

MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS NILAI ISLAMI

**Syaiful Anam
Zaharah**

Taufik Abdillah Syukur

Ahmad Saefulloh

Yusriani

Najamuddin Petta Solong

Herwinsyah

Nur Hidayah

Vini Rizqi

Syarifah Gustiawati Mukri

Ida Faridatul Hasanah



MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS NILAI ISLAMI

**Syaiful Anam
Zaharah
Taufik Abdillah Syukur
Ahmad Saefulloh
Yusriani
Najamuddin Petta Solong
Herwinsyah
Nur Hidayah
Vini Rizqi
Syarifah Gustiawati Mukri
Ida Faridatul Hasanah**



PT GLOBAL EKSEKUTIF TEKNOLOGI

MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS NILAI ISLAMI

Penulis :

Syaiful Anam
Zaharah
Taufik Abdillah Syukur
Ahmad Saefulloh
Yusriani
Najamuddin Petta Solong
Herwinsyah
Nur Hidayah
Vini Rizqi
Syarifah Gustiawati Mukri
Ida Faridatul Hasanah

ISBN : 978-623-198-076-2

Editor : Ari Yanto. M.Pd.

Penyunting : Tri Putri Wahyuni, S.Pd

Desain Sampul dan Tata Letak : Atyka Trianisa, S.Pd

Penerbit : PT GLOBAL EKSEKUTIF TEKNOLOGI

Anggota IKAPI No. 033/SBA/2022

Redaksi :

Jl. Pasir Sebelah No. 30 RT 002 RW 001
Kelurahan Pasie Nan Tigo Kecamatan Koto Tengah
Padang Sumatera Barat
Website : www.globaleksekutifteknologi.co.id
Email : globaleksekutifteknologi@gmail.com

Cetakan pertama, 11 Februari 2023

Hak cipta dilindungi undang-undang
Dilarang memperbanyak karya tulis ini dalam bentuk
dan dengan cara apapun tanpa izin tertulis dari penerbit.

KATA PENGANTAR

Segala Puji dan syukur atas kehadiran Allah SWT dalam segala kesempatan. Sholawat beriring salam dan doa kita sampaikan kepada Nabi Muhammad SAW. Alhamdulillah atas Rahmat dan Karunia-Nya penulis telah menyelesaikan Buku Aljabar Elementer ini.

Buku ini membahas Media pembelajaran berbasis nilai Islami, Konsep media pembelajaran: pengertian, ragam, dan fungsi media, Media, Media grafis, Media social, Media elektronik, Media internet, Media macromedia flash, Media powerpoint, Media Pembelajaran verbalisme menuju ketrampilan aplikatif, Media Pembelajaran berbasis powtoon.

Proses penulisan buku ini berhasil diselesaikan atas kerjasama tim penulis. Demi kualitas yang lebih baik dan kepuasan para pembaca, saran dan masukan yang membangun dari pembaca sangat kami harapkan.

Penulis ucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah mendukung dalam penyelesaian buku ini. Terutama pihak yang telah membantu terbitnya buku ini dan telah mempercayakan mendorong, dan menginisiasi terbitnya buku ini. Semoga buku ini dapat bermanfaat bagi masyarakat Indonesia.

Padang, 11 Februari 2023

Penulis

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	i
DAFTAR ISI.....	ii
DAFTAR GAMBAR	vi
BAB 1 MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS NILAI	
ISLAMI	1
1.1 Pendahuluan.....	1
1.2 Pengertian media pembelajaran.....	2
1.3 Media Pembelajaran Berbasis Nilai Islami	3
1.4 Penggunaan dan Pemilihan Media Pembelajaran..	4
1.5 Fungsi Media Pada Pembelajaran	5
DAFTAR PUSTAKA.....	7
BAB 2 KONSEP MEDIA PEMBELAJARAN :	
PENGERTIAN, RAGAM, DAN FUNGSI MEDIA.....	9
2.1 Pendahuluan.....	9
2.2 Konsep Media Pembelajaran.....	10
2.3 Pengertian Media.....	12
2.4 Ragam Media pembelajaran	14
2.5 Fungsi Media Pembelajaran	29
2.5.1 Fungsi Media Pembelajaran Menurut Para	
Ahli	29
DAFTAR PUSTAKA.....	39
BAB 3 MEDIA VIDEO	41
3.1 Pengertian Media Video	41
3.2 Karakteristik Media Video.....	42
3.3 Tujuan Dan Fungsi Media Video	43
3.4 Kelebihan dan Kelemahan Media Video	44
3.5 Manfaat Penggunaan Media Video.....	45
3.6 Langkah-langkah Penggunaan Media Video	46
DAFTAR PUSTAKA.....	48
BAB 4 MEDIA GRAFIS DALAM PEMBELAJARAN	49
4.1 Pendahuluan.....	49

4.2 Pengertian Media Grafis dalam Proses Pembelajaran	50
4.3 Macam-macam media grafis dalam proses pembelajaran	51
4.4 Fungsi media grafis dalam proses pembelajaran...	53
4.5 Kelebihan dan Kekurangan Media Grafis dalam Pembelajaran.....	55
DAFTAR PUSTAKA	57
BAB 5 MEDIA SOSIAL	61
5.1 Pendahuluan	61
5.2 Potensi Dalam Media Sosial	62
5.3 Media sosial dan Pemanfaatannya Dalam Pembelajaran	68
5.4 Media Pembelajaran Agama Islam Berbasis Media Sosial	74
DAFTAR PUSTAKA	78
BAB 6 MEDIA ELEKTRONIK.....	83
6.1 Pendahuluan	83
6.2 Jenis Media Elektronik	85
6.2.1 Televisi	85
6.2.2 Radio	86
6.2.3 Internet	86
6.3 Fungsi Media Elektronik	88
6.4 Kegunaan dan Pengaruh Media Elektronik	89
6.5 Nilai-Nilai Islam dan Media Elektronik	94
DAFTAR PUSTAKA.....	98
BAB 7 MEDIA INTERNET	103
7.1 Pendahuluan	103
7.1.1 Apa Itu Internet.....	104
7.1.2 Apa itu Media Internet	105
7.1.4 Media Pembelajaran Melalui Internet.....	107
7.1.9 Dampak Baik dan Buruk Media Internet	109

7.1.5 Penggunaan Internet yang sesuai dengan Kaidah Islam	110
7.1.6 Media Pembelajaran Melalui Internet yang Sesuai Kaidah Islam	112
DAFTAR PUSTAKA.....	116
BAB 8 MACROMEDIA FLASH.....	117
8.1 Pengertian Macromedia Flash	117
8.1.1 Kelebihan dan Kekurangan Macromedia flash	119
8.1.2 Area Kerja Macromedia Flash.....	120
8.2 Membuat Media Pembelajaran Menggunakan Macromedia Flash.....	127
8.2.1 Membuat Background.....	127
8.2.2 Membuat Animasi Judul.....	129
8.2.3 Membuat Tombol Rollover	131
8.2.4 Membuat Scene Untuk Submenu.....	135
8.2.5 Menambah Audio	139
8.2.6 Menambah Video	139
8.2.7 Mempublish File.....	139
8.2.8 Mengekspor File.....	142
8.3 Penggunaan Macromedia Flash dalam Pembelajaran.....	143
DAFTAR PUSTAKA.....	145
BAB 9 MEDIA POWERPOINT	147
9.1 Pendahuluan.....	147
9.2 Powerpoint.....	147
9.2.1 Karakteristik Media Pembelajaran Powerpoint.....	149
9.2.2 Keunggulan dan Kekurangan Powerpoint.....	151
9.2.3 Pemanfaatan Powerpoint dalam Menyampaikan Nilai-Nilai Islami	152
DAFTAR PUSTAKA.....	155

BAB 10 MEDIA PEMBELAJARAN VERBALISME

MENUJU KETRAMPILAN APLIKATIF157

10.1 Pendahuluan..... 157

10.2 Media Pembelajaran Verbalisme..... 159

10.2.1 Prinsip-Prinsip Pembelajaran Aplikatif..... 162

10.2.2 Macam-Macam Media Pembelajaran

Verbalisme Menuju Ketrampilan Aplikatif..... 166

DAFTAR PUSTAKA 171

BAB 11 MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS POWTOON.173

11.1 Urgensi Penggunaan Media Pembelajaran..... 173

11.2 Aplikasi *Powtoon* Sebagai Media Pembelajaran... 175

11.2.1 Kelebihan Aplikasi Powtoon 179

11.2.2 Kekurangan Aplikasi Powtoon 180

DAFTAR PUSTAKA 182

BIODATA PENULIS

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 : Pengertian Media.....	12
Gambar 2.2 : Fungsi media dalam proses pembelajaran	14
Gambar 2.3 : contoh bermacam- macam media pembelajaran yang masih sederhana.....	14
Gambar 2.4 : media pembelajaran yang berhubungan dengan teknologi	15
Gambar 2.5 : Papan Tulis.....	20
Gambar 2.6 : Papan Tulis Magnit.....	20
Gambar 2.7 : Flip Chart.....	21
Gambar 2.8 : Proyektor Tranparansi.....	22
Gambar 2.9 : Televisi Pendidikan.....	25
Gambar 2.10 : Televisi sebagai Media Pembelajaran.....	25
Gambar 2.10 : Komputer sebagai media pembelajaran	28
Gambar 8.1 : Tampilan Jendela Kerja <i>Macromedia Flash 8</i>	121
Gambar 8.2 : Tampilan Menu Bar <i>Macromedia Flash 8</i> ..	121
Gambar 8.3 : Tampilan Timeline <i>Macromedia Flash 8</i> ..	124
Gambar 8.4 : Tampilan Menu Panel <i>Macromedia Flash 8</i>	125
Gambar 8.5 : Tampilan Menu <i>Document Properties Flash 8</i>	127
Gambar 8.6 : Tampilan Langkah Membuat Background	128
Gambar 8.7 : Tampilan Langkah Import Gambar	128
Gambar 8.8 : Tampilan Jendela Kerja <i>Convert to Symbol</i>	129
Gambar 8.9 : Tampilan Jendela Kerja <i>Movie Clip</i>	129
Gambar 8.10 : Tampilan Jendela Kerja <i>Flash 8</i>	130
Gambar 8.11 : Tampilan Jendela Kerja <i>Flash 8</i>	131
Gambar 8.12 : Tampilan Jendela Kerja <i>Rectangle Tool</i> ..	132

Gambar 8.13 :	Tampilan Jendela Kerja <i>Convert to Symbol</i>	132
Gambar 8.14 :	Tampilan Jendela Kerja <i>Macromedia Flash 8</i>	133
Gambar 8.15 :	Tampilan Jendela Kerja <i>Macromedia Flash 8</i>	134
Gambar 8.16 :	Tampilan Jendela Kerja <i>Macromedia Flash 8</i>	134
Gambar 8.17 :	Tampilan Jendela Kerja <i>Macromedia Flash 8</i>	135
Gambar 8.18 :	Tampilan Jendela Kerja <i>Scene</i>	136
Gambar 8.19:	Tampilan Jendela Kerja <i>Actions-Frame</i>	137
Gambar 8.20 :	Tampilan Jendela Kerja <i>Library-Buttons</i>	137
Gambar 8.21 :	Tampilan Jendela Kerja <i>Actions-Buttons</i>	138
Gambar 8.22 :	Tampilan Jendela Kerja <i>Actions-Buttons</i>	138
Gambar 8.23 :	Tampilan Jendela Kerja <i>Actions-Buttons</i>	139
Gambar 8.24 :	Tampilan Jendela Kerja <i>Publish Settings</i>	141
Gambar 8.25 :	Tampilan Jendela Kerja <i>Select Publish Destination</i>	141
Gambar 8.26 :	Tampilan Jendela Kerja <i>Export Movie</i>	142
Gambar 9.1 :	Proses terjadinya hujan	153
Gambar 9.2:	Pembelajaran interaktif tentang ibadah haji.....	154
Gambar 12.1 :	Tampilan Awal Powtoon	178

BAB 1

MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS NILAI ISLAMI

Oleh Syaiful Anam

1.1 Pendahuluan

Pembelajaran *online* yang dilakukan hanya melalui *Grup WA* selama pandemic Covid 19 dengan memberikan Lembar Kerja ssiwa (LKS) sederhana. Hal tersebut dikarenakan website khusus sekolah belum dimiliki teruntuk pembelajaran daring dan guru belum menggunakan secara maksimal pemanfaatan media pembelajaran. Kendala ataupun keterbatasan tentu saja ada selama pelaksanaan pembelajaran online ini menggunakan *Grup WA*, diantaranya tidak tersampaikan secara optimal materi yang diberikan oleh guru ke siswa. Hasil belajar siswa tentunya akan sangat dipengaruhi seperti pada mata pelajaran sains dan matematika. Sehingga untuk peserta didik kelas XI TKJ hanya 60% yang memenuhi kriteria ketuntasan minimal.pada hasil Penilaian Akhir Semester ganjil 2020/2021.

