan mutu namun hanya bersifat instrumental dalam mengembangkan mutu dan memberikan pembinaan terhadap guru-guru lain, dimana banyak diantara teman-teman mereka enggan menerima tantangan mutu.[[30]](#footnote-30) Sebaliknya, Mutu dengan M-besar; membuat setiap orang bertanggung jawab pada mutu. Orang dilengkapi dengan alat yang dibutuhkan untuk mengubah cara kerjanya untuk memperbaiki mutu keluaran mereka.[[31]](#footnote-31) Setiap orang bertanggung jawab mengurangi pemborosan dan melakukan efisiensi. Sebagai hasil upaya tersebut, mereka menciptakan pembelajaran dan lingkungan kerja (mengajar) yang lebih baik.

Dalam definisi umum, mutu mengandung makna “derajat keunggulan suatu produk atau hasil kerja, baik itu berupa barang atau jasa”.[[32]](#footnote-32) Barang dan jasa dalam pendidikan itu bermakna dapat dilihat dan tidak dapat dilihat, tetapi dapat dirasakan. Dalam konteks pendidikan, Menurut Sudarmawan Danim, pengertian mutu mengacu pada “masukan, proses, hasil dan administratif. Mutu dalam hal masukan dapat dilihat dari beberapa sisi yaitu:

1. Kondisi baik dan tidaknya sumber daya manusia, seperti kepala sekolah, guru, laboratorium, staf tata usaha, dan siswa.
2. Memenuhi dan tidaknya kriteria masukan material berupa alat peraga, buku-buku, kurikulum, sarana dan prasarana, dan lain-lain.
3. Memenuhi atau tidaknya kriteria masukan yang berupa perangkat lunak, seperti peraturan, struktur organisasi, dan deskripsi kerja.
4. Mutu masukan yang bersifat harapan dan kebutuhan, seperti visi, misi, motivasi, ketekunan, dan cita-cita.[[33]](#footnote-33)

Dalam konteks pendidikan pengertian mutu, dalam hal ini mengacu pada proses pendidikan dan hasil pendidikan. Dalam "proses pendidikan" yang bermutu terlibat berbagai input, seperti; bahan ajar (kognitif, afektif, atau psikomotorik), metodologi (bervariasi sesuai kemampuan guru), sarana, dukungan administrasi dan sarana prasarana dan sumber daya lainnya serta penciptaan suasana yang kondusif.

Mutu proses, yakni terlekak pada pembelajaran, mengandung makna bahwa kemampuan sumber daya sekolah mentranformasikan multijenis masukan dan situasi untuk mencapai derajat nilai tambah tertentu bagi peserta didik. Hal-hal yang termasuk dalam kerangka mutu proses pendidikan ini adalah derajat kesehatan, keamanan, disiplin, keakraban, saling menghormati, kepuasan dan lain-lain dari subyek selama member dan menerima jasa layanan. Oleh sebab itu, manajemen sekolah dan manajemen kelas berperan penting dalam mensinkronkan berbagai masukan tersebut atau menyinergikan semua komponen dalam interaksi belajar dan mengajar.[[34]](#footnote-34)

Mutu hasil, yaitu hasil pendidikan dipandang bermutu jika mampu melahirkan keunggulan akademik dan ektrakurikuler pada perserta didik yang dinyatakan lulus untuk suatu jenjang pendidikan atau menyelesaikan program pembelajaran tertentu. Dimana keunggulan akademik dinyatakan dengan nilai yang dicapai oleh peserta didik. Sedangkan keunggulan ekstrakurikuler dinyatakan dengan aneka jenis ketrampilan yang diperoleh siswa selama mengikuti program ekstrakurikuler. Dan di luar kerangka itu mutu hasil juga dapat dilihat dari nilai-nilai hidup yang dianut, moralitas, dorongan untuk maju, dan lain-lain yang diperoleh anak didik selama menjalani pendidikan.[[35]](#footnote-35)

Mutu administratif, yaitu mutu sebuah madrasah dapat dilihat dari tata tertib administrasinya. Salah satu bentuk tertib administrasi adalah adanya mekanisme kerja yang efektif dan efisien, baik secara vertical maupun horizontal. Jika ditinjau dari segi manajemennya,madrasah dikatakan bermutu jika sumber daya manusianya bekerja secara efektif dan efisien. Bekerja bukan karena ada beban atau karena diawasi secara ketat. Dan proses pekerjaannya pun dilakukan dengan benar dari awal, bukan mengatasi aneka masalah yang timbul secara rutin karena kekeliruan yang tidak disengaja.

Sedangkan kualitas menurut Pius A Partanto dan M. Dahlan Al Barry bahwa kualitas adalah kualitet/ mutu; baik buruknya barang.[[36]](#footnote-36) Dari berbagai pengertian yang ada, pengertian kualitas pendidikan sebagai kemampuan lembaga pendidikan untuk menghasilkan proses, hasil, dan dampak belajar yang optimal.

Dari sisi guru, kualitas dapat dilihat dari seberapa optimal guru mampu memfasilitasi proses belajar siswa. Bahwa setiap guru atau tenaga pengajar memiliki tanggung jawab terhadap tingkat keberhasilan siswa belajar dan keberhasilan guru mengajar. belajar hanya dapat terjadi apabila murid sendiri telah termotivasi untuk belajar guru harus secara bertahap dan berencana memperkenalkan manfaat belajar sebagai sebuah nilai kehidupan yang terpuji, sehingga murid belajar karena didasari oleh nilai yang lebih tinggi bagi kehidupan murid sendiri. Walaupun proses ini tidak sederhana, guru harus tetap berusaha menanamkan sikap positif dalam belajar, karena ini merupakan bagian yang sangat penting didalam proses belajar untuk mampu belajar.

Sementara itu dari sudut kurikulum dan bahan belajar kualitas dapat dilihat dari seberapa relevan kurikulum dan bahan belajar mampu menyediakan aneka stimulus dan fasilitas belajar secara berdiversifikasi (dengan penganekaragaman, penerapan beberapa cara, perbedaan) Dari aspek iklim pembelajaran, kualitas dapat dilihat dari seberapa besar suasana belajar mendukung terciptanya kegiatan pembelajaran yang menarik, menantang, menyenangkan dan bermakna bagi pembentukan profesionalitas kependidikan.

Dari sisi media belajar kualitas dapat dilihat dari seberapa efektif media belajar digunakan oleh guru untuk meningkatkan intensitas belajar siswa. Dari sudut fasilitas belajar kualitas dapat dilihat dari seberapa kontributif (memberi sumbangan) fasilitas fisik terhadap terciptanya situasi belajar yang aman dan nyaman. Sedangkan dari aspek materi, kualitas dapat dilihat dari kesesuainnya dengan tujuan dan kompetensi yang harus dikuasi siswa.

Adapun pembelajaran berasal dari kata dasar “ajar” yang artinya petunjuk yang diberikan kepada orang supaya diketahui/diturut. Kata kerja “belajar” yang berarti memperoleh kepandaian atau ilmu. Definisi Kata “pembelajaran” berasal dari kata “belajar” yang mendapat awalan “pe” dan akhiran “an” , yang mempunyai arti proses.[[37]](#footnote-37) Pembelajaran menurut Degeng dan Muhaimin, pembelajaran (ungkapan yang lebih dikenal sebelumnya “pengajaran”) adalah upaya untuk membelajarkan siswa.[[38]](#footnote-38) Dalam hal ini telah dapat dilihat bahwa dalam mengajarkan ilmu-Nya kepada Nabi Muhammad SAW., Allah menggunakan perantara. Atau dalam dunia pendidikan sekarang ini adalah dengan menggunakan media. Supaya apa yang diajarkan oleh pengajar dapat diterima dengan baik oleh penerima pesan. Dalam ajarannya, Islam menggambarkan belajar pada firman Allah SWT. yang berbunyi :

 

“Dan Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam keadaan tidak mengetahui sesuatupun, dan dia memberi kamu pendengaran, penglihatan dan hati, agar kamu bersyukur”.[[39]](#footnote-39) (QS. An-Nahl ayat: 78)

Dari ayat tersebut dapat dipahami bahwa pada mulanya manusia ini tidaklah memiliki pengetahuan atau tidak mengetahui sesuatupun. Setelah dia mulai sempurna perkembangannya-sebagai hasil pematangan dan aktivitas belajarnya, maka dia sudah dapat menggunakan dan memfungsionalkan alat-alat (indera luar dan dalam) yang dianugerahkan oleh Allah SWT. untuk mengenal alam sekitarnya, dirinya, dan juga Allah pencipta alam semesta.