Meskipun pembelajaran tidak dilaksanakan secara tatap muka seorang pendidik tetsp perlu melakukan pembelajaran yang inovatif dan kreatif untuk memotivasi peserta didik tetap semangat belajar sehingga sebagian besar peserta didik memiliki *smartphone*, Untuk itu media pembelajaran sangat diperlukan sehingga mampu mengatasi permasalahan yang ada. Hal ini sejalan dengan pendapat yang disampaikan Muhson (2010) bahwa media pembelajaran yang dirancang secara baik akan sangat membantu peserta didik dalam memahami dan mencerna materi pelajaran. Sesuatu yang menjadi sangat

membantu proses pembelajaran berlangsung yaitu pemilihan media pembelajaran yang tepat, akan terutama dalam membantu peserta didik memahami materi. hal penting lain yang perlu diperhatikan adalah pemilihan model pembelajaran, selain pemilihan media pembelajaran yang tepat. Oleh karena penggunaan model pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan peserta didik dalam memahami materi.

Peserta didik bukan hanya dikembangkan pengetahuan kognitif saja, namun juga dapat membentuk peserta didik menjadi insan yang berakhlak mulia. Hal ini sejalan dengan pendapat Kurniati (2015) bahwa “memadukan matematika dengan nilai keislaman akan membentuk bangsa yang tangguh, berorientasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang semuanya dijiwai oleh iman dan takwa kepada Tuhan Yang Maha Esa”. Oleh karena itu, alangkah baiknya bila dalam proses pembelajaran perlu disertai penyampaian nilai-nilai islam Secara garis besar desain produk yang dikembangkan dalam pengembangan ini meliputi sampul/cover, ayat suci Al- Quran serta hadits, petunjuk penggunaan produk, kompetensi inti, kompetensi dasar, tujuan pembelajaran.

1.2 Pengertian media pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin medius yang secara bahasa berarti pengantar tengah, atau perantara. Dalam bahasa Arab media merupakan pengantar atau perantara pesan dari pengirim kepada penerima pesan (Azhar Arsyad, 2011:3). Menurut Gerlach dan Ely yang dikutip oleh Azhar Arsyad (2011), media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi dan kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, ketrampilan atau sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Sedangkan menurut Criticos yang dikutip oleh Daryanto (2011:4) media merupakan

salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan.

Media pembelajaran adalah sarana penyampaian pesan pembelajaran kaitannya dengan model pembelajaran langsung yaitu dengan cara guru berperan sebagai penyampai informasi dan dalam hal ini guru seyogyanya menggunakan berbagai media yang sesuai. Media pembelajaran adalah alat bantu proses belajar mengajar. Segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau ketrampilan pebelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Menurut Heinich yang dikutip oleh Azhar Arsyad (2011:4), media pembelajaran adalah perantara yang membawa pesan atau informasi bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran antara sumber dan penerima.

1.3 Media Pembelajaran Berbasis Nilai Islami

Media pembelajaran yang dikemas dalam perpaduan antara teori sebagaimana yang telah dipaparkan dalam silabus dan RPP dan dipadu dengan ayat-ayat alqur'an, hadist-hadist nabi maupun dengan *qoul-qoul* ulama (Anam, 2016;17). Media ini dibuat secara menarik dengan perpaduan warna dan pernik- pernik. Media pembelajaran ini bisa berbentuk modul, charta, grafik dan sebagainya yang diinfiltrasikan nilai-nilai Islam di dalamnya.

Infiltrasi nilai-nilai Islam sebenarnya bukan hal baru, sudah ada sejak abad 10 masehi, dimana banyak bermunculan ilmuan-ilmuan muslim seperti al-farobi, Ibnu Rusyd, Ibnu haitam, Ibnu sina dan sebagainya. Media berbasis nilai Islami ini tentunya di zaman ini perlu dihidupkan lagi, mengingat generasi sekarang sudah banyak meninggalkan sarau-surau dan masjid sebagai pusat peradapan Islam. Maka adanya media pembelajaran berbasis nilai Islami diharapkan dapat

membangkitkan *ghiroh* belajar siswa muslim untuk lebih dalam lagi dan lebih luas lagi belajar tentang Islam.

Seorang muslim boleh saja memiliki keilmuan yang tinggi dalam bidang sains dan teknologi dan kedokteran, namun ilmu agama Islam tidak boleh ditinggalkan. Karena sejatinya ilmu tentang keislamanlah yang wajib dipelajari dan lebih awal ditekuni sebelum ilmu-ilmu lainnya. walaupun pada akhirnya setiap muslim dapat menjadi pakar di bidang yang lebih diminati. Belajar Ilmu Agama menjadi dasar dan penguat pribadi dan jati diri seorang muslim ditengah terpaan, rayuan dan gangguan derasnya informasi positif dan negatif di era *society 5.0* sekarang ini. Ilmu agama yang membuat sholat dan ibadah lainnya menjadi benar dan diterima oleh Tuhan yang Maha Esa, Alloh *subhanahu wata'aala*. ilmu agama yang mendorong ilmu-ilmu lain berkembang maju pesat. Dalam Agama islam terdapat anjuran dan petuah yang tertuang dalam hadist nabi yang mendorong seorang muslim untuk memberi manfaat bagi yang lainnya.

Adanya media pembelajaran berbasis nilai islami diharapkan mampu mengarahkan siswa untuk memahami materi secara mendalam dan dapat meningkatkan *curiosity* siswa. Siswa juga dihibur dengan tampilan ayat-ayat Alqur'an, hadist dan perkataan para ulama yang relevan dengan materi pembelajaran. Perpaduan ini diharapkan selain siswa dapat memahami materi pelajaran juga bertambah pengetahuan agamanya.

1.4 Penggunaan dan Pemilihan Media Pembelajaran

Menurut Strauss dan Frost dalam Dina Indriana (2011:32) mengidentifikasikan sembilan faktor kunci yang harus menjadi pertimbangan dalam memilih media pengajaran. Kesembilan faktor kunci tersebut antara lain batasan sumber

daya institusional, kesesuaian media dengan mata pelajaran yang diajarkan, karakteristik siswa atau anak didik, perilaku pendidik dan tingkat keterampilannya, sasaran pembelajaran mata pelajaran, hubungan pembelajaran, lokasi pembelajaran, waktu dan tingkat keragaman media.

Sedangkan menurut Arief S. Sadiman, dkk (2011:84) mengemukakan pemilih media antara lain adalah a) bermaksud mendemonstrasikannya seperti halnya pada kuliah tentang media, b) merasa sudah akrab dengan media tersebut, misalnya seorang dosen yang sudah terbiasa menggunakan proyektor transparansi, c) ingin memberi gambaran atau penjelasan yang lebih konkret, dan d) merasa bahwa media dapat berbuat lebih dari yang bisa dilakukan, misalnya untuk menarik minat atau gairah belajar siswa. Pendapat lain mengungkapkan bahwa dalam memilih media hendaknya memperhatikan kriteria-kriteria sebagai berikut: a. Kemampuan mengakomodasikan penyajian stimulus yang tepat (visual dan/ atau audio) b. Kemampuan mengakomodasikan respon siswa yang tepat (tertulis, audio, dan/ atau kegiatan fisik) c. Kemampuan mengakomodasikan umpan balik d. Pemilihan media utama dan media sekunder untuk penyajian informasi atau stimulus, dan untuk latihan dan tes (sebaiknya latihan dan tes menggunakan media yang sama) e. Tingkat kesenangan (preferensi lembaga, guru, dan pelajar) dan keefektivan biaya (Azhar Arsyad, 2011:71).

1.5 Fungsi Media Pada Pembelajaran

Menurut Azhar Arsyad (2011:15) fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru. Sedangkan menurut Hamalik (dalam Azhar Arsyad, 2011) bahwa pemakaian media

pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru,

Media dapat membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Menurut Arif S. Sadiman, dkk (2011) menyebutkan bahwa kegunaan-kegunaan media pembelajaran yaitu:

- a. Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistis.
- b. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera.
- c. Penggunaan media pembelajaran yang tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif anak didik.
- d. Memberikan perangsang belajar yang sama.
- e. Menyamakan pengalaman.
- f. Menimbulkan persepsi yang sama.

DAFTAR PUSTAKA

- Anam, Syaiful dkk. 2016. Pengantar Teknologi Pendidikan. Yogyakarta:Semesta aksara
- Arief S. Sadiman dkk. 2011. Media Pendidikan. Jakarta: Rajawali Pers
- Azhar, Arsyad. 2011. Media Pembelajaran. Jakarta. Raja grafindo Persada
- Daryanto, 2011, Sari Kuliah Manajemen Pemasaran, Bandung: PT Sarana Tutorial Nurani Sejahtera
- Indriana, Dina. 2011. Ragam Alat Bantu Media Pengajaran. Yogyakarta: Diva Press
- Kurniati, A. 2015. Mengenalkan matematika terintegrasi Islam kepada anak sejak dini. Suska Journal of Mathematics Education, 1(1), 1-8. <https://doi.org/10.24014/sjme.v1i1.1326>
- Muhson, Ali. 2010. “ Pengembangan Media pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi.” Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia. Vol 8 No 2 Tahun 2010. Ha 1-10.

BAB 2

KONSEP MEDIA PEMBELAJARAN : PENGERTIAN, RAGAM, DAN FUNGSI MEDIA

Oleh Zaharah

2.1 Pendahuluan

Peranan media atau alat bantu pengajaran memegang peranan penting dalam proses pembelajaran di setiap tingkatan pendidikan media dapat dijadikan sebagai wahana untuk mendekatkan persepsi dan pemahaman guru dengan daya tangkap anak. Dengan penggunaan media akan meningkatkan mutu dan kualitas pembelajaran, karena media memiliki fungsi untuk menjelaskan informasi atau penyampaian pesan yang disampaikan oleh pengirim pesan kepada si penerima pesan, yang dalam hal ini guru adalah sebagai pengirim pesan dan peserta didik sebagai penerima pesan. Jadi dapat dikatakan bahwa media pembelajaran merupakan bagian yang integral dari seluruh sistem pembelajaran. Dengan demikian peranan media dan alat bantu pembelajaran menjadi sangat penting untuk memperkuat akurasi penyampaian pesan- pesan dalam proses pembelajaran .

Konotasi media menjadi sarana pembelajaran tidak semata berkonotasi media penyampaian dan komunikasi pengajaran, tapi juga sebagai sumber belajar bagi para siswa dalam melakukan aktifitas pembelajaran, serta dalam eksplorasi informasi pengetahuan . Dengan demikian sarana

atau media pembelajaran memiliki signifikansi sangat kuat dalam proses pembelajaran .