Hal tersebut sangat berkaitan dengan keseluruhan proses pendidikan di madrasah, pembelajaran merupakan aktivitas yang paling utama. Ini berarti bahwa keberhasilan pencapaian tujuan pendidikan banyak tergantung pada proses pembelajaran yang baik. Pembelajaran ialah membelajarkan siswa menggunakan asas pendidikan maupun teori belajar, yang merupakan penentu utama keberhasilan pendidikan. Pembelajaran merupakan proses komunikasi dua arah, mengajar dilakukan oleh pihak guru sebagai pendidik, sedangkan belajar dilakukan oleh peserta didik atau murid.

Sedangkan Corey menegaskan pembelajaran adalah suatu proses dimana lingkungan seseorang secara disengaja dikelola untuk memungkinkan ia turut serta dalam tingkah laku tertentu dalam kondisi-kondisi khusus atau menghasilkan respons terhadap situasi tertentu, pembelajaran merupakan subset khusus dari pendidikan.[[40]](#footnote-40)

Dalam pengertian demikian dapat dikatakan bahwa pembelajaran adalah upaya membelajarkan siswa untuk belajar. Kegiatan ini akan mengakibatkan siswa mempelajari sesuatu dengan cara lebih efektif dan efisien. Pembelajaran terkait dengan bagaimana (*how to*) membelajarkan siswa atau bagaimana membuat siswa dapat belajar dengan mudah dan terdorong oleh kemauannya sendiri untuk mempelajari apa (*what to*) yang teraktualisasikan dalam kurikulum sebagai kebutuhan (*needs*). Karena itu, pembelajaran berupaya menjabarkan nilai-nilai yang terkandung di dalam kurikulum dengan menganalisis tujuan pembelajaran dan karakteristik isi bidang studi pendidikan agama yang terkandung di dalam kurikulum.

Selanjutnya, dilakukan kegiatan untuk memiliki, menetapkan, dan mengembangkan, cara-cara atau strategi pembelajaran yang tepat untuk mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan sesuai kondisi yang ada, agar kurikulum dapat diaktualisasikan dalam proses pembelajaran sehingga hasil belajar terwujud dalam diri peserta didik. Pembelajaran merupakan upaya pengembangan sumber daya manusia yang harus dilakukan secara terus menerus selama manusia hidup. Isi dan proses pembelajaran perlu terus dimutakhirkan sesuai kemajuan ilmu pengetahuan dan kebudayaan masyarakat. Implikasinya jika masyarakat Indonesia dan dunia menghendaki tersediannya sumber daya manusia yang memiliki kompetesi yang berstandar nasional dan internasional, maka isi dan proses pembelajaran harus diarahkan pada pencapaian kompetensi tersebut.[[41]](#footnote-41)

Sering dikatakan mengajar adalah mengorganisasikan aktivitas siswa dalam arti luas. Peranan guru bukan semata-mata memberikan informasi, melainkan juga mengarahkan dan memberi fasilitas belajar (*directing and facilitating the learning*) agar proses belajar lebih memadai. Pembelajaran mengandung arti setiap kegiatan yang dirancang untuk membantu seseorang mempelajari suatu kemampuan dan atau nilai yang baru. Pembelajaran merupakan perbuatan yang kompleks. Artinya, kegiatan pembelajaran melibatkan banyak komponen dan faktor yang perlu dipertimbangkan. Untuk itu perencanaan maupun pelaksanaan kegiatannya membutuhkan pertimbangan-pertimbangan yang arif dan bijak. Seorang guru dituntut untuk bisa menyesuaikan karakteristik siswa, kurikulum yang sedang berlaku, kondisi kultural, fasilitas yang tersedia dengan strategi pembelajaran yang akan disampaikan kepada siswa agar tujuan dapat dicapai. Strategi pembelajaran sangat penting bagi guru karena sangat berkaitan dengan efektivitas dan efisiensi dalam proses pembelajaran.

1. Tujuan Pembelajaran

Pada dasarnya belajar itu mempunyai tujuan agar peserta didik dapat meningkatkan kualitas hidupnya sebagai individu maupun sebagai makhluk sosial. Sebagai individu seseorang diharapkan dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan inovatif menghadapi persaingan global, kreatif dan tekun mencari peluang untuk memperoleh kehidupan layak dan halal, namu dapat menerima dengan tabah andaikata menghadapi kegagalan setelah berusaha. Oleh karenanya, setiap lembaga pendidikan dan tenaga kependidikan disamping membekali lulusannya dengan penguasaan materi subyek dari bidang studi yang akan dikaji dan pedagogi bahan kajian atau materi subyek tersebut, diharapkan juga memberikan pemahaman tentang kaitan antara materi pelajaran dengan dunia nyata atau kehidupan sehari-hari peserta didik sebagai anggota masyarakat.

Dengan demikian, pembelajaran baik formal maupun nonformal diharapkan dapat memberi pengalaman bagi pesertanya melalui “*Learning to know*, *learning to do*, *learning to be* and *learning to live together*” sesuai anjuran yang dicanangkan oleh UNESCO.[[42]](#footnote-42)

Tujuan pembelajaran merupakan salah satu aspek yang perlu dipertimbangkan dalam merencanakan pembelajaran. Sebab segala kegiatan pembelajaran muaranya pada tercapainya tujuan tersebut. Tujuan pembelajaran adalah pernyataan tentang hasil pembelajaran atau apa yang diharapkan. Tujuan ini bisa sangat umum, sangat khusus, atau dimana saja dalam kontinum umum-khusus. Karakteristik bidang studi adalah aspek-aspek suatu bidang studi yang dapat memberikan landasan yang berguna sekali dalam mendiskripsikan strategi pembelajaran, seperti misalnya, waktu, media, personalia, dan dana/ uang. Selanjutnya, karakteristik si belajar adalah aspek-aspek atau kualitas perseorangan si belajar, seperti misalnya: bakat, motivasi, dan hasil yang telah dimilikinya.[[43]](#footnote-43)

1. Tahap-tahap Proses Dalam Pembelajaran

Syafaruddin dan Nasution mengemukakan bahwa: ”Proses suatu sistem dimulai dari input (masukan) kemudian diproses dengan berbagai ativitas dengan menggunakan teknik dan prosedur, dan selanjutnya menghasilkan output (keluaran), yang akan dipakai oleh masyarakat lingkungannya. Aktivitas suatu sistem tersebut diragakan oleh gambar berikut :”[[44]](#footnote-44)

**Gambar 2.1** Cara Kerja Sistem Pembelajaran

Sumber: Syafaruddin dan Irwan Nasution (2005)



Dalam konteks sistem pendidikan, input diantaranya diwakili oleh siswa, guru, kepala sekolah, fasilitas, media, dan sarana prasarana. Proses diwakili pengajaran, pelatihan, pembimbingan, evaluasi dan pengelolaan. Sementara output meliputi pengetahuan, keterampilan dan sikap.

Berkaitan dengan komponen-komponen yang membentuk sistem pendidikan, lebih rinci Nana Syaodih, mengemukakan bahwa “komponen input diklasifikasikan menjadi tiga, yaitu (1) raw input, yaitu siswa yang meliputi intelek, fisik-kesehatan, sosial-afektif dan peer group. (2) Instrumental input, meliputi kebijakan pendidikan, program pendidikan (kurikulum), personil (Kepala sekolah, guru, staf TU), sarana, fasilitas, media, dan biaya, dan (3) Environmental input, meliputi lingkungan sekolah, lingkungan keluarga, masyarakat, dan lembaga sosial, unit kerja.”[[45]](#footnote-45) Sedangkan komponen proses meliputi : pengajaran, pelatihan, pembimbingan, evaluasi, ekstrakulikuler, dan pengelolaan. Selanjutnya output meliputi pengetahuan, kepribadian dan performansi. Komponen-komponen yang terlibat dalam sistem pendidikan di atas, dapat diragakan dalam gambar berikut[[46]](#footnote-46) :

**Gambar 2.2** Peta Komponen Pendidikan sebagai Sistem

Sumber: Nana Syaodih S, dkk. (2006)



Berdasarkan pendapat Syafaruddin dan Nana Syaodih di atas, dapat diketahui bahwa proses pembelajaran merupakan salah satu komponen sistem pendidikan yang dapat menentukan keberhasilan pembelajaran dan mutu pendidikan. Oleh karena itu untuk memperoleh kualitas pembelajaran yang baik, diperlukan proses pembelajaran yang berkualitas pula.

Selain hal tersebut di atas, terkait tahap proses dari pembelajaran juga tidak terlepas dari kompetensi yang harus dimiliki oleh seorang guru, guru setidaknya memiliki tiga kompetensi dasar, yaitu kompetensi kepribadian, kompetensi penguasaan bahan pengajaran, dan kompetensi dalam cara-cara mengajar.[[47]](#footnote-47) Tiga kompetensi tersebut hendaknya dapat dipahami dan dikuasai agar guru dapat melaksanakan tugasnya dengan baik. Untuk dapat mengelola program pembelajaran yang baik, ada tiga hal pokok yang harus diperhatikan guru, yaitu tahap perencanaan/persiapan, tahap pelaksanaan, dan tahap penilaian/evaluasi.

Faktor-faktor tersebut merupakan komponen pendidikan yang satu di antara yang lain saling berhubungan dan menunjang, karena apabila salah satu di antara unsur tersebut tidak memenuhi standar kualitas pendidikan, maka kemungkinan kualitas pembelajaran tidak akan tercapai dengan baik. Guru sebagai tenaga pendidik juga sangat mempengaruhi kualitas pembelajaran, oleh karenanya guru harus dapat menjalankan tugasnya secara profesional. Adapun dari ketiganya ini akan dibahas sebagaimana berikut:

1. Tahap Perencanaan.

Kegiatan pembelajaran yang baik senantiasa berawal dari rencana yang matang. Perencanaan yang matang akan menunjukkan hasil yang optimal dalam pembelajaran. Perencanaan merupakan proses penyusunan sesuatu yang akan dilaksanakan untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan. Pelaksanaan perencanaan tersebut dapat disusun berdasarkan kebutuhan dalam jangka tertentu sesuai dengan keinginan pembuat perencanaan. Namun yang lebih utama adalah perencanaan yang dibuat harus dapat dilaksanakan dengan mudah dan tepat sasaran.

Begitu pula dengan perencanaan pembelajaran, yang direncanakan harus sesuai dengan target pendidikan. Guru sebagai subjek dalam membuat perencanaan pembelajaran harus dapat menyusun berbagai program pengajaran sesuai pendekatan dan metode yang akan di gunakan.

Dalam konteks desentralisasi pendidikan seiring perwujudan pemerataan hasil pendidikan yang bermutu, diperlukan standar kompetensi mata pelajaran yang dapat dipertanggungjawabkan dalam konteks lokal, nasional dan global. Secara umum guru itu harus memenuhi dua kategori, yaitu memiliki capability dan loyality, yakni guru itu harus memiliki kemampuan dalam bidang ilmu yang diajarkannya, memiliki kemampuan teoritik tentang mengajar yang baik, dari mulai perencanaan, implementasi sampai evaluasi, dan memiliki loyalitas keguruan, yakni loyal terhadap tugas-tugas keguruan yang tidak semata di dalam kelas, tapi sebelum dan sesudah kelas.[[48]](#footnote-48) Jadi, perbedaan itu hanyalah perbedaan gradual, bukan perbedaan esensial.

Agar proses pembelajaran dapat dilakukan secara efektif dan efisien langkah yang dilakukan oleh guru dalam tahap perencanaan adalah merumuskan tujuan instruksional atau tujuan pembelajaran.[[49]](#footnote-49) Tujuan inilah yang nantinya dijadikan sebagai pedoman bagi guru dalam kegiatan pembelajaran.

Unsur-unsur lainnya yang harus ada dalam perencanaan suatu pengajaran adalah merumuskan tujuan pengalaman, menetapkan bahan pengajaran, kegiatan belajar siswa, dan metode mengajar serta alat mengajar.[[50]](#footnote-50) Beberapa prinsip yang perlu diterapkan dalam membuat persiapan mengajar :

1. Memahami tujuan pendidikan.
2. Menguasai bahan ajar.
3. Memahami teori-teori pendidikan selain teori pengajaran.
4. Memahami prinsip-prinsip mengajar.
5. Memahami metode-metode mengajar.
6. Memahami teori-teori belajar.
7. Memahami beberapa model pengajaran yang penting.
8. Memahami prinsip-prinsi evaluasi.
9. Memahami langkah-langkah membuat *lesson plan*.

Langkah-langkah yang harus dipersiapkan dalam pembelajaran adalah sebagai berikut :

1. Analisis Hari Efektif dan Analisis Program Pembelajaran.
2. Membuat Program Tahunan, Program Semester dan Program Tagihan
3. Menyusun Silabus
4. Menyusun Rencana Pembelajaran
5. Penilaian Pembelajaran. [[51]](#footnote-51)

Penilaian merupakan tindakan atau proses untuk menentukan nilai terhadap sesuatu. Penilaian merupakan proses yang harus dilakukan oleh guru dalam rangkaian kegiatan pembelajaran. Prinsip penilaian antara lain valid, mendidik, berorientasi pada kompetensi, adil dan objektif, terbuka, berkesinambungan, menyeluruh, bermakna. Kegiatan yang harus dilakukan perancang pembelajaran yang mengikuti model Kemp adalah sebagai berikut:

1. Perkirakan kebutuhan (*learning needs*) untuk merancang program pembelajaran; nyatakan tujuan, kendala, dan prioritas yang harus dipelajari.
2. Pilih dan tetapkan pokok bahasan atau tugas-tugas pembelajaran untuk dilaksanakan dan tujuan umum yang akan dicapai.
3. Teliti dan identifikasi karakteristik peserta didik yang perlu mendapat perhatian selama perencanaan pengembangan pembelajaran .
4. Tentukan isi pembelajaran dan uraikan unsur tugas yang berkaitan dengan tujuan.
5. Nyatakan tujuan khusus belajar yang akan dicapai dari segi isi pelajaran dan unsur tugas.
6. Rancanglah kegiatan-kegiatan belajar mengajar untuk mencapai tujuan yang sudah dinyatakan.
7. Pilihlah sejumlah media untuk mendukung kegiatan pengajaran.
8. Rincikan pelayanan penunjang yang diperlukan untuk mengembangkan dan melaksanakan semua kegiatan dan untuk memperoleh atau membuat bahan ajar.
9. Kembangkan alat evaluasi hasil belajar dan hasil program pengajaran.
10. Lakukan uji awal kepada peserta didik untuk mempelajari produk pembelajaran yang anda kembangkan. [[52]](#footnote-52)
11. Tahap Pelaksanaan

Dalam suatu pelaksanaan pengajaran, guru berpedoman pada persiapan pengajaran yang telah dirumuskan sebelumnya. Meskipun demikian, dalam proses interaksi pembelajaran guru juga harus memperhatikan prinsip-prinsip mengajar, yaitu motivasi, kooperasi dan kompotisi, korelasi dan integrasi, individualitas,[[53]](#footnote-53) dan evaluasi.[[54]](#footnote-54)

Dalam proses ini, ada beberapa aspek yang harus diperhatikan oleh seorang guru, diantaranya ialah:

1. Aspek pendekatan dalam pembelajaran

Pendekatan pembelajaran terbentuk oleh konsepsi, wawasan teoritik dan asumsi-asumsi teoritik yang dikuasai guru tentang hakikat pembelajaran. Mengingat pendekatan pembelajaran bertumpu pada aspek-aspek dari masing-masing komponen pembelajaran, maka dalam setiap pembelajaran, akan tercakup penggunaan sejumlah pendekatan secara serempak. Oleh karena itu, pendekatan-pendekatan dalam setiap satuan pembelajaran akan bersifat multi pendekatan.