Media pembelajaran dapat membantu para guru mempermudah proses pemahaman siswa terhadap penyampaian materi pelajaran , serta sarana pembelajaran yang disiapkan guru untuk memfasilitasi para siswanya belajar, menjadi sesuatu yang sangat signifikan penyediannya oleh para guru agar proses pembelajaran semakin efektif , dan kualitas hasil belajar akan semakin meningkat .Terkait dengan itu , guru harus kreatif dalam mempersiapkan media dan sarana pembelajaran sehingga, mampu mengantarkan para siswanya menjadi generasi yang cerdas , kreatif, inovatif , serta memiliki integritas yang kuat dalam membangun negeri pada masa yang akan datang.

2.2 Konsep Media Pembelajaran

Dalam buku (Arsyad, 2010) bahwa kata media berasal dari bahasa Latin yaitu *Medius* yang secara harfiah berarti "*Tengah* atau *perantara* atau *pengantar* ".yang dalam bahasa Arab "*wasai'la*" yang berarti perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan, maksudnya guru sebagai pengantar pesan atau pemberi informasi kepada peserta didik sebagai penerima pesan atau informasi . Menurut (Munadi, 2008) bahwa media pembelajaran dapat dipahami sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif.

Jadi konsep yang diberikan oleh Munadi mengenai media pembelajaran bahwa dalam proses pembelajaran adanya komunikasi yang dilakukan oleh komunikator yang memberi pesan kepada pendengar atau audien atau peserta didik. Dalam proses Pendidikan terjadi komunikasi yang dalam bahasa

Inggeris *communication*, yang berarti *pemberitahuan*, pemberian bagian (dalam sesuatu), pertukaran, dimana si pembicara mengharapkan pertimbangan atau jawaban dari pendengarnya disini saya maksudnya sebagai pendengar adalah para peserta didik. Dengan demikian Pendidikan adalah bagian dari khususnya komunikasi, karena memiliki tujuan yang bersifat khusus. Memang dalam berbagai komunikasi yang sekedarnya mungkin tidak direncana, karena tidak dikatakan sebagai komunikasi Pendidikan, sementara komunikasi dalam proses Pendidikan terjadi karena ada rencana dan ada tujuan yang diinginkan.

Kita dapat memahami guru bukanlah satu-satunya sumber belajar, tetapi dengan posisinya sebagai peran pengiat terhadap peserta didik ia harus mampu merencanakan dan menciptakan sumber- sumber belajar yang inovatif dan kreatif sehingga tercipta lingkungan atau suasana belajar yang kondusif. Guru sebagai sumber belajar juga sebagai penyalur, penghubung pesan ajar yang diadakan atau diciptakan secara terencana oleh para guru atau peserta didik yang dikenal sebagai *media pembelajaran*. Dengan demikian komponen-komponen komunikasi pembelajaran menjadi komunikator, komunikan pesan dan media.

2.3 Pengertian Media



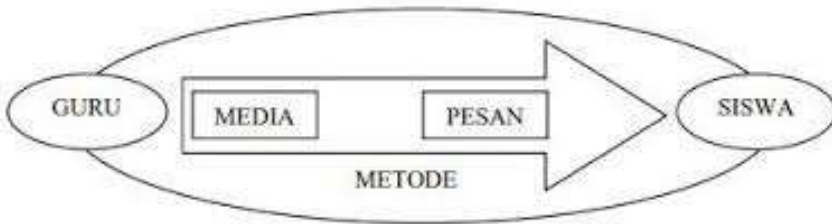
Gambar 2.1 : Pengertian Media

Dikutip dari artikel (Asmarani, 2016), Media adalah perantara atau pengantar dari pengirim pesan ke penerima pesan. Terkait dengan pembelajaran media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim pesan kepada penerima pesan sehingga dapat merangsang pikiran, minat dan perhatian anak didik untuk mencapai tujuan pendidikan yang optimal.

Ada beberapa batasan yang dikemukakan oleh para ahli tentang pengertian media yang dikutip Rita Kurnia menyatakan bahwa:

1. Gagne (1970) Media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan anak didik yang dapat memotivasi anak didik untuk belajar.
2. Schram (1977) Media pembelajaran merupakan teknologi pembawa informasi yang dapat dimanfaatkan untuk proses belajar mengajar.
3. Briggs (1970) Media pembelajaran adalah sarana fisik untuk menyampaikan materi pelajaran.
4. Gerlach & Ely (1971) Media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi membuat murid mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap.
5. AECT (Association of Education and Communication Thecnology) 1997 memberikan batasan tentang media sebagai bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi.
6. Fleming (1987) Media adalah penyebab alat turut campur tangan dalam dua pihak atau mendamaikan.
7. Heinich dkk, (1982) Mengemukakan istilah medium sebagai perantara yang mengatur formasi antara sumber dan penerima,
8. Hamidjodo Dalam Latuheru (1993) Media adalah semua bentuk perantara yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan atau menyebarkan ide gagasan atau pendapat yang akan sampai kepada penerima yang dituju.

Dapat kita lihat dari berbagai pendapat di atas tentang batasan pengertian media, maka dapat disimpulkan bahwa pengertian media pembelajaran adalah segala bentuk alat komunikasi yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dari sumber kepada anak didik yang bertujuan agar dapat merangsang pikiran, perasaan, minat dan perhatian anak didik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran.



Gambar 2.2 : Fungsi media dalam proses pembelajaran.
(sumber” buguruku.com)

2.4 Ragam Media pembelajaran

Dahulunya peralatan atau alat bantu digunakan oleh guru sangat sederhana berupa peralatan yang sudah tersedia di sekolah ataupun yang sudah ada pada peserta didik , seperti gambar dibawah ini .



Gambar 2.3 : contoh bermacam- macam media pembelajaran yang masih sederhana

Seiring perkembangan waktu, kemajuan alat bantu belajar sudah sangat menarik dengan menggunakan teknologi. Seperti gambar yang ada dibawah ini .



Gambar 2.4 : media pembelajaran yang berhubungan dengan teknologi

Teknologi yang paling tua yang dimanfaatkan dalam proses belajar adalah percetakan yang bekerja atas dasar prinsip mekanis .Kemudian lahir teknologi audio-Visual yang mengabungkan penemuan mekanis dan elektronis untuk tujuan pembelajaran . Teknologi yang terakhir muncul adalah teknologi mikro prosesor yang melahirkan pemakain komputer atau ganget dalam kegiatan interaktif pembelajaran. (Richey, 1994)

Berdasarkan perkembangan teknologi tersebut, media pembelajaran dapat dikelompokkan kedalam empat kelompok, yaitu:

1. Media hasil teknologi cetak
2. Media hasil teknologi audio-visual
3. Media hasil teknologi yang berdasarkan computer, dan
4. Media hasil gabungan teknologi cetak dan computer.

Teknologi cetak adalah cara untuk menghasilkan atau menyampaikan materi, seperti buku, dan materi visual statis terutama melalui proses pencetakan mekanis atau fotografis. Kelompok media hasil teknologi cetak meliputi teks, grafik, foto atau representasi fotografik dan reproduksi. Materi cetak dan visual merupakan dasar pengembangan dan penggunaan kebanyakan materi pembelajaran lainnya. Teknologi ini menghasilkan materi dalam bentuk Salinan tercetak. Dua komponen pokok teknologi ini adalah materi teks verbal dan materi visual yang dikembangkan berdasarkan teori yang berkaitan dengan persepsi visual, membaca, memproses informasi.

Teknologi audio- visual cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan mesin mekanis dan elektronik untuk menyajikan pesan-pesan audio dan visual. Pengajaran melalui audio-visual jelas bercirikan pemakaian perangkat keras selama proses belajar. Seperti, mesin proyektor film, tape recorder, dan proyektor visual yang lebar, Jadi pengajaran melalui audio-visual adalah produksi dan penggunaan materi yang penyerapannya melalui pandangan dan pendengaran serta tidak seluruhnya tergantung kepada pemahaman kata atau symbol-simbol yang sama.

Teknologi berbasis komputer merupakan cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan sumber- sumber yang berbasis mikro-prosessor. Perbedaan antara media yang dihasilkan oleh teknologi berbasis komputer dengan yang dihasilkan oleh teknologi berbasis komputer dengan yang dihasilkan dari dua teknologi lainnya adalah karena informasi atau materi yang disimpan dalam bentuk digital, bukan dalam bentuk digital, bukan dalam bentuk cetakan atau visual. Pada dasarnya teknologi berbasis komputer menggunakan layar kaca yang menyajikan informasi kepada siswa. Berbagai jenis aplikasi teknologi berbasis

komputer dalam pembelajaran umum dikenal dengan *Computer- assisted instruction* (pembelajaran dengan bantuan komputer). Aplikasi ini apabila dilihat dari penyajian dan tujuan yang ingin dicapai meliputi tutorial (penyajian materi pelajaran secara bertahap) *drills and practice* (Latihan untuk membantu siswa menguasai materi yang telah dipelajari sebelumnya), Permainan dan simulasi (Latihan mengaplikasikan pengetahuan dan keterampilan yang baru dipelajari), dan basis data sumber yang dapat membantu siswa menambah informasi dan pengetahuannya sesuai dengan keinginan masing- masing .

Teknologi gabungan adalah cara untuk menghasilkan dan menyampaikan materi yang digabungkan pemakaian beberapa bentuk media yang dikendalikan oleh komputer. Perbaduan beberapa jenis teknologi ini di anggap teknik yang paling canggih apabila dikendalikan oleh komputer yang memiliki kemampuan yang hebat seperti jumlah random *access memory* yang besar, hardisk yang besar, dan monitor yang beresolusi yang tinggi ditambah dengan peripheral (alat-alat tambahan) seperti Videodisk player, perangkat keras untuk bergabung dalam satu jaringan, dan sistem audio.

Keragaman berbagai jenis media apabila dilihat dari segi perkembangan teknologi menurut (Seels, 1990) di katagorikan kepada dua, yaitu, Media trandisional dan media teknologi mutakhir, Media Tradisional seperti,

- a. Visaul diam proyeksi
 - Proyeksi opapaque (tidak tembus pandang)
 - Proyeksi *overhead*
 - Slides
 - Filmdtrips
- b. Visual yang tidak diproyeksikan
 - Gambar, poster foto

- Charts, grafik, diagram
 - Pameran, papan info, Papan -bulu
- c. Audio
- Rekaman piringan
 - Pita kaset, *reel*, *catridge*
- d. Visual Dinamis yang diproyeksikan
- Film
 - Televisi
 - Video
- e. Cetak
- Buku teks
 - Modul, teks program
 - Workbook (buku LKS)
 - Lembaran lepa (hand-out)
- f. Permainan
- Teka- teki
 - Simulasi
 - Permainan Papan
- g. Realita
- Model
 - *Spicement* (contoh)
 - Manipulatif (peta, boneka)

Media Teknologi Modern

- a. Media Berbasis Telekomunikasi
- Telekonfrence
 - Kuliah Jarak jauh (E-Learning)
 - Online Learning
 - Hyberid Learning

- b. Media berbasis mikroprosesor
- *Computer -assisted instruction*
 - Permainan computer
 - Sistem tutor intelegen
 - Interaktif
 - Hypermedia
 - *Compact* (vedio disk)

Menurut (Kemp, 1985) Keragaman media dapat dikelompokan kepada delapan jenis , Yaitu :

1. Media Cetakan
2. Media Panjang
3. Overhead transparencies
4. Rekaman audiotape
5. Seri slide dan filmstrips
6. Penyajian multi-image
7. Rekaman Video
8. Komputer

Media cetak meliputi bahan yang disiapkan di atas kertas untuk pengajaran dan informasi, disamping buku teks atau buku ajar. Termasuk juga lembaran penuntun berupa daftar cek tentang langkah-langkah yang harus diikuti Ketika mengoperasikan sesuatu peralatan atau memelihara peralatan. Lembaran ini berisi gambar atau foto disamping ada teks penjelasan pelajaran. Penuntun belajar (buku panduan) adalah bentuk media cetak lain yang mempersiapkan dan mengarahkan siswa ke unit berikutnya dan menyelesaikan mata pelajaran.

Media Panjang, pada umumnya digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi didepan kelompok kecil. Media Panjang ini meliputi, Papan tulis, flip chart, papan magnet, papan kain, papan bulletin dan pameran. Media

Panjang yang paling sederhana dan selalu tersedia adalah papan tulis.



Gambar 2.5 : Papan Tulis



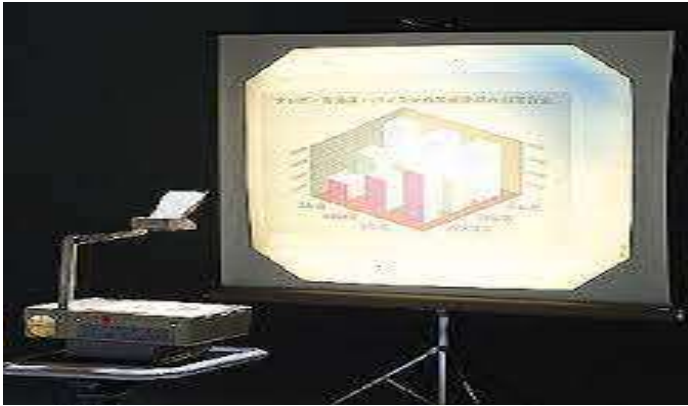
Gambar 2.6 : Papan Tulis Magnet

Dengan perencanaan yang baik, kapur berwarna, menampilkan informasi pada saat siswa harus melihat papan tulis dapat menjadi alat penyajian pelajaran yang efektif. Penyajian dengan menggunakan *flip chart* sangat menguntungkan untuk informasi visual seperti kerangka pikiran, diagram, bagan atau grafik karena dengan mudah karton lebar yang disusun sebelum penyajian dibuka dan dibalik dan jika perlu dapat di tujukan kembali.



Gambar 2.7 : Flip Chart

Media proyektor Transparansi (OHP) adalah visual berupa huruf, lambang gambar, grafik atau gabungan pada lembaran bahan tembus pandang atau plastik yang dipersiapkan untuk di proyeksikan ke sebuah layar atau dinding melalui sebuah proyektor. Kemampuan proyektor memperbesar gambar, media ini berguna untuk menyajikan informasi pada kelompok yang besar pada semua jenjang. OHP ini di rancang untuk dapat digunakan di depan kelas sehingga guru dapat selalu berhadapan dengan siswannya.



Gambar 2.8 : Proyektor Tranparansi

Media Rekaman Audio-Tape adalah cara ekonomis untuk menyiapkan isi pelajaran atau jenis informasi tertentu. Pesan dan isi pelajaran dapat di rekam pada tape magnetic sehingga hasil rekaman itu dapat diputar kembali pada saat di perlukan. Pesan dan isi pelajaran itu dapat merangsang pikiran, perasaan perhatian, dan kemauan siswa sebagai upaya mendukung terjadinya proses belajar. Rekaman audio tape dapat disiapkan untuk sekelompok siswa, dan sekarang ini sudah lumrah rekaman dipersiapkan untuk penggunaan perorangan (Rivai, 1991).

Slide film bingkai adalah suatu film transparansi yang berukuran 35 mm dengan bingkai 2x2 inci. Bingkai ini terbuat dari karton atau plastic. Film di proyeksikan melalui slide projector. jumlah film yang akan ditayangkan untuk suatu program tergantung kepada tujuan yang ingin dicapai. Dengan demikian, lama penayangan atau panjangnya program sangat bervariasi. Program visual ini dapat dikombinasikan dengan suara yang dikenal dengan film bingkai bersuara. Program kombinasi film bingkai bersuara pada umumnya berkisar antara 10-30 menit dengan jumlah gambar yang bervariasi dari

30-100 buah lebih. Berbeda dengan gambar yang disertai dengan suara rekaman waktu tayangan yang sudah tertentu, gambar yang tidak disertai suara dapat ditayangkan seberapa lama pun sesuai dengan kebutuhan dan isi pesan dan informasi yang ingin disampaikan dengan gambar tersebut.

Media Film dan Video, merupakan gambar- gambar dalam frame dimana frame demi frame diproyeksikan melalui lensa proyektor secara mekanis sehingga pada layar terlihat gambar itu hidup. Film bergerak dengan cepat dan bergantian sehingga memberikan visual yang terus menerus, sama halnya dengan film, video dapat menggambarkan suatu aobjek yang bergerak bersama- sama dengan suara yang disesuaikan. Ke unggulan film dan video dapat menjelaskan gambar hidup (gerak). Kemampuan film dan video menjelaskan gambar hidup dan suara memberi daya Tarik tersendiri. Kedua jenis media ini pada umumnya digunakan untuk tujuan hiburan, dokumentasi dan pendidikan, Mereka dapat menyajikan informasi, memaparkan proses penjelasan, menjelaskan konsep- konsep yang rumit, mengajarkan keterampilan, menyingkat atau memperpanjang waktu dan mempengaruhi sikap.

Media Televisi (TV) adalah sistem elektronik yang mengirimkan gambar diam dan gambar bergerak dan terdapat suara melalui kabel dan ruang. Televisi merupakan paduan audio dari segi penyiaran (broadcast) dan video dari segi gambar Bergeraknya (*moving images*). Dari paduan dua prinsip televisi inilah maka pemirsa dapat melihat dan mendengar semua yang disajikan di televisi. Televisi merupakan paduan audio dari segi penyiarannya (*broadcast*) dan video dari segi gambar Bergeraknya (*moving images*). Dari paduan dua prinsip televisi inilah maka pemirsa dapat melihat dan mendengar semua yang disajikan di televisi. Televisi sebagai media massa elektronik dimaksudkan adalah televisi siaran yang merupakan media dari jaringan komunikasi dengan ciri-ciri yang dimiliki

komunikasi massa sebagaimana diuraikan di muka yakni; berlangsung satu arah, komunikatornya melembaga, pesannya bersifat umum, sasarannya menimbulkan keserempakan dan komunikannya heterogen. (Effendy, 1993) Televisi adalah salah satu media massa yang memancarkan “suara” dan “gambar” yang berarti sebagai reproduksi daripada kenyataan yang disiarkannya, melalui gelombang-gelombang elektronik, sehingga dapat diterima oleh pesawat penerima di rumah. (S., 1995).

Media televisi memiliki fungsi di dalam Pendidikan. Sebagai media komunikasi massa, televisi merupakan sarana yang ampuh untuk menyiarkan pendidikan kepada khalayak yang jumlahnya begitu banyak secara simultan. Stasiun televisi menyiarkan acara-acara tertentu secara teratur, misalnya pelajaran bahasa, matematika, pesan- dan lain-lain. Saat ini Televisi digunakan untuk keperluan Pendidikan dengan mudah dan dapat dijangkau melalui siaran dari udara ke udara dan dapat dihubungkan dengan satelit.

Televisi Pendidikan menggunakan program Pendidikan berupa siaran atau video yang direncanakan untuk mencapai tujuan pengajaran tertentu tanpa melihat siapa yang menyiarkannya, Dan televisi Pendidikan tidak hanya sekedar menghibur tetapi yang lebih penting adalah mendidik.



Gambar 2.9 : Televisi Pendidikan



Gambar 2.10 : Televisi sebagai Media Pembelajaran

Media Komputer adalah mesin yang dirancang khusus untuk memanipulasi informasi yang diberi kode, Mesin elektronik yang otomatis melakukan pekerjaan dan perhitungan sederhana dan rumit. Menurut Sudjiman Komputer adalah mesin yang dirancang khusus untuk memanipulasi informasi yang diberi kode, mesin elektronik yang otomatis melakukan pekerjaan dan perhitungan sederhana dan rumit. Satu unit komputer terdiri atas empat komponen dasar, yaitu input (misalnya keyboard dan writing pad), prosesor (CPU unit pemroses data yang diinput), penyimpanan data (memori yang menyimpan data yang akan diproses oleh CPU baik secara permanen (ROM) maupun untuk sementara (RAM), dan output. (Sudjiman.P.E. & Sudjiman, 2018)

Harmayani et al. (., 2021) mengutip berbagai definisi komputer dari beberapa ahli, seperti berikut

1. Menurut Robert H. Blissmer, pengertian computer adalah suatu alat elektronik yang mampu melakukan beberapa tugas, yaitu menerima input, memproses input sesuai dengan instruksi yang diberikan, menyimpan perintah-perintah dan hasil pengolahannya, serta menyediakan output dalam bentuk informasi.
2. Menurut V. C. Hamacher, definisi komputer adalah h mesin penghitung elektronik yang cepat dan dapat menerima informasi input digital, kemudian memprosesnya sesuai dengan program yang tersimpan di memorinya, dan menghasilkan output berupa informasi.
3. Menurut Sanders, pengertian komputer adalah sistem elektronik yang digunakan untuk memanipulasi data yang cepat serta tepat, dirancang dan diorganisasikan agar dapat secara otomatis menerima dan menyimpan data, memproses data hingga menghasilkan output berdasarkan perintah yang sudah tersimpan di dalam memori.

4. Menurut Fuori, pengertian komputer adalah suatu alat pemroses data yang bias melakukan perhitungan secara besar dan cepat, termasuk perhitungan aritmatika serta operasi logika, dan tidak ada campur tangan manusia.
5. Menurut Robert H. Blissmer, pengertian computer adalah suatu alat elektronik yang mampu melakukan beberapa tugas diantaranya menerima input, memproses input, menyimpan perintah-perintah dan menghasilkan output yang berbentuk informasi.
6. Menurut Williams & Sawyer, definisi computer adalah mesin serbaguna yang dapat diprogram, bias menerima data (fakta-fakta serta gambar-gambar kasar) dan memproses atau memanipulasi data tersebut ke dalam informasi yang dapat digunakan.

Pemampaan komputer untuk Pendidikan yang dikenal dengan pembelajaran dengan bantuan computer (CAI) dikembangkan dalam beberapa format antara lain drills and practice, tutorial, simulasi permainan dan discovery, Komputer juga dapat digunakan untuk pengadministrasian tes dan pengelolaan administrasi sekolah .

Komputer sebagai media pembelajaran memberikan pengertian bahwa pemanfaatan komputer diterapkan sebagai salah satu komponen penunjang kegiatan pembelajaran.. (Saefullah, 2007) mengungkapkan keistimewaan komputer sebagai media pembelajaran, adalah sebagai berikut:

1. Komputer dapat berperan sebagai media yang efektif untuk menumbuh kembangkan minat dan kreativitas siswa dalam pembelajaran.
2. Komputer dapat menjadikan siswa berpartisipasi aktif dalam pembelajaran (terciptanya hubungan interaktif).
3. Dengan menggunakan komputer sebagai media pembelajaran, seringkali siswa berhasil mempelajari bahan

ajar yang sama banyaknya dengan waktu yang lebih sedikit.

4. Siswa yang belajar dengan media komputer mempunyai kemampuan mengingat materi kuliah dalam waktu yang lebih lama dan dapat menggunakannya dalam bidang-bidang lain.
5. Komputer memberi fasilitas bagi siswa untuk mengulangi pelajaran apabila diperlukan, dengan tujuan memperkuat proses belajar dan memperbaiki ingatan.
6. Komputer membantu siswa memperoleh umpan balik secara leluasa dan bisa memacu motivasi siswa dengan peneguhan positif yang diberikan jika siswa memberikan jawaban.