1. Aspek Strategi dan Taktik dalam Pembelajaran

Pembelajaran sebagai proses, aktualisasinya mengimplisitkan adanya strategi. Strategi berkaitan dengan perwujudan proses pembelajaran itu sendiri. Strategi pembelajaran berwujud sejumlah tindakan pembelajaran yang dilakukan guru yang dinilai strategis untuk mengaktualisasikan proses pembelajaran. Terkait dengan pelaksanaan strategi adalah taktik pembelajaran. Taktik pembelajaran berhubungan dengan tindakan teknis untuk menjalankan strategi. Untuk melaksanakan strategi diperlukan kiat-kiat teknis, agar nilai strategis setiap aktivitas yang dilkukan guru-murid di kelas dapat terealisasi. Kiat-kiat teknis tertentu terbentuk dalam tindakan prosedural. Kiat teknis prosedural dari setiap aktivitas guru-murid di kelas tersebut dinamakan taktik pembelajaran. Dengan perkataan lain, taktik pembelajaran adalah kiat-kiat teknis yang bersifat prosedural dari suatu tindakan guru dan siswa dalam pembelajaran aktual di kelas.

1. Aspek Metode dan Tekhnik dalam Pembelajaran

Aktualisasi pembelajaran berbentuk serangkaian interaksi dinamis antara guru-murid atau murid dengan lingkungan belajarnya. Interaksi guru-murid atau murid dengan lingkungan belajarnya tersebut dapat mengambil berbagai cara. Cara-cara interaksi guru-murid atau murid dengan lingkungan belajarnya tersebut lazimnya dinamakan metode. Metode merupakan bagian dari sejumlah tindakan strategis yang menyangkut tentang cara bagaimana interaksi pembelajaran dilakukan. Metode dilihat dari fungsinya merupakan seperangkat cara untuk melakukan aktivitas pembelajaran. Ada beberapa cara dalam melakukan aktivitas pembelajaran, misalnya dengan berceramah, berdiskusi, bekerja kelompok, bersimulasi dan lain-lain.

Setiap metode memiliki aspek teknis dalam penggunaannya. Aspek teknis yang dimaksud adalah gaya dan variasi dari setiap pelaksanaan metode pembelajaran

1. Prosedur Pembelajaran

Pembelajaran dari sisi proses keberlangsungannya, terjadi dalam bentuk serangkaian kegiatan yang berjalan secara bertahap. Kegiatan pembelajaran berlangsung dari satu tahap ke tahap selanjutnya, sehingga terbentuk alur konsisten. Tahapan pembelajaran yang konsisten yang berbentuk alur peristiwa pembelajaran tersebut merupakan prosedur pembelajaran.

1. Tahap Evaluasi

Dalam suatu pengajaran perlu adanya suatu evaluasi/penilaian agar proses pembelajaran tersebut dapat diamati sejauh mungkin keberhasilan pengajaran serta penguasaan peserta didik terhadap pelajaran yang diberikan untuk dapat dilakukan evaluasi penilaian terhadap hasil belajar dan proses pembelajaran.[[55]](#footnote-55)

Penilaian terhadap proses pengajaran dilakukan untuk mengetahui keefektifan stategi pengajaran yang dilaksanakan metode dan media yang digunakan, bahan pengajaran serta sistem penilaian yang dilakukan oleh guru. Seperti yang diungkapkan oleh Ahmad Rohani bahwa “Penilaian berfungsi sebagai umpan balik dalam remedial pengajaran”.[[56]](#footnote-56) Sehingga dengan penilaian dapat dilakukan perbaikan desain pengajaran dan stategi pelaksanaan pengajaran yang disesuaikan dengan perkembangan ilmu pengetahuan.

Penilaian yang perlu dilakukan lagi yaitu penilaian terhadap hasil belajar siswa. Menurut Syaiful Bahri Djamarah, “Penilaian berguna untuk mengetahui hingga manakah anak didik telah mencapai tujuan pelajaran yang telah ditentukan”.[[57]](#footnote-57) Sehingga dengan penilaian hasil belajar ini guru mengetahui berhasil/tidaknya pengajaran yang dilakukan. Alat penilaian hasil belajar meliputi tes dan buku tes, sedangkan prosedur pelaksanaan tes dapat dilakukan dalam bentuk formatif dan sumatif.[[58]](#footnote-58)

Dengan demikian penilaian-penilaian terhadap proses serta hasil pengajaran perlu dilakukan secara berkesinambungan agar guru selalu melakukan upaya pembaharuan dalam tindakan mengajarnya, sehingga kualitas proses pengajaran diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Pada hakekatnya evaluasi merupakan suatu kegiatan untuk mengukur perubahan perilaku yang telah terjadi. Pada umumnya hasil belajar akan memberikan pengaruh dalam dua bentuk:

1. Peserta akan mempunyai perspektif terhadap kekuatan dan kelemahannya atas perilaku yang diinginkan;
2. Mereka mendapatkan bahwa perilaku yang diinginkan itu telah meningkat baik setahap atau dua tahap, sehingga sekarang akan timbul lagi kesenjangan antara penampilan perilaku yang sekarang dengan tingkah laku yang diinginkan.[[59]](#footnote-59)

Pada tahap ini kegiatan guru adalah melakukan penilaian atas proses pembelajaran yang telah dilakukan. Evaluasi adalah alat untuk mengukur ketercapaian tujuan. Dengan evaluasi, dapat diukur kuantitas dan kualitas pencapaian tujuan pembelajaran. Sebaliknya, oleh karena evaluasi sebagai alat ukur ketercapaian tujuan, maka tolak ukur perencanaan dan pengembangannya adalah tujuan pembelajaran.

Dalam kaitannya dengan pembelajaran, Moekijat (seperti dikutip Mulyasa) mengemukakan teknik evaluasi belajar pengetahuan,keterampilan, dan sikap sebagai berikut:

(1) Evaluasi belajar pengetahuan, dapat dilakukan dengan ujian tulis,lisan, dan daftar isian pertanyaan; (2) Evaluasi belajar keterampilan,dapat dilakukan dengan ujian praktek, analisis keterampilan dan analisis tugas serta evaluasi oleh peserta didik sendiri; (3) Evaluasi belajar sikap,dapat dilakukan dengan daftar sikap isian dari diri sendiri, daftar isian sikap yang disesuaikan dengan tujuan program, dan skala deferensialsematik (SDS).[[60]](#footnote-60)

Apapun bentuk tes yang diberikan kepada peserta didik, tetap harus sesuai dengan persyaratan yang baku, yakni tes itu harus:

1. Memiliki validitas (mengukur atau menilai apa yang hendak diukur atau dinilai, terutama menyangkut kompetensi dasar dan materi standar yang telah dikaji);
2. Mempunyai reliabilitas (keajekan, artinya ketetapan hasil yang diperoleh seorang peserta didik, bila dites kembali dengan tes yang sama);
3. Menunjukkan objektivitas (dapat mengukur apa yang sedang diukur,disamping perintah pelaksanaannya jelas dan tegas sehingga tidak menimbulkan interpretasi yang tidak ada hubungannya dengan maksud tes);
4. Pelaksanaan evaluasi harus efisien dan praktis.[[61]](#footnote-61)
5. Indikator Kualitas Pembelajaran

Secara konseptual kualitas perlu diperlakukan sebagai dimensi indikator yang berfungsi sebagai indikasi atau penunjuk dalam kegiatan pengembangan profesi, baik yang berkaitan dengan usaha

penyelenggaraan lembaga pendidikan maupun kegiatan pembelajaran di kelas. Hal ini diperlukan karena beberapa alasan berikut;

1. Prestasi Siswa Meningkat

Prestasi siswa yang dapat dijadikan tolak ukur keberhasilan dalam pembelajaran yang selama ini pendidikan agama berlangsung mengedepankan aspek kognitif (pengetahuan), aspek afektif (rasa) dan psikomotorik (tingkah laku).

1. Siswa Mampu Bekerjasama

Di dalam pembelajaran diperlukan suatu kerjasama antar siswa ataupun siswa dengan guru. Dengan adanya kekompakan akan timbul suasana pembelajaran yang kondusif dan menyenangkan.

Keharmonisan perlu dijaga dan dipelihara dengan mewujudkan sikap: (1) adanya saling pengertian untuk tidak saling mendominasi, (2) adanya saling menerima untuk tidak saling berjalan menurut kemauannya sendirii, (3) adanya saling percaya untuk tidak saling mencurigai, (4) adanya saling menghargai dan (5) saling kasih sayang untuk tidak saling membenci dan iri hati. c) Adanya Pembelajaran yang Menyenangkan

Pembelajaran yang menyenangkan sangat diperlukan untuk membantu siswa dalam menyerap dan memahami pelajaran yang diserap oleh guru, karena apabila siswa tidak menyenangi pembelajaran maka materi pelajaran tidak akan membekas pada diri siswa. Pembelajaran yang menyenangkan ini biasanya dengan menggunakan metode yang bervariasi dan pembentukan suasana kelas yang menarik.