Gambar 2.10 : Komputer sebagai media pembelajaran

2.5 Fungsi Media Pembelajaran

Fungsi Media Pembelajaran pada dasarnya fungsi utama dari media pembelajaran adalah sebagai sumber belajar. Sedangkan fungsi-fungsi yang lain merupakan hasil pertimbangan dari kajian ciri-ciri umum yang dimilikinya (Munadi, 2012). Analisis fungsi media secara umum dapat dikelompokkan menjadi dua hal, yaitu analisis fungsi yang didasarkan pada media dimana terdapat tiga fungsi yaitu:

1. Media pembelajaran berfungsi sebagai sumber belajar,
2. Fungsi semantik, dan
3. Fungsi manipulatif.

Analisis yang kedua didasarkan pada penggunaannya yang terdiri dari dua fungsi yaitu:

1. Fungsi psikologis dan
2. Fungsi sosio-kultural.

2.5.1 Fungsi Media Pembelajaran Menurut Para Ahli

Asyhar (2012:29), menyatakan bahwa dalam pembelajaran, media memiliki beberapa fungsi, yakni :

1. Media sebagai sumber belajar
Sumber belajar bisa diperoleh dari mana saja, salah satunya melalui media pembelajaran. Media pembelajaran bisa memberikan informasi tentang materi yang dipelajari siswa. Media pembelajaran juga bisa memberikan informasi yang menarik yang bisa menambah pengetahuan siswa diluar materi yang dipelajari.
2. Fungsi semantic
Semantik berkaitan dengan “maksud” atau “makna” dari suatu simbol, tanda, istilah atau kata. Dalam proses pembelajaran terkadang siswa menemukan simbol atau istilah yang tidak lazim mereka temukan. Media pembelajaran mampu menjelaskan simbol dan istilah

tersebut dengan baik bahkan dengan cara yang menarik, misalnya seperti penggunaan karikatur atau ilustrasi. Bahkan untuk multimedia bisa menjelaskannya melalui video atau gambar bergerak sehingga siswa benar-benar paham maksudnya.

3. Fungsi manipulative

Materi yang dipelajari oleh siswa terkadang tidak bisa begitu saja dipraktekkan atau dipresentasikan. Hal ini karena keterbatasan sumber daya serta waktu, terlebih lagi hal tersebut tidak mungkin ditemukan disekitar lingkungan siswa atau sekolah. Media pembelajaran mampu memberikan fungsi manipulatif, yaitu bisa memanipulasi keadaan sesuai apa yang diharapkan pada tujuan pembelajaran. Misalnya saat ingin melihat proses metamorfosis kupu-kupu yang tidak bisa disaksikan secara langsung, siswa bisa melihat bagan tentang proses metamorfosis atau guru menampilkan animasi tentang metamorfosis kupu-kupu.

4. Fungsi fiksatif

Fungsi fiksatif adalah fungsi yang berkenaan dengan kemampuan suatu media untuk menangkap, menyimpan atau menampilkan kembali suatu objek atau kejadian yang sudah lama terjadi. Artinya kemampuan ini berkaitan dengan kemampuan merekam (record) media pada suatu peristiwa atau objek dan menyimpannya dalam waktu yang tak terbatas sehingga sewaktu-waktu bisa diperlihatkan kembali. Misalnya adalah peristiwa proklamasi kemerdekaan yang bisa dilihat dengan media film atau gambar.

5. Fungsi distributive

Fungsi ini berkaitan dengan jangkauan yang bisa didapat melalui media pembelajaran. Misalnya dengan media proyektor pembelajaran bisa dilakukan secara lebih luas

karena bisa mencakup ruangan yang besar, atau pembelajaran dengan menggunakan video conference, bisa membuat siswa belajar dari mana saja.

6. Fungsi psikologis
Fungsi psikologis terkait dengan atensi, afektif, kognitif, imajinatif dan fungsi motivasi. Fungsi atensi yaitu kemampuan media pembelajaran dalam mengambil perhatian siswa. Fungsi afektif yaitu kemampuan media pembelajaran untuk menggugah perasaan, emosi dan tingkat penerimaan atau penolakan siswa terhadap sesuatu sehingga menimbulkan sikap dan minat siswa terhadap materi pembelajaran. Fungsi kognitif media pembelajaran yaitu kemampuan media memberikan pengetahuan dan pemahaman baru kepada siswa. Fungsi psikomotorik berhubungan dengan kemampuan media pembelajaran untuk dapat meningkatkan keterampilan fisik siswa, sedangkan fungsi motivasi adalah kemampuan media pembelajaran dalam membangkitkan belajar siswa.

7. Fungsi sosio-kultural
Siswa memiliki latar belakang lingkungan serta kebudayaan yang berbeda-beda. Makna dari suatu simbol atau istilah mungkin akan berbeda di tiap kebudayaan atau lingkungan tempat siswa tinggal. Media memiliki fungsi sosio-kultural, yaitu kemampuan untuk mengatasi hambatan penyampaian pesan dikarenakan perbedaan kultur setiap siswa. Peran media mampu menyamakan persepsi dari setiap siswa yang berbeda pemahaman. Misalnya di beberapa daerah, siswa menganggap kalau cacar hanya bisa mengenai seseorang sekali seumur hidup dan mungkin di daerah lain siswa menganggap cacar adalah penyakit yang pasti diderita setiap orang minimal sekali seumur hidup. Dengan adanya media pembelajaran,

siswa menjadi mengerti tentang seluk beluk cacar dan bagaimana cacar bisa mengenai manusia.

Arsyad (2016) mengungkapkan beberapa pendapat mengenai fungsi dan manfaat media pembelajaran, antara lain:

1. Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan nilai belajar.
2. Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.
3. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu.
4. Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungan, misalnya melalui karyawisata, kunjungan ke museum, atau kebun binatang.

Sudjana dan Rivai dalam Arsyad (2016) mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa sebagai berikut :

1. Pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat membutuhkan motivasi belajar.
2. Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh para siswa dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pengajaran lebih baik.
3. Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan

tenaga, apalagi bila guru mengajar untuk setiap jam mata pelajaran. Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan lain-lain.

Menurut Sadiman., dkk (2012:17), secara umum media pembelajaran mempunyai kegunaan-kegunaan yaitu :

1. Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistis (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka).
2. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera.
3. Penggunaan media secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif anak didik.

Selain itu, kontribusi media pembelajaran menurut Kemp and Dayton dalam Riyana (2009:14) yaitu:

1. Penyampaian pesan pembelajaran dapat lebih terstandar
2. Pembelajaran dapat lebih menarik
3. Pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan menerapkan teori belajar
4. Waktu pelaksanaan pembelajaran dapat diperpendek
5. Kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan
6. Proses pembelajaran dapat berlangsung kapanpun dan dimanapun diperlukan
7. Sikap positif siswa terhadap materi pembelajaran serta proses pembelajaran dapat ditingkatkan
8. Peran guru berubah kearah yang positif

Fungsi media pembelajaran menurut Rusman (2012:162), yaitu:

1. Sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran.
2. Sebagai komponen dari sub sistem pembelajaran.

3. Sebagai pengarah dalam pembelajaran
4. Sebagai pembangkit motivasi siswa.
5. Meningkatkan hasil pembelajaran.
6. Mengatasi keterbatasan ruang.

Fungsi dari media pembelajaran menurut Hamalik (2003:48), yaitu:

1. Untuk mewujudkan situasi pembelajaran yang efektif.
2. Untuk mencapai tujuan pembelajaran.
3. Untuk mempercepat proses belajar siswa dan membantu siswa dalam memahami materi belajar.
4. Untuk mempertinggi kualitas mutu pendidikan.

Selain fungsi-fungsi sebagai mana telah diuraikan di atas, media pembelajaran ini juga memiliki nilai – nilai praktis berupa kemampuan untuk:

1. Membuat konsep yang abstrak menjadi konkret,
2. Membawa objek yang berbahaya atau sulit didapat kedalam ruang belajar,
3. Menampilkan objek yang terlalu besar atau terlalu kecil sehingga tidak bisa diamati dengan mata telanjang,
4. Menampilkan gerakan yang terlalu cepat menjadi lambat, atau sebaliknya
5. Memungkinkan terjadinya keseragaman pengamatan,
6. Menyajikan informasi yang konsisten yang dapat diulang dan disimpan,
7. Mengatasi keterbatasan waktu dan ruang,
8. Memberikan kesempatan pengguna mengontrol arah maupun kecepatan belajar (Warsita, 2008.124).

Secara umum media mempunyai fungsi:

1. Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbal.
2. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu tenaga dan daya indra.
3. Menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara murid dengan sumber belajar.
4. Memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditor dan kinestetiknya.
5. Memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama.

Secara terperinci peran dan fungsi media pembelajaran yang dahulu disebut juga dengan media instruksional edukatif adalah sebagai berikut:

1. Peranan Media Instruksional Edukatif
 - a. Mengatasi perbedaan pengalaman pribadi peserta didik
Misalnya: peserta didik yang bertempat tinggal di daerah pegunungan yang belum pernah melihat lautan dapat digunakan media film, video kaset.
 - b. Mengatasi batas-batas ruang kelas
Misalnya: benda-benda yang akan diajarkan sulit dibawa ke dalam kelas, dapat diajarkan melalui film strip, film slide, dan sebagainya.
 - c. Mengatasi kesulitan apabila suatu benda secara langsung tidak dapat diamati karena terlalu kecil.
Misalnya: Sel, bakteri, atom dapat digunakan media gambar, slide, film dan sebagainya.
 - d. Mengatasi gerak benda secara cepat atau terlalu lambat, sedangkan proses gerakan itu menjadi pusat perhatian peserta didik

- e. Mengatasi hal-hal yang terlalu kompleks dapat dipisahkan bagian demi bagian untuk diamati secara terpisah.
- f. Mengatasi suara yang terlalu halus untuk didengar secara langsung melalui telinga. Misalnya: alat bantu sistem penguat suara
- g. Mengatasi peristiwa-peristiwa alam. Misalnya: terjadinya letusan gunung berapi, pertumbuhan tumbuhan atau pembiakan binatang, dapat digunakan media gambar, film dan sebagainya.
- h. Memungkinkan terjadinya kontak langsung dengan masyarakat atau dengan keadaan alam sekitar. Misalnya: kunjungan ke museum, kebun binatang dan sebagainya.
- i. Memberikan kesamaan atau kesatuan dalam pengamatan terhadap sesuatu pada awal pengamatan peserta didik berbeda-beda.
- j. Membangkitkan minat belajar yang baru dan membangkitkan motivasi kegiatan belajar peserta didik

2. Fungsi Media Instruksional Edukatif

- a. Menurut Derek Rowntree, media pendidikan (***media instruksional edukatif***) berfungsi:
 - Membangkitkan motivasi belajar
 - Mengulang apa yang telah dipelajari
 - Menyediakan stimulus belajar
 - Mengaktifkan respon peserta didik
 - Memberikan balikan dengan segera
 - Menggalakkan latihan yang serasi
- b. Menurut McKnown ada 4 fungsi, yaitu:
 - 1) Mengubah titik berat pendidikan formal, yaitu dari pendidikan yang menekankan pada instruksional

akademis menjadi pendidikan yang mementingkan kebutuhan kehidupan peserta didik.

- 2) Membangkitkan motivasi belajar pada peserta didik karena:
 - Media instruksional edukatif pada umumnya meruakan sesuatu yang baru bagi peserta didik, sehingga menarik perhatian peserta didik.
 - Penggunaan media instruksional edukatif memberikan kebebasan kepada peserta didik lebih besar dibandingkan dengan cara belajar tradisional
 - Media instruksional edukatif lebih konkret dan mudah dipahami
 - Memungkinkan peserta didik untuk berbuat sesuatu Mendorong peserta didik untuk ingin tahu lebih banyak.
- 3) Memberikasn kejelasan (*clarification*)
- 4) Memberikan rangsangan (*stimulation*)

Media sebagai sumber belajar didasarkan pada kemampuannya untuk merekam, menyimpan, melestarikan, merekonstruksi, dan mentransportasikan suatu peristiwa atau objek. Media pembelajaran adalah bahasanya guru sehingga untuk beberapa hal media pembelajaran dapat menggantikan fungsi guru terutama sebagai sumber belajar. Media sebagai fungsi semantik didasarkan pada kemampuannya dalam menambah perbendaharaan kata (simbol verbal) yang makna atau maksudnya dapat dengan mudah dipahami oleh peserta didik (tidak verbalistik). Sedangkan sebagai fungsi manipulatif media memiliki kemampuan dalam mengatasi batasan-batasan ruang dan waktu seperti: kemampuan dalam menghadirkan objek atau peristiwa yang sulit dihadirkan dalam bentuk

aslinya, kemampuan dalam menjadikan objek atau peristiwa yang menyita waktu panjang menjadi singkat, dan kemampuan media dalam menghadirkan kembali objek atau peristiwa yang telah terjadi.

Sebagai fungsi psikologis media memiliki kemampuan dalam meningkatkan perhatian (*attention*) peserta didik terhadap materi ajar, selain itu media juga mampu untuk menggugah perasan, emosi dan tingkat penerimaan atau penolakkan terhadap sesuatu. Dengan media yang tepat dapat menumbuhkan imajinasi peserta didik serta dapat memotivasi peserta didik terhadap materi ajar. Fungsi media sebagai sosio-kultural yakni mengatasi hambatan sosio-kultural antar peserta didik dimana setiap peserta didik memiliki karakteristik yang berbeda-beda apalagi jika dihubungkan dengan adat, keyakinan, lingkungan dan pengalaman.

Dengan demikian media memiliki fungsi yang penting dalam pembelajaran terutama dalam proses penyampaian informasi kepada peserta didik. Dengan adanya media, peserta didik akan lebih termotivasi untuk belajar serta akan lebih mudah dalam memahami materi ajar dikarenakan media dapat mengkongkritkan hal-hal yang bersifat abstrak.

DAFTAR PUSTAKA

- ., H. e. a., 2021. Aplikasi komputer Drestanta. Drestanta : Pelita Press .
- .S., S. a. S. D., 1995. Himpunan istilah komunikasi. Yogyakarta : Liberty .
- Arsyad, A., 2010. Media pembelajaran. 1-13 ed. Jakarta: Pt Rajagrafindo Persada.
- Asmarani, 2016. KONSEP MEDIA PEMBELAJARAN PAUD. Al-Afkar , V(1 April 2016), p. 27.
- Effendy, O., 1993. Komunikasi dan Praktek. Bandung : Grasindo Rosda Karya .
- Kemp, J. D. D., 1985 . Planning and producing instructional Media. Fifth ed. New York : Harper and Row .
- Munadi, Y., 2008. Media pembelajaran sebuah Pendekatan. Pertama ,November 2008 ed. Jakarta : Gaung Persada (GP) Press.
- Richey, S. a., 1994. Instructional technology : the definition and domains of thr field. - ed. Washinton DC: AECT Washinton .
- Rivai, N. S. a. A., 1991. Media pengajaran. Bnadung : CV Sinar Baru .
- Saefullah, 2007. Konsep dan metode pelayanan umum yang baik. Jurnal ilmu sosial dan politik , -(-), pp. -.
- Seels, B. B. a. G., 1990. Exercises in instructional Design.. - ed. Columbus: Merrill, Publishing Compani..
- Sudijiman.P.E. & Sudjiman, L., 2018 . Analisis Sistem informasi Manajemen Berbasis Komputer dalam proses Pengambilan Keputusan. - ed. -: -.
- A syar, R. 2012. Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran. Jakarta: Referensi GP Press Group
- Daryanto. 2010. Media Pembelajaran.Yogyakarta: Gava Media

- Hamalik, O. 1994. Media Pembelajaran. Bandung: PT. Citra Aditya bakti
- Sumiharsono, R. & Hisbiyatul, H. 2018. Media Pembelajaran; Buku Bacaan Wajib Dosen, Guru dan Calon Pendidik. Jember: CV. Pustaka Abadi.
- Susilana, R.& Riyana, C. 2009. Media Pembelajaran. Bandung: CV Wacana Prima
- Fujiriyanto, 2012. Teknologi Pengembangan Media dan Pembelajaran. Yogyakarta: UNY Pres

BAB 3

MEDIA VIDEO

Oleh Taufik Abdillah Syukur

3.1 Pengertian Media Video

Media berasal dari Bahasa Latin yaitu *Medius* secara harfiah berarti “tengah, perantara atau pengantar”. Dalam Bahasa Arab *wasail*, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan”. Dalam Kamus Bahasa Indonesia mengungkapkan bahwa media adalah alat (sarana) komunikasi seperti koran, majalah, radio, televisi, film, poster dan spanduk” Sedangkan menurut para ahli, diantaranya: Heinich dan kawan-kawan mengemukakan istilah “media sebagai perantara yang mengantar informasi antara sumber dan penerimaan”. Gerlach dan Ely mengatakan bahwa “media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap”. Dalam pengertian ini, guru, buku teks dan lingkungan sekolah merupakan media.

Media dalam proses belajar mengajar cenderung dimaksud sebagai alat- alat grafis, fotografis, ataupun elektronis buat menangkap, memproses, serta menyusun kembali data visual ataupun verbal. Media pembelajaran digunakan dalam rangka komunikasi serta interaksi guru serta siswa dalam proses pendidikan. Media pendidikan bisa memperjelas penyajian pesan serta data sehingga bisa memperlancar serta tingkatkan proses serta hasil belajar [Anissatul Mufarokah, 2019].

Bagi Cheppy Riyana(2007) media video pembelajaran merupakan media yang menyajikan audio visual yang berisi pesan- pesan pendidikan baik yang berisi konsep, prinsip, prosedur, teori aplikasi pengetahuan guna membantu penjelasan terhadap sesuatu modul pendidikan. Video ialah bahan pembelajaran tampak dengar (audio visual) yang bisa digunakan buat mengantarkan pesan- pesan/ modul pelajaran. Video merupakan gambar- gambar dalam frame di mana frame demi frame diproyeksikan lewat lensa proyektor secara mekanis sehingga pada layar nampak foto itu hidup. Media ini pada biasanya digunakan untuk tujuan- tujuan hiburan, dokumentasi, serta pembelajaran. Video bisa menyajikan data, menguraikan proses, menjelaskan konsep- konsep yang rumit, mengajarkan keahlian, menyingkat ataupun memperpanjang waktu, serta pengaruhi perilaku.

3.2 Karakteristik Media Video

Karakteristik media video pembelajaran menurut Cheppy Riyana (2007) untuk menghasilkan video pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi dan efektivitas penggunaanya maka pengembangan video pembelajaran harus memperhatikan karakteristik dan kriterianya. Karakteristik video pembelajaran yaitu:

1. *Clarity of Message* (kejelasan pesan). Dengan media video siswa dapat memahami pesan pembelajaran secara lebih bermakna dan informasi dapat diterima secara utuh sehingga dengan sendirinya informasi akan tersimpan dalam memory jangka panjang dan bersifat retensi.
2. *Stand Alone* (berdiri sendiri). Video yang dikembangkan tidak bergantung pada bahan ajar lain atau tidak harus digunakan bersama-sama dengan bahan ajar lain.
3. *User Friendly* (bersahabat/akrab dengan pemakainya). Media video menggunakan bahasa yang sederhana, mudah

dimengerti, dan menggunakan bahasa yang umum. Paparan informasi yang tampil bersifat membantu dan bersahabat dengan pemakainya, termasuk kemudahan pemakai dalam merespon, mengakses sesuai dengan keinginan.

4. Representasi Isi. Materi harus benar-benar representatif, misalnya materi simulasi atau demonstrasi. Pada dasarnya materi pelajaran baik sosial maupun sains dapat dibuat menjadi media video.
5. Visualisasi dengan media. Materi dikemas secara multimedia terdapat didalamnya teks, animasi, sound, dan video sesuai tuntutan materi. Materi-materi yang digunakan bersifat aplikatif, berproses, sulit terjangkau berbahaya apabila langsung dipraktikkan, memiliki tingkat keakurasian tinggi.
6. Menggunakan kualitas resolusi yang tinggi. Tampilan berupa grafis media video dibuat dengan teknologi rakayasa digital dengan resolusi tinggi tetapi support untuk setiap spech sistem komputer.
7. Dapat digunakan secara klasikal atau individual. Video pembelajaran dapat digunakan oleh para siswa secara individual, tidak hanya dalam setting sekolah, tetapi juga dirumah. Dapat pula digunakan secara klasikal dengan jumlah siswa maksimal 50 orang bias dapat dipandu oleh guru atau cukup mendengarkan uraian narasi dari narator yang telah tersedia dalam program.

3.3 Tujuan Dan Fungsi Media Video

Berdasarkan pengertian media video yakni media yang mempunyai suara, ada gerakan dan bentuk obyeknya dapat dilihat, media ini paling lengkap, maka tujuan dari media video adalah untuk menyajikan informasi dalam bentuk yang menyenangkan, menarik mudah dimengerti dan jelas. Informasi akan mudah dimengerti karena sebanyak mungkin

indera, terutama telinga dan mata, digunakan untuk menyerap informasi itu.

Menurut Cheppy Riyana (2007 : 6) media video pembelajaran sebagai bahan ajar bertujuan untuk :

1. Memperjelas dan mempermudah penyampaian pesan agar tidak terlalu verbalistis
2. Mengatasi keterbatasan waktu, ruang, dan daya indera peserta didik maupun instruktur.
3. Dapat digunakan secara tepat dan bervariasi.

Dalam menggunakan media video ini selain mempunyai tujuan juga mempunyai fungsi sehingga proses dalam pembelajaran akan sesuai dengan yang diharapkan.

Fungsi-fungsi dari media video adalah sebagai berikut :

1. Dapat menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi siswa kepada isi pelajaran
2. Dapat terlihat dari tingkat keterlibatan emosi dan sikap siswa pada saat menyimak tayangan materi pelajaran yang disertai dengan visualisasi.
3. Membantu pemahaman dan ingatan isi materi bagi siswa yang lemah dalam membaca.

3.4 Kelebihan dan Kelemahan Media Video

1. Kelebihan Media Video
 - a. Dapat melatih siswa untuk mengembangkan daya imajinasi yang abstrak.
 - b. Dapat merangsang partisipasi aktif para siswa.
 - c. Menyajikan pesan dan informasi secara serempak bagi seluruh siswa.
 - d. Membangkitkan motivasi belajar.
 - e. Mengatasi keterbatasan ruang dan waktu.
 - f. Dapat menyajikan laporan-laporan yang aktual dan orisinil yang sulit dengan menggunakan media lain.

g. Mengontrol arah dan kecepatan belajar siswa.

2. Kelemahan Media Video

- a. Hanya mampu melayani secara baik untuk mereka yang sudah mampu berpikir abstrak.
- b. Guru kurang kreatif dalam menyampaikan materi pembelajaran karena sudah diwakili oleh media audio visual video.
- c. Memerlukan peralatan khusus dalam penyajiannya
- d. Kelas lain terganggu ketika penayangan film berlangsung karena suaranya yang keras dapat mengganggu konsentrasi belajar kelas lain.

3.5 Manfaat Penggunaan Media Video

Untuk mencapai tujuan pembelajaran yang optimal sangatlah perlu menggunakan media sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran. Adapun manfaat penggunaan media video pada proses pembelajaran adalah sebagai berikut:

1. Sangat membantu tenaga pengajar dalam mencapai efektifitas pembelajaran khususnya pada mata pelajaran yang mayoritas praktek.
2. Memaksimalkan pencapaian tujuan pembelajaran dalam waktu yang singkat.
3. Dapat merangsang minat belajar peserta didik untuk lebih mandiri.
4. Peserta didik dapat berdiskusi atau minta penjelasan kepada teman sekelasnya.
5. Peserta didik dapat belajar untuk lebih berkonsentrasi
6. Daya nalar Peserta didik lebih terfokus dan lebih kompeten.
7. Peserta didik menjadi aktif dan termotivasi untuk mempraktekan latihan-latihan.