1. Mampu berinteraksi dengan Mata Pelajaran Lain

Problematika kehiupan dunia tidak hanya ada pada masalah keagamaan saja, akan tetapi lebih banyak dalam bidang-bidang keduniaan. Dalam hal ini pendidikan agama bisa menjadi solusi dari semua bidang asalkan pembelajaran pendidikan agama islam yang dilaksanakan mampu berinteraksi dengan mata pelajaran lain.

1. Mampu Mengkontekstualkan Hasil Pembelajaran

Pembelajaran kontekstual sangat diperlukan untuk mebiasakan dan melatih siswa dalam bersosial, bekerjasama dan memecahkan masalah. Belajar akan lebih bermakna apabila anak mengalami sendiri apa yang dipelajarinya bukan mengetahuinya.

1. Pembelajaran yang Efektif di Kelas dan lebih Memberdayakan Potensi Siswa

Kualitas pembelajaran harus ditingkatkan untuk meningkatkan kualitas hasil pendidikan. Secara mikro ditemukan strategi atau pendekatan pembelajaran yang efektif di kelas dan lebih memberdayakan potensi siswa.

1. Pencapaian Tujuan dan Target Kurikulum

Pencapaian tujuan dan target kurikulum merupakan tugas yang harus dilaksanakan oleh guru dan siswa dalam setiap pembelajarannya. Tujuan dan target-target tersebut bisa dijadikan tujuan minimal maupun maksimal yang harus dicapai tergantung kepada kemampuan pihak sekolah yang terdiri dari guru an unsur-unsur lain yang melaksanakannya.

Maka indikator kualitas pembelajaran dapat dilihat antara lain dari perilaku pembelajaran guru, perilaku dan dampak belajar siswa, iklim pembelajaran, materi pembelajaran, media pembelajaran, dan sistem pembelajaran.

1. Upaya dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran

Adapun upaya yang dapat dilakukan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran oleh Solthan adalah sebagai berikut:[[62]](#footnote-62)

1. Penguasaan guru pada mata pelajaran

Kualitas pembelajaran sangat dipengaruhi oleh penguasaan guru terhadap materi yang akan diajrakan. Penguasaan guru terhadap materi yang akan diajarkan akan membuat pengajaran lebih terfokus, selain itu guru bukan hanya sebatas menguasai materi namun juga harus mampu merancang strategi penyajiannya secara sistematis.

1. Ketuntasan dalam belajar terlaksana

Dengan modal penguasaan materi pelajaran serta tersedianya waktu yang cukup bagi seorang guru, akan membuat proses pembelajaran menjadi nyaman. Siswa akan lebih mudah memahami dengan penyampaian materi yang jelas dan terfokus, dengan demikian ketuntasan belajar akan tercapai.

1. Daya serap siswa meningkat

Guru dapat melangkah ke materi selanjutnya apabila materi sebelumnya dianggap tuntas dan juga persentase daya serap siswa hamper merata. Kualitas pembelajaran tidak hanya dinilai dari tingginya nilai sebagian kecil siswa, karena hal ini menunjukkan bahwa daya serap siswa tidak merata. Guru harus berusaha menata proses pembelajaran dengan baik untuk meminimalkan ketidak merataan daya serap siswa di dalam kelas.

Sedangkan Agung, memberikan tiga standar kualitas pengajaran yang saling mempengaruhi, dalam urutan prioritasnya adalah sebagai berikut:

1. Interaksiyang kontinu antara siswa dan guru

Guru perlu mangukur apakah cara mereka mengajar sudah benar-benar efektif sesuai dengan siswa yang dihadapinya pada saat tertentu, sehingga guru memiliki hak untuk memodifikasi cara mengajar, bereksperimen dengan alat bantu mengajar yang baru atau juga dalam memperluas kurikulum yang ada.

1. Cara pembelajaran (learning) dan cara penilaian (assesment) yang digunakan dalam kelas

Guru harus memahami dengan benar mengenai hal-hal mendasar yang dihadapi siswa dalam pembalajaran. Pemahaman ini bukan hanya berdasar pada pengajaran satu arah ke siswa, tetapi lebih merupakan pemahaman yang muncul dari keaktifan siswa dalam membangun pengetahuannya sendiri dengan merangkai pengalaman pembelajaran di kelas dan pengetahuan yang telah dimiliki sebalumnya. Dan cara penilaiannya selaras dengan konsep dengan “pembelajaran individual” misalnya dengan memvariasikan jenis soal.

1. Sumber Ilmu Pengetahuan (academic resource)

Sumber keilmuan berupa prasarana dalam kegiatan pengajaran, yaitu buku, alat peraga dan teknologi. Semua hal ini harus dapat dieksplorasi dengan baik untuk mendukung setiap proses pengajaran agar wawasan seorang guru menjadi lebih luas.[[63]](#footnote-63)

Sedangkan Menurut Marpaung (2002:1), upaya peningkatan kualitas pendidikan di Indonesia, dewasa ini antara lain: (1) melakukan perubahan kurikulum secara teratur supaya isi kurikulum tidak ketinggalan dengan perkembangan IPTEK dan kebutuhan masyarakat yang berubah dengan cepat, (2) melaksanakan penataan guru-guru, (3) melengkapai perlengkapan sekolah, (4) mengirim tenaga kependidikan keluar negeri untuk mengikuti *workshop*, (5) studi lanjut, studi banding, konferensi, dan sebagainya.[[64]](#footnote-64)

1. **Penelitian Terdahulu**

Studi tentang penggunaan media dalam pembelajaran, bukanlah hal yang baru, didunia akademik telah banyak bermunculan karya-karya tentang hal tersebut. Berbagai studi telah dilakukan oleh para ahli, ternyata kesemuanya belum mencapai sasaran yang sempurna, karena pada prinsipnya semua peneliti mengulas sesuai dengan kajian dan kemampuannya masing-masing, berdasarkan temuan ada beberapa penulis diantaranya:

1. Muhammad Nukman Hamid, dalam tesisnya yang berjudul “Efektivitas penggunaan media visual dua dimensi untuk meningkatkan pembelajaran maharah lkalam (Penerapan di Madrasah Tsanawiyah Al-Mahalli Jogjakarta). Tesis, Program Pascasarjana, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang tahun 2009. Hasil penelitian tersebut dapat dipaparkan secara singkat sebagai berikut : penggunaan media visual dua dimensi dalam pembelajaran kalam dapat meningkatkan kompetensi maharah kalam siswa kelas dua MTs Al-Mahalli tahun 2008-2009 baik dari segi pengucapan, penguasaan mufrodat, pemahaman tarkib dan kelancarannya.
2. Anita Wahyuningtyas, dalam tesisnya yang berjudul “Penggunaan Media Visual dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Muhammadiyah Sidayu di Gresik”. Tesis, Program Pascasarjana, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang tahun 2009. Hasil penelitian tersebut dapat dipaparkan secara singkat sebagai berikut : Hasil dari penelitian yang dilakukan adalah intensitas penggunaan media visual disesuaikan dengan tiga hal. Pertama, jenis dan karakteristik dari masing-masing materi yang disampaikan. Kedua, persiapan peserta didik untuk menerima materi dengan menggunakan media. Ketiga, kemampuan guru dalam menguasai masing-masing jenis media. Dengan penggunaan media visual pada proses belajar mengajar IPS, prestasi belajar siswa kelas IV dapat ditingkatkan. Kendala yang dihadapi adalah masih banyaknya jam yang diemban oleh guru IPS sehingga penggunaan media masih kurang maksimal. Selain itu, terdapat juga kendala dari siswa yang masih merasa kurang termotivasi untuk selalu belajar. Sedangkan bagi guru, solusi yang ditempuh yakni memotivasi diri untuk meningkatkan profesi yang diembannya, mengikuti berbagai kegiatan yang dapat menunjang peningkatan SDM, serta bertukar pikiran dan pengalaman dengan guru lain untuk memperoleh wawasan dan cakrawala baru terkait dengan perkembangan dunia pendidikan dan pengajaran. Bagi pimpinan sekolah, selain mengikutsertakan guru pada pelatihan-pelatihan, upaya lain yang dilakukan adalah memberikan arahan kepada orang tua murid untuk senantiasa memotivasi anak mereka untuk selalu belajar dan bersaing berebut prestasi.
3. Hesti Lestia Wulandari, dalam karya tulis ilmiahnya yang berjudul “Penggunaan Media Visual dalam Pembelajaran PKn di SMP Laboratorium UM”. Skripsi. Universitas Negeri Malang Tahun 2010. Hasil dari penelitian yang dilakukan adalah : (1) Penggunaan media visual pada mata pelajaran PKn di SMP Laboratorium UM dilakukan oleh guru sendiri, mulai dari pengoperasian LCD serta pada penyampaian materi yang diiringi dengan penggunaan media visual seperti penggunaan LCD untuk penayangan power point dan analisis gambar serta penggunaan gambar-gambar utuk metode pembelajaran picture and picture hingga akhir proses pembelajaran; (2) Kelebihan penggunaan media visual dalam pembelajaran PKn di SMP Laboratorium UM yaitu dapat menarik perhatian siswa dalam proses belajar mengajar dan mempermudah menangkap materi yang diberikan, mudah didapat, bentuknya bervariasi. Sedangkan kelemahannya yaitu kalau guru tidak mengetahui cara menggunakan fasilitas yang berhubungan dengan media visual, maka waktu akan terbuang sia-sia pada jam pelajaran, serta guru harus selalu memberikan gambar-gambar atau peristiwa-peristiwa yang baru agar siswa tidak mudah bosan (monoton); (3) faktor pendukung dan penghambat penggunaan media visual dalam pembelajaran PKn di SMP Laboratorium UM yaitu sarana dan prasarana.
4. Lalu Ahmad Fahruddin, dalam tesisnya yang berjudul “*Pengembangan Media Pembelajaran dengan Menggunakan Program Delphi 7.0 untuk Kemahiran Mendengarkan Bahasa Arab (Studi Eksperimen di Madrasah Aliyah 2 Unggulan Mataram)”*  Tesis, Program Pascasarjana, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang tahun 2011. Hasil penelitian tersebut dapat dipaparkan secara singkat sebagai berikut : Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan program komputer (Delphi 7.0) sebagai media pengajaran terbukti efektif meningkatkan kecakapan mendengarkan siswa kelas sepuluh MAN 2 Unggulan Mataram dengan melihat kenyataan meningkatnya motivasi belajar para siswa yang pada akhirnya berefek pada meningkatnya kemampuan mendengarkan. Kemampuan dan kecakapan siswa dalam mendengarkan meningkat sebagaimana terlihat pada perbandingan nilai antara pre test dan post test kelas eksperimen yang menunjukkan bahwa diperoleh t hitung sebesar 3,63. Bukti ini menunjukkan bahwa ada peningkatan yang signifikan dalam pembelajaran kecakapan mendengarkan Bahasa Arab.
5. Achmad Diny Hidayatullah, dalam tesisnya yang berjudul *“Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Menggunakan Program Macromedia Flash Proffesional 8 dan Efektivitasnya untuk Meningkatkan Motivasi S iswa. (Penelitian Pengembangan di MA Nurul Ulum Malang)”* Tesis. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang tahun 2010. Hasil penelitian ini adalah: (1) Desain media pembelajaran bahasa Arab menggunakan Macromedia Flash Professional 8 melalui empat tahap, yaitu tahap desain, persiapan, menulis rancangan program, tahap pelaksanaan, tahap percobaan dan pengembangan. Dan desain media ini terdiri dari beberapa slide, yaitu layar utama, layar daftar isi, layar petunjuk penggunaan, layar tentang materi pelajaran, dan layar tentang biografi peneliti dan kerabat kerja dan ucapan terima kasih dan penghargaan serta daftar pustaka, dan layar penutup. (2) Analisa dalam penelitian ini menggunakan rentang skor sangat baik sekali sampai gagal, validasi dari pakar pengajaran bahasa Arab menunjukkan hasil 89,5% yang berarti baik sekali, dan dari ahli multimedia menunjukkan tingkatan hasil 89,2% yang berarti baik sekali. (3) Keberhasilan pengajaran bahasa Arab dengan menggunakan program ini memiliki pengaruh yang sangat kuat dan signifikan dalam meningkatkan motivasi siswa dengan hasil: 92,2% yaitu baik sekali. Program ini adalah sarana belajar yang sangat bagus dan menarik serta sesuai dengan tujuan dan kurikulum sekolah, sehingga membantu siswa belajar lebih baik daripada metode biasanya. S elain siswa bisa belajar sendiri (Self Learning) dan mengakibatkan siswa lebih giat dalam belajar, karena mereka senang menggunakan media ini.Hal ini berarti media ini dapat meningkatkan kemampuan bahasa siswa, karena ada beberapa tes dan latihan yang bervariasi, dan jika siswa yang mau berlatih secara terus-menerus Insya Allah, dapat meningkatkan kemampuan mereka dalam kemahiran bahasa.Media ini memiliki beberapa kelebihan yaitu sangat menarik karena ada berbagai gambar, suara dan bentuk yang menarik; siswa dapat berinteraksi dengan media ini; dan secara umum bisa meningkatkan dalam keterampilan berbahasa siswa. Adapun kekurangannya adalah siswa yang tidak terbiasa menggunakan komputer terdapat kesulitan ketika menggunakan media ini; dan program ini membutuhkan komputer yang bagus dan canggih.