8. Peserta didik dapat menayangkannya di rumah karena materi sudah dalam format film atau VCD.
9. Memenuhi tuntutan kemajuan zaman pendidikan, khususnya dalam penggunaan bidang media teknologi.
10. Memberikan daya pemahaman keterampilan yang lebih terstruktur.

3.6 Langkah-langkah Penggunaan Media Video

1. Tahap Persiapan; Tahap ini merupakan perencanaan dari kegiatan selanjutnya dan hasil yang akan dicapai. Dalam tahap ini hendaknya guru melakukan hal-hal sebagai berikut:
 - a. Memeriksa kelengkapan peralatan termasuk menyesuaikan tegangan peralatan dengan tegangan listrik yang tersedia di sekolah
 - b. Mempelajari bahan penyerta
 - c. Mempelajari isi prigram sekaligus menandai bagian-bagian yang perlu atau tidak perlu disajikan dalam kegiatan pembelajaran
 - d. Memeriksa kesesuaian isi program video dengan judul yang tertera
 - e. Meminta siswa agar mempersiapkan buku, alat tulis dan peralatan lain yang diperlukan
2. Tahap Pelaksanaan
 - a. Langkah Pembukaan; Sebelum penggunaan media video dilakukan ada beberapa hal harus diperhatikan, diantaranya :
 - 1) Aturlah tempat duduk yang memungkinkan semua siswa dapat memperhatikan dengan jelas tayangan video di depan kelas melalui projector.
 - 2) Kemukakan tujuan yang harus dicapai oleh siswa

- b. Kemukakan tugas-tugas apa yang harus dilakukan siswa, misalnya siswa ditugaskan untuk mencatat hal-hal yang dianggap penting dalam penayangan video.
3. Langkah Pelaksanaan Penggunaan Media Video
- a. Mulailah penggunaan media video dengan kegiatan-kegiatan yang merangsang siswa untuk memperhatikan tayangan video, misalnya menggunakan gambar dalam video yang menarik dan menyenangkan bagi siswa.
 - b. Ciptakan suasana yang menyejukkan dengan menghindari suasana yang menegangkan.
 - c. Yakinkan bahwa semua siswa memperhatikan dengan seksama tayangan video yang ditayangkan.
 - d. Berikan kesempatan kepada siswa untuk secara aktif memikirkan lebih lanjut sesuai dengan apa yang ditayangkan dalam video tersebut.

4. Langkah Mengakhiri Media Video

Apabila penggunaan media video selesai dilakukan, proses pembelajaran perlu diakhiri dengan memberikan tugas-tugas tertentu yang ada kaitannya dengan materi yang ditayangkan dalam video tersebut dan proses pencapaian tujuan pembelajaran. Hal ini diperlukan untuk meyakinkan apakah siswa memahami media video atau tidak. Selain memberikan tugas yang relevan, ada baiknya guru dan siswa melakukan evaluasi bersama tentang itu jalannya proses penayangan video untuk perbaikan selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Saberi. 2005. Strategi Belajar Mengajar. Jakarta: Quantum Teaching,
- Anissatul Mufarokah. 2009. Strategi Belajar Mengajar Yogyakarta: TERAS.
- Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto. 2013. Media Pembelajaran Manual dan Digital Edisi Kedua, (Bogor: Ghalia Indonesia,
- Cheppy Riyana. 2007. Pedoman Pengembangan Media Video, Jakarta: P3AIUPI.
- Daryanto. 2010. Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran, Yogyakarta: Gava Media,
- Dharma kusuma, dkk. 2011. Pendidikan Karakter Kajian Teori Dan Praktik Sekolah, Bandung: PT Remaja Rosda Karya,
- Sukiman. 2012. Pengembangan Media Pembelajaran, Yogyakarta: Pedagogia,
- Tim Pengembangan MKDP Kurikulum dan Pembelajaran. 2011. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta Utara: PT Raja Grafindo Persada.
- Wina Sanjaya. 2008. Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran,, Jakarta: Kencana.

BAB 4

MEDIA GRAFIS DALAM PEMBELAJARAN

Oleh Ahmad Saefulloh

4.1 Pendahuluan

Penggunaan media grafis dalam pembelajaran dewasa ini bukan lagi merupakan hal yang baru dalam dunia pendidikan, karena dengan adanya media tersebut akan lebih meningkatkan daya serap siswa dalam memahami pesan-pesan pembelajaran. Dengan begitu, pengajaran yang serba verbalistik dalam proses pembelajaran di kelas akan berkurang dengan sendirinya, sehingga proses pembelajaran merupakan hubungan timbal balik antara seorang guru dengan murid-muridnya dalam kelas (Febrianti, 2019). Proses hubungan di atas disebut dengan proses interaksi edukatif. Artinya, guru dalam proses pembelajaran bukan hanya sebagai pengajar semata, tetapi lebih dari itu berfungsi juga sebagai pendidik. Dengan demikian, tugas dan tanggung jawab seorang guru cukup berat, karena kesalahan dalam cara mengajar bukan hanya membuang waktu dan tenaga secara sia-sia melainkan juga dapat merusak tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan sebelumnya.

Guru wajib memiliki pengetahuan tentang tehnik-tehnik mengaktifkan murid, tehnik bertanya, metode mengajar, cara berkomunikasi dengan orang lain, menjadikan dirinya sebagai contoh tauladan, manusia yang takwa serta pula sehat jasmani dan rohaninya (Mansur dkk, 1989).

Dari pendapat tersebut dipahami bahwa eksistensi guru dalam dunia pendidikan memang sangat penting. Hal ini didasarkan pada asumsi bahwa guru adalah salah satu komponen determinan dalam menentukan kualitas pendidikan di masa yang akan datang. Untuk itulah, guru dituntut untuk terampil menggunakan media pembelajaran, seperti media grafis. Penggunaan media grafis oleh seorang guru dalam proses pembelajaran dianggap sangat penting, terutama bila dikaitkan dengan pengembangan instruksional dan tujuan yang telah ditetapkan sebelumnya. Dengan begitu diharapkan pada diri siswa akan diperoleh hasil belajar yang lebih optimal.

4.2 Pengertian Media Grafis dalam Proses Pembelajaran

Sebelum menjelaskan pengertian media grafis lebih lanjut ada baiknya dilihat beberapa teori media dalam arti umum. Media berasal dari kata latin medium, yang berarti perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Pendapat tersebut sejalan dengan pendapat yang diungkapkan oleh Blake dan Horalsen bahwa media adalah saluran komunikasi yang digunakan untuk menyampaikan pesan antara sumber dengan penerima pesan (Rahmaniati & Mitranita, 2020). Dari beberapa batasan tentang media dapat disimpulkan bahwa media adalah perangkat lunak dan perangkat keras yang dapat dipergunakan untuk menyampaikan informasi dari pengirim pesan ke penerima pesan, selanjutnya penulis memberikan pengertian tentang media grafis.

Pengertian media grafis yang dimaksudkan dalam tulisan ini ialah seni atau ilmu menggambar, terutama diartikan untuk menggambar mekanik, juga diartikan sebagai penjelasan yang hidup, penjelasan yang kuat atau penyajian yang efektif. Grafis yang kuat atau penjelasan penyajian melalui media

pembelajaran dapat dilakukan dengan mengombinasikan fakta-fakta, gagasan-gagasan secara jelas dan kuat melalui perpaduan antara ungkapan kata-kata dan gambar (N. L. G. M. P. Dewi et al., 2014). Pengertian yang sama juga dikemukakan oleh Nana Sudjana bahwa grafis adalah media pembelajaran yang terdiri atas lambang-lambang, titik-titik dan simbol serta garis-garis yang menghubungkan variabel yang satu dengan yang lainnya (Oktaviana & Ayuningrum, 2020).

Berdasarkan beberapa pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa media grafis dalam peranannya sebagai penyalur pesan dari pengirim kepada penerima pesan yang mengandalkan simbol-simbol atau garisgaris maupun gambar-gambar bahkan titik-titik yang bersifat visual. Jadi, untuk menangkap informasi yang disalurkan melalui media ini (media grafis), indera yang banyak diandalkan adalah penglihatan.

4.3 Macam-macam media grafis dalam proses pembelajaran

Banyak jenis media grafis, tetapi dalam tulisan ini hanya akan dibatasi pada beberapa media grafis saja, yang sering digunakan dalam proses pembelajaran, di antaranya:

1. Diagram

Diagram merupakan gambaran atau sketsa dari bagian suatu benda yang menunjukkan langkah-langkah suatu proses kerja. Diagram biasanya menjelaskan suatu hubungan antara data (Fajar, 2020).

2. Bagan

Istilah bagan meliputi beberapa jenis presentasi grafis seperti: peta, grafis, lukisan, diagram, dan poster bahkan dalam hubungan ini bagan didefinisikan sebagai kombinasi antara media grafis dan gambar foto yang

dirancang untuk mengvisualisasikan secara logis dan teratur mengenai fakta, pokok atau gagasan. Fungsi yang utama dari bagan adalah menguatkan hubungan perbandingan, jumlah relatif, perkembangan, proses pengklasifikasian dan organisasi (Purwanti et al., 2020).

3. Papan Tulis

Papan tulis adalah peralatan yang sangat diperlukan dalam tiap sekolah dan tiap kelas, bahkan dapat dikatakan papan tulis itu menjadi fasilitas yang mutlak yang mempunyai kemampuan menyampaikan informasi secara visual tetapi, tidak dapat menampilkan suara maupun gerak.

4. Gambar

Gambar yaitu media yang merupakan reproduksi bentuk asli dalam dua dimensi. Media ini dapat berupa foto atau lukisan. Juga gambar adalah media yang paling umum yang dapat dimengerti dan dinikmati di mana-mana (Febrianti, 2019). Oleh karena itu, sebuah gambar dapat berbicara lebih banyak daripada seribu kata. Senada dengan pendapat tersebut, penggunaan gambar dapat merangsang minat/perhatian siswa, gambar-gambar yang dipilih dan diadaptasi secara tepat dapat membantu siswa memahami dan mengingat isi informasi bahan-bahan verbal yang menyertainya (N. M. C. K. Dewi et al., 2014).

5. Peta dan Globe

Yang dimaksud dengan peta ialah suatu penyajian visual atas permukaan bumi, sedangkan globe adalah model dari bumi atau sebagian bumi tiruan dalam bentuk yang kecil. Dengan begitu, dapat

disimpulkan bahwa peta dan globe adalah alat yang biasanya dipergunakan dalam pelajaran ilmu bumi. Oleh karena itu, tujuan penggunaan alat-alat tersebut senantiasa disesuaikan dengan tujuan pembelajaran.

6. Model (benda tiruan)

Model atau benda tiruan ini dibutuhkan dengan asumsi bahwa keterbatasan dan keterikatan kita kepada ruang dan waktu tidak memungkinkan untuk memperoleh perekaman langsung mengenai semua hal (Rahmaniati & Mitranita, 2020). Banyak hal-hal yang jauh tempatnya atau terjadi pada waktu yang lama yang tidak dapat kita alami secara langsung, misalnya peristiwa masa lalu, keadaan dalam gunung berapi, bentuk bola bumi, kerjanya jantung, kehidupan bakteri, dan sebagainya.

4.4 Fungsi media grafis dalam proses pembelajaran

Media grafis termasuk media visual. Sebagaimana halnya media yang lain, media grafis berfungsi untuk menyalurkan pesan dari sumber ke penerima pesan, pesan yang akan disampaikan dituangkan ke dalam simbol-simbol komunikasi visual. Simbol-simbol tersebut perlu dipahami benar artinya, agar proses penyampaian pesan dapat berhasil dan efisien. Selain fungsi umum tersebut, secara khusus media grafis berfungsi pula untuk menarik perhatian, sajikan ide, mengilustrasikan fakta yang memperjelas, dengan asumsi bahwa mungkin akan cepat dilupakan atau diabaikan bila tidak digrafiskan (Baidlok et al., 2020). Hal ini dimungkinkan karena media ini sangat sederhana, mudah membuatnya, dan relatif murah ditinjau dari segi biayanya.

Selain fungsi tersebut, media grafis juga memiliki 4 fungsi (Putri1 et al., 2014), yaitu:

- a. Untuk menarik perhatian supaya anak bangkit minat dan perhatiannya, sehingga ia aktif baik memperhatikan maupun terdorong untuk mempelajarinya lebih lanjut.
- b. Untuk memperjelas ide atau buah pikiran yang sifatnya abstrak dengan perhitungan media grafis dapat ditangkap dengan jelas oleh siswa.
- c. Memperkenalkan buah pikiran baru yang sebenarnya sukar dibayangkan.
- d. Memperkuat daya ingat terhadap sesuatu perangsang sehingga susah untuk dilupakan

Fungsi tersebut sejalan dengan pendapat Derek Rowtrie yang mengemukakan enam fungsi sebagai berikut (Safei, 2007):

- a. Pemilikan motivasi pada peserta didik
- b. Pengenalan pelajaran yang lebih cepat
- c. Penyediaan rangangan akan pelajaran baru
- d. Keaktifan respon dari peserta didik
- e. Memberikan umpan balik yang sifatnya cepat
- f. Meningkatkan penguasaan praktis.

Berdasarkan uraian dari beberapa pendapat ahli dapat disimpulkan bahwa media grafis mempunyai fungsi yang cukup besar untuk mengoptimalkan kegiatan pembelajaran bila ditangani oleh guru yang mampu menggunakan media itu secara baik dan tepat. Media grafis yang baik hendaknya mengembangkan daya imajinasi si anak didik. Daya imajinasi dapat ditimbulkan dengan menata dan menyusun unsur visual dan materi pembelajaran. Dalam merancang media grafis perlu memperhatikan beberapa patokan antara lain

kesederhanaan, keterpaduan, penekanan, keseimbangan garis, bentuk, tekstur, ruang dan warna.

4.5 Kelebihan dan Kekurangan Media Grafis dalam Pembelajaran

Berikut ini merupakan kelebihan dan kekurangan dari media grafis yang dapat diidentifikasi dari pendapat sejumlah ahli dalam bidang media grafis:

1. Kelebihan media grafis
 - a. Dapat menerjemahkan ide-ide yang abstrak ke dalam bentuk yang lebih realistik
 - b. Dapat ditemukan dalam buku-buku pelajaran, majalah, surat kabar, kalender, dan perpustakaan (Efendi, 2021).
 - c. Mudah menggunakannya.
 - d. Dapat digunakan pada semua jenis dan jenjang pendidikan.
 - e. Menghemat waktu dan tenaga dan juga menarik perhatian siswa
 - f. Harganya relatif lebih murah daripada jenis-jenis media pengajaran lainnya
 - g. Dapat mengatasi keterbatasan waktu dan ruang (Rifa'i, 1991).
 - h. Dapat mengatasi kekuatan daya maupun panca indera manusia.
 - i. Sifatnya konkret dan lebih realistis.
 - j. Dapat memperjelas suatu masalah sehingga dapat membetulkan kesalahpahaman (Arief S. Sadiman, 1993)

2. Kekurangan media grafis

- a. Kadang-kadang ukurannya terlalu kecil untuk digunakan pada kelompok siswa yang cukup besar.
- b. Pada umumnya hanya dua dimensi yang tampak, sedangkan dimensi yang lainnya tidak jelas.
- c. Tidak dapat memperlihatkan suatu pola gerakan secara utuh.
- d. Tanggapan bisa berbeda-beda terhadap gambar yang sama.
- e. Sulit dipahami oleh siswa yang tingkat usia dan pendidikannya masih rendah (Pratama et al., 2017).
- f. Membutuhkan pengetahuan yang cukup dan keterampilan yang khusus dari guru.
- g. Tidak cocok bila dipergunakan dalam kelas yang luas serta pembelajaran kelompok besar.
- h. Sukar untuk melukiskan bentuk sebenarnya yang berdimensi 3 dan tidak memperlihatkan gerak seperti halnya gerakan hidup.
- i. Terlalu menekankan pada persepsi mata juga kemungkinan kelas akan penuh dengan gambar.
- j. Gambar benda terlalu kompleks kurang efektif untuk kegiatan pembelajaran (Hamalik, Media Pendidikan, 1994, hal. 127)

DAFTAR PUSTAKA

- Arief S. Sadiman, d. 1993. *Media Pendidikan*. Jakarta: CV Rajawali.
- Baidlok, F. N., Irmayanti, E., & Surindra, B. 2020. Pengembangan Perangkat dan Model Pembelajaran Open Ended Learning Melalui Media Audiovisual dan Media Grafis Pada Materi Media Promosi. *Efektor*, 7(2). <https://doi.org/10.29407/e.v7i2.14918>
- Dewi, N. L. G. M. P., Asri, I. A. S., & Wiyasa, I. K. N. 2014. Model Pembelajaran Take and Give Berbantuan media Grafis Terhadap Hasil Belajar PKn SD. In *Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha* (Vol. 2, Issue 1).
- Dewi, N. M. C. K., Sudiana, I. N., & Artawan, G. 2014. Penerapan model pembelajaran melalui pengalaman berbantuan media grafis untuk meningkatkan kemampuan menulis puisi siswa kelas VIII A SMP Dharma Wiweka Denpasar. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia Undiksha*, 2(1).
- Efendi, S. 2021. Penggunaan Media Grafis Kartu dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa SDN 24 Koto Malintang. *Jurnal Sosial Sains*, 1(7). <https://doi.org/10.36418/sosains.v1i7.155>
- Fajar, D. A. 2020. Penggunaan Media Visual dalam Pendidikan Jasmani dan Kesehatan. *Indonesian Journal of Instructional Media and Model*, 2(1). <https://doi.org/10.32585/ijimm.v2i1.627>
- Febrianti, F. 2019. Efektivitas Penggunaan Media Grafis Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa*, 2(1).
- Hamalik, O. 1994. *Media Pendidikan*. Bandung: Citra Aditya Bakti.

- Hamalik, O. 2005. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Heniyatun, N. M. 2015. KAJIAN YURIDIS OPERASI PLASTIK SEBAGAI IJTihad DALAM HUKUM ISLAM. *The 2nd University Research Coloquium 2015*, 119
- Mansur dkk. 1989. *Metodologi Pengajaran Agama*. Jakarta: CV. Forum.
- Oktaviana, E., & Ayuningrum, S. 2020. Pengembangan Cerita Pendek Menggunakan Media Gambar Grafis untuk Siswa SD. *DWIJA CENDEKIA: Jurnal Riset Pedagogik*, 4(2). <https://doi.org/10.20961/jdc.v4i2.44538>
- Pratama, I., Gunarhadi, G., & Priyono, P. 2017. PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA GRAFIS KOMIK TERHADAP PRESTASI BELAJAR IPA PADA MATERI FUNGSI ALAT-ALAT TUBUH SISWA KELAS V SLB B. *PAEDAGOGIA*, 20(1). <https://doi.org/10.20961/paedagogia.v20i1.16532>
- Purwanti, S. D., Ngatman, N., & Hidayah, R. 2020. Penerapan Model Course Review Horay dengan Media Grafis dalam Peningkatan Pembelajaran IPS tentang Jenis Pekerjaan pada Siswa Kelas III SD Negeri 1 Wirun Tahun Ajaran 2018/2019. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 7(3). <https://doi.org/10.20961/jkc.v7i3.40770>
- Putri1, N. P. L. E., Suadnyana, I. N., & Ganing, N. N. 2014. Penerapan Metode Bercakap-Cakap Berbantuan Media Grafis Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Pada Anak Tk Maha Widya I. *PG-PAUD*, 2(1).
- Rahmaniati, R., & Mitranita, M. 2020. Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Group Investigation (GI) Berbantuan Media Grafis Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Pada Kelas IV-D MIN 2 Kota Palangka Raya. *Tunas: Jurnal Pendidikan Guru*

Sekolah Dasar, 5(2).

<https://doi.org/10.33084/tunas.v5i2.1465>

Rifa'i, N. S. 1991. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru.

Safei. 2007. Penggunaan media grafis dalam proses pembelajaran. *LENTERA PENDIDIKAN*, 10(1).

Suherman, O. S. 2010. *Etika Profesi Guru*. Bandung: PT Refika Adiatama.

BAB 5

MEDIA SOSIAL

Oleh Yusriani

5.1 Pendahuluan

Dunia IT memang memiliki banyak manfaat, namun masih memiliki beberapa kendala khususnya untuk di Indonesia. Kendala tersebut seperti masih belum optimalnya internet. Hal yang melatar belakangi kendala tersebut yaitu seperti masih terbatasnya SDM, proses transformasi teknologi, infrastruktur telekomunikasi dan perangkat hukum yang mengaturnya. Peran internet dalam media edukasi sangat menguntungkan, karena internet dapat mengelola data dengan jumlah yang sangat besar.

Pada internet, para pengguna juga dapat mengakses edukasi dengan mudah. Karena para pengguna akan dengan mudah dapat mempromosikan hasil karya atau kreatifitasnya melalui *social network* seperti *facebook* atau *twitter*. Media sosial adalah merupakan medium internet yang memungkinkan penggunaannya mempresentasikan dirinya maupun berinteraksi, bekerjasama, saling berbagi, berkomunikasi dengan pengguna lainnya dan membentuk ikatan sosial secara virtual. Media sosial memiliki ciri khas tertentu dalam kaitannya pada manusia yaitu merupakan salah satu platform yang muncul di media siber. Karena itu, media sosial yang ada tidak jauh berbeda dengan karakteristik yang dimiliki oleh media siber. Media sosial dapat dilihat dari perkembangan bagaimana hubungan individu dengan perangkat sosial media.

Karakteristik sosial media yaitu:

1. Jaringan
2. Informasi
3. Arsip
4. Interaksi
5. Simulasi sosial

Konten oleh pengguna adapun macam-macam media sosial yaitu:

1. Facebook
2. Youtube
3. Instagram
4. Twitter
5. Blog, dsb

Media sosial juga dapat menjadi alat bantu dalam metode promosi kesehatan. Alat bantu ini berfungsi untuk membantu atau memperagakan sesuatu di dalam proses promosi kesehatan. Alat ini memiliki prinsip bahwa pengetahuan yang ada pada setiap manusia diterima atau ditangkap melalui panca indera. Maka semakin banyak indera yang digunakan untuk menerima sesuatu maka semakin banyak informasi yang diperoleh. Alat-alat tersebut disebut media promosi kesehatan karena alat-alat tersebut digunakan untuk mempermudah penerimaan pesan-pesan kesehatan bagi masyarakat atau klien. Berdasarkan fungsinya sebagai penyalur pesan-pesan kesehatan, media ini dibagi menjadi tiga yakni media cetak, media elektronik dan media papan.

5.2 Potensi Dalam Media Sosial

Potensi adalah *something processing the capacity for growth or development*. Potensi adalah segala sesuatu yang memiliki kapasitas untuk dikembangkan/tumbuhkan. Menurut

KBBI potensi adalah kekuatan, energy, atau kemampuan yang terpendam yang memiliki dan belum dimanfaatkan secara optimal. Berdasarkan pengertian berikut, dapat disimpulkan bahwa potensi adalah segala sesuatu yang memiliki kemampuan / kapasitas untuk dikembangkan.

Potensi ditemukan dengan cara melakukan identifikasi terlebih dahulu di lapangan. Kemudian melakukan penilaian pada beberapa potensi yang selanjutnya terpilihlah potensi dalam masalah tersebut. Potensi dapat diteliti dengan menggunakan metode kualitatif, kuantitatif atau campuran. Potensi masalah tersebut yang kemudian dijadikan untuk perencanaan produk. Potensi yang telah didapatkan kemudian dinilai dengan cara menentukan skala prioritas, namun jika semua potensi akan diberdayakan maka