Tabel 2.1 Penelitihan Terdahulu

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Nama Peneliti Terdahulu** | **Judul / Tahun** | **Hasil** | **Posisi Peneliti Terdahulu** |
| Muhammad Nukman Hamid[[65]](#footnote-65) | Efektivitas penggunaan media visual dua dimensi untuk meningkatkan pembelajaran maharah lkalam (penerapan di madrasah tsanawiyah al-mahalli jogjakarta). Tahun 2009. | Hasil penelitian tersebut dapat dipaparkan secara singkat sebagai berikut : penggunaan media visual dua dimensi dalam pembelajaran kalam dapat meningkatkan kompetensi maharah kalam siswa kelas dua MTs Al-Mahalli tahun 2008-2009 baik dari segi pengucapan, penguasaan mufrodat, pemahaman tarkib dan kelancarannya. | Penelitian ini lebih menekankan efektivitas media visual dua dimensi dalam meningkatkan kompetensi maharah kalam |
| Anita Wahyuningtyas[[66]](#footnote-66) | Penggunaan Media Visual dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Muhammadiyah Sidayu di Gresik. Tahun 2009 | Hasil penelitian tersebut dapat dipaparkan secara singkat sebagai berikut : Hasil dari penelitian yang dilakukan adalah intensitas penggunaan media visual disesuaikan dengan tiga hal. Pertama, jenis dan karakteristik dari masing-masing materi yang disampaikan. Kedua, persiapan peserta didik untuk menerima materi dengan menggunakan media. Ketiga, kemampuan guru dalam menguasai masing-masing jenis media. Dengan penggunaan media visual pada proses belajar mengajar IPS, prestasi belajar siswa kelas IV dapat ditingkatkan. Kendala yang dihadapi adalah masih banyaknya jam yang diemban oleh guru IPS sehingga penggunaan media masih kurang maksimal. Selain itu, terdapat juga kendala dari siswa yang masih merasa kurang termotivasi untuk selalu belajar. Sedangkan bagi guru, solusi yang ditempuh yakni memotivasi diri untuk meningkatkan profesi yang diembannya, mengikuti berbagai kegiatan yang dapat menunjang peningkatan SDM, serta bertukar pikiran dan pengalaman dengan guru lain untuk memperoleh wawasan dan cakrawala baru terkait dengan perkembangan dunia pendidikan dan pengajaran. Bagi pimpinan sekolah, selain mengikutsertakan guru pada pelatihan-pelatihan, upaya lain yang dilakukan adalah memberikan arahan kepada orang tua murid untuk senantiasa memotivasi anak mereka untuk selalu belajar dan bersaing berebut prestasi. | Penelitian ini lebih menekankan penggunaan media visual dalam meningkatkan prestasi belajar IPS siswa  |
| Hesti Lestia Wulandari[[67]](#footnote-67) | Penggunaan Media Visual dalam Pembelajaran PKn di SMP Laboratorium UM. Tahun 2010. | Hasil dari penelitian yang dilakukan adalah : (1) Penggunaan media visual pada mata pelajaran PKn di SMP Laboratorium UM dilakukan oleh guru sendiri, mulai dari pengoperasian LCD serta pada penyampaian materi yang diiringi dengan penggunaan media visual seperti penggunaan LCD untuk penayangan power point dan analisis gambar serta penggunaan gambar-gambar utuk metode pembelajaran picture and picture hingga akhir proses pembelajaran; (2) Kelebihan penggunaan media visual dalam pembelajaran PKn di SMP Laboratorium UM yaitu dapat menarik perhatian siswa dalam proses belajar mengajar dan mempermudah menangkap materi yang diberikan, mudah didapat, bentuknya bervariasi. Sedangkan kelemahannya yaitu kalau guru tidak mengetahui cara menggunakan fasilitas yang berhubungan dengan media visual, maka waktu akan terbuang sia-sia pada jam pelajaran, serta guru harus selalu memberikan gambar-gambar atau peristiwa-peristiwa yang baru agar siswa tidak mudah bosan (monoton); (3) faktor pendukung dan penghambat penggunaan media visual dalam pembelajaran PKn di SMP Laboratorium UM yaitu sarana dan prasarana. | Penelitian ini lebih menekankan penggunaan media visual dalam pembelajaran PKn |
| Lalu Ahmad Fahruddin[[68]](#footnote-68) | Pengembangan Media Pembelajaran dengan Menggunakan Program Delphi 7.0 untuk Kemahiran Mendengarkan Bahasa Arab (Studi Eksperimen di Madrasah Aliyah 2 Unggulan Mataram). 2010 | Hasil penelitian tersebut dapat dipaparkan secara singkat sebagai berikut : Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan program komputer (Delphi 7.0) sebagai media pengajaran terbukti efektif meningkatkan kecakapan mendengarkan siswa kelas sepuluh MAN 2 Unggulan Mataram dengan melihat kenyataan meningkatnya motivasi belajar para siswa yang pada akhirnya berefek pada meningkatnya kemampuan mendengarkan. Kemampuan dan kecakapan siswa dalam mendengarkan meningkat sebagaimana terlihat pada perbandingan nilai antara pre test dan post test kelas eksperimen yang menunjukkan bahwa diperoleh t hitung sebesar 3,63. Bukti ini menunjukkan bahwa ada peningkatan yang signifikan dalam pembelajaran kecakapan mendengarkan Bahasa Arab. | Penekanan tesis tersebut hanya terbatas pada penggunaan program delphi 7.0 |
| Achmad Diny Hidayatullah[[69]](#footnote-69) | Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Menggunakan Program Macromedia Flash Proffesional 8 dan Efektivitasnya untuk Meningkatkan Motivasi S iswa. (Penelitian Pengembangan di MA Nurul Ulum Malang). Tahun 2010 | Hasil penelitian ini adalah: (1) Desain media pembelajaran bahasa Arab menggunakan Macromedia Flash Professional 8 melalui empat tahap, yaitu tahap desain, persiapan, menulis rancangan program, tahap pelaksanaan, tahap percobaan dan pengembangan. Dan desain media ini terdiri dari beberapa slide, yaitu layar utama, layar daftar isi, layar petunjuk penggunaan, layar tentang materi pelajaran, dan layar tentang biografi peneliti dan kerabat kerja dan ucapan terima kasih dan penghargaan serta daftar pustaka, dan layar penutup. (2) Analisa dalam penelitian ini menggunakan rentang skor sangat baik sekali sampai gagal, validasi dari pakar pengajaran bahasa Arab menunjukkan hasil 89,5% yang berarti baik sekali, dan dari ahli multimedia menunjukkan tingkatan hasil 89,2% yang berarti baik sekali. (3) Keberhasilan pengajaran bahasa Arab dengan menggunakan program ini memiliki pengaruh yang sangat kuat dan signifikan dalam meningkatkan motivasi siswa dengan hasil: 92,2% yaitu baik sekali. Program ini adalah sarana belajar yang sangat bagus dan menarik serta sesuai dengan tujuan dan kurikulum sekolah, sehingga membantu siswa belajar lebih baik daripada metode biasanya. S elain siswa bisa belajar sendiri (Self Learning) dan mengakibatkan siswa lebih giat dalam belajar, karena mereka senang menggunakan media ini.Hal ini berarti media ini dapat meningkatkan kemampuan bahasa siswa, karena ada beberapa tes dan latihan yang bervariasi, dan jika siswa yang mau berlatih secara terus-menerus Insya Allah, dapat meningkatkan kemampuan mereka dalam kemahiran bahasa.Media ini memiliki beberapa kelebihan yaitu sangat menarik karena ada berbagai gambar, suara dan bentuk yang menarik; siswa dapat berinteraksi dengan media ini; dan secara umum bisa meningkatkan dalam keterampilan berbahasa siswa. Adapun kekurangannya adalah siswa yang tidak terbiasa menggunakan komputer terdapat kesulitan ketika menggunakan media ini; dan program ini membutuhkan komputer yang bagus dan canggih. | Penekanan tesis tersebut terbatas pada Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Menggunakan Program Macromedia Flash Proffesional 8 dan Efektivitasnya untuk Meningkatkan Motivasi Siswa. |

Apabila dilihat secara seksama menunjukkan bahwa beberapa penelitian terdahulu diatas menitik beratkan pada penggunaan media yang dikhususkan pada jenis media tertentu, seperti Media visual dua dimensi, penggunaan media visual dalam pembelajaran PKn dan juga efektifitas penggunaan media visual dalam meningkatkan prestasi belajar siswa, Media Pembelajaran Flash Card, Program Delphi 7.0, Program Macromedia Flash Proffesional 8, sedangkan posisi penelitian yang peneliti lakukan lebih umum, mengingat media visual terdiri dari dua hal yaitu media visual yang berproyeksi dan non proyeksi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, sehingga penelitian yang akan peneliti amati lebih luas cakupannya daripada penelitian-penelitian sebelumnya.

Meskipun penelitian ini sedikit mempunyai kesamaan dengan penelitian-penelitian sebelumnya, namun kesamaan tersebut hanya terletak pada konsep dasarnya dalam penggunaan media visual, namun subyek penelitian dan cakupan penelitiannya berbeda karena penelitian ini mengarah ke peningkatan kualitas pembelajaran dan lokasi penelitiannya bersifat mutisitus, hal ini dapat dilihat pada tabel 2.1.

1. **Paradigma Penelitian**

Tabel 2.2

Skema Paradigma Penelitian

**Penggunaan Media Visual**

Perencanaan Media Visual Yang Dilakukan Oleh Guru

Strategi Penggunaan Media Visual

Pengembangan Media Visual Yang Dilakukan Oleh Guru

**Kualitas Pembelajaran**

1. Yudhi Munadi, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Gaung Persada Press, 2008), 81. [↑](#footnote-ref-1)
2. Amir hamzah, *Media Audio Visual Untuk Pengajaran, Penerangan dan Penyuluhan*, (Jakarta: PT. Gramedia, 1988), 12 [↑](#footnote-ref-2)
3. Daryanto*, Media Visual untuk Pengajaran Teknik*, (Bandung : Tarsito, 1993), 27 [↑](#footnote-ref-3)
4. Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2011), 26 [↑](#footnote-ref-4)
5. Hamzah, *Media Audio Visual ...*, 12 [↑](#footnote-ref-5)
6. Ibrahim Bafadal, *Manajemen Perlengkapan Sekolah: Teori dan Aplikasinya,* (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2003), hlm. 26-27. [↑](#footnote-ref-6)
7. Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar,* (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), 133. [↑](#footnote-ref-7)
8. Harjanto, *Perencanaan Pengajaran,* (Jakarta: Rineka Cipta, 2005), 241-243. [↑](#footnote-ref-8)
9. Arief S. Sadiman, dkk., *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya,,* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2007), 91 [↑](#footnote-ref-9)
10. http://Media%20Visual/DEDI%20RUSMINTO%20%20pengertian%20media%20visual.htm, di akses pada tanggal 12 April 2015 [↑](#footnote-ref-10)
11. Munadi, *Media...*, 81 [↑](#footnote-ref-11)
12. Asnawir dan Basyirudin Usman, *Media Pembelajaran.* (Jakarta: Ciputata Pers, 2002), 20-21 [↑](#footnote-ref-12)
13. *Ibid...,* [↑](#footnote-ref-13)
14. Arief S. dkk, *Media Pendidikan (Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya),* (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2002), 29 [↑](#footnote-ref-14)
15. Munadi, *Media...*, 85. [↑](#footnote-ref-15)
16. Asnawir, *Media ...*, 49 [↑](#footnote-ref-16)
17. *Ibid...,* 51 [↑](#footnote-ref-17)
18. Suleiman, *Media Audio ..*., 41 [↑](#footnote-ref-18)
19. Munadi, *Media...*, 85. [↑](#footnote-ref-19)
20. Asnawir, *Media ...*, 67 [↑](#footnote-ref-20)
21. Phyqie, *Media Pembelajaran Visual,* [*http://vickyoktrya.blogspot.com/2009/10/*](http://vickyoktrya.blogspot.com/2009/10/) *media-pembelajaran-dan-media.html.* 16 April 2015 [↑](#footnote-ref-21)
22. Daryanto*. Media Visual*..., 38-39 [↑](#footnote-ref-22)
23. Abudin Nata, *Manajemen Pendidikan,* (Jakarta: Prenada Media, 2001), 172. [↑](#footnote-ref-23)
24. M. Dahlan Al-Barry, *Kamus Poluper*, (Surabaya: Arloka, 1994), 505. [↑](#footnote-ref-24)
25. Ali L. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan, 1996), 467 [↑](#footnote-ref-25)
26. Syahu Sugian, *Kamus Manajemen (Mutu),* (Jakarta: Gramedia, 2006), 180. [↑](#footnote-ref-26)
27. Edwar Sallis, *Total Quality Management in Education: Manajemen Mutu Pendidikan*, (Yogyakarta: IRCiSoD, 2006), 29. [↑](#footnote-ref-27)
28. Jarome S. Arcaro, *Pendidikan Berbasis Mutu*, (Jakarta: Yogyakarta, 2007), 75. [↑](#footnote-ref-28)
29. *Ibid…,* 76-77. [↑](#footnote-ref-29)
30. *Ibid…,*77. [↑](#footnote-ref-30)
31. *Ibid…,*78. [↑](#footnote-ref-31)
32. Sudarmawan Danim, *Visi Baru Manajemen Sekolah*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2006),53. [↑](#footnote-ref-32)
33. *Ibid…*, 53. [↑](#footnote-ref-33)
34. *Ibid…*, 54. [↑](#footnote-ref-34)
35. *Ibid…*, 53-54. [↑](#footnote-ref-35)
36. Pius A. Partanto & M. Dahlan Al Barry, *Kamus Ilmiah Populer*, ( Surabaya: Arkola, 1994), 384 [↑](#footnote-ref-36)
37. Penyusun Kamus Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa, *Kamus Besar Indonesia,* (Jakarta, Balai Pustaka, 1998), 13 [↑](#footnote-ref-37)
38. Muhaimin, *Paradigma Pendidikan Islam Upaya Mengefektifkan Pendidikan Agama Islam Di Sekolah,* (Bandung, Remaja Rosda Karya, 2002), 183 [↑](#footnote-ref-38)
39. Departemen Agama RI, *Al-Qur’an dan Terjemahnya,* (Jakarta : Depag RI, 2005), 368 [↑](#footnote-ref-39)
40. Syaiful Sagala, *Konsep dan Makna Pembelajaran* (Bandung : Alfabeta, 2003), 61. [↑](#footnote-ref-40)
41. Siti Kusrini, dkk, *Keterampilan Dasar Mengajar (PPL 1), Berorientasi Pada Kurikulum Berbasis Kompetensi* (Malang: Fakultas Tarbiyah UIN Malang, 2005), 128. [↑](#footnote-ref-41)
42. Anna Poedjiadi, *Sains Teknologi Masyarakat : Model Pembelajaran Kontekstual Bermuatan Nilai* (Bandung: PT Remaja Rosda Karya, 2005), 97-98 [↑](#footnote-ref-42)
43. Nur Ali, *Pengembangan Buku Ajar Pendidikan Agama Islam*, (Malang : STAIN Malang, 2003), 32. [↑](#footnote-ref-43)
44. Syafaruddin dan Irwan Nasution, Manajemen Pembelajaran, (Jakarta: Penerbit Quantum Teaching, 2005), 43 [↑](#footnote-ref-44)
45. Nana Syaodih S, Ayi Novi J., dan Ahman, Pengendalian Mutu Pendidikan Sekolah Menengah (Konsep, Prinsip dan Instrumen), (Bandung: Penerbit Rafika Aditama, 2006), 7. [↑](#footnote-ref-45)
46. *Ibid...,* [↑](#footnote-ref-46)
47. Ramayulis, *Metodologi Pengajaran Agama Islam* (Jakarta: Kalam Mulia, 2001), 110. [↑](#footnote-ref-47)
48. Dede Rosyada, *Paradigma Pendidikan Demokratis: Sebuah Model Pelibatan Masyarakat dalam Penyelenggaraan Pendidikan*, (Jakarta:PT Kencana, 2004), 112. [↑](#footnote-ref-48)
49. Syaiful Bahri Djamarah, *Prestasi Belajar dan Kompetensi Guru* (Surabaya: Usaha Nasional, 1994), 56 [↑](#footnote-ref-49)
50. *Ibid...,* 81 [↑](#footnote-ref-50)
51. Kusrini, *Keterampilan Dasar …*, 10. [↑](#footnote-ref-51)
52. Muhaimin dan Abdul Mujib, *Pemikiran pendidikan Islam; Kajian Filosofik dan Kerangka Dasar Operasionalisasinya*, (Bandung: Trigenda Karya, 1993), 57. [↑](#footnote-ref-52)
53. M. Suparta dan Henry Noer Ali, *Metodologi Pengajaran Agama Islam* (Jakarta: Armico, 2003), 72-78. [↑](#footnote-ref-53)
54. Djamarah, *Prestasi Belajar...,* 85. [↑](#footnote-ref-54)
55. Rohani, *Pengelolaan Pengajaran...,* 168. [↑](#footnote-ref-55)
56. *Ibid...,* [↑](#footnote-ref-56)
57. Djamarah, *Prestasi Belajar...,* 105. [↑](#footnote-ref-57)
58. Rohani, *Pengelolaan Pengajaran...,* 179. [↑](#footnote-ref-58)
59. Mulyasa, *Implementasi Kurikulum 2004 Panduan Pembelajaran KBK*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2004), 169. [↑](#footnote-ref-59)
60. *Ibid...,* 170 [↑](#footnote-ref-60)
61. *Ibid..,* 171 [↑](#footnote-ref-61)
62. <http://jajaka-aja.blogspot.com/2012/05/upaya-guru-dalam-meningkatkan-dan.html/>diakses tgl 15 Mei 2015, pukul 19.00 [↑](#footnote-ref-62)
63. http://www.masbied.com/2012/03/03/cara-meningkatkan-kualitas-pembelajaran/diakses pada tanggal 15 April 2015, pukul 19.00 [↑](#footnote-ref-63)
64. http://jajaka-aja.blogspot.com/2012/05/...,diakses tgl 15 Mei 2015, pukul 19.00 [↑](#footnote-ref-64)
65. Muhammad Nukman Hamid, *Efektivitas penggunaan media visual dua dimensi untuk meningkatkan pembelajaran maharah lkalam, penerapan di Madrasah Tsanawiyah Al-Mahalli Jogjakarta*. Tesis, (Tesis : Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, 2009) [↑](#footnote-ref-65)
66. Anita Wahyuningtyas, *Penggunaan Media Visual dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Muhammadiyah Sidayu di Gresik*. ( Tesis : Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, Malang, 2009) [↑](#footnote-ref-66)
67. Hesti Lestia Wulandari, *Penggunaan Media Visual dalam Pembelajaran PKn di SMP Laboratorium UM*, (Skripsi : Universitas Negeri Malang, 2010) [↑](#footnote-ref-67)
68. Lalu Ahmad Fahruddin, *Pengembangan Media Pembelajaran dengan Menggunakan Program Delphi 7.0 untuk Kemahiran Mendengarkan Bahasa Arab, Studi Eksperimen di Madrasah Aliyah 2 Unggulan Mataram,* ( Tesis : Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, 2011). [↑](#footnote-ref-68)
69. Achmad Diny Hidayatullah, *Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Menggunakan Program Macromedia Flash Proffesional 8 dan Efektivitasnya untuk Meningkatkan Motivasi Siswa, Penelitian Pengembangan di MA Nurul Ulum Malang,* (Tesis : Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, 2010). [↑](#footnote-ref-69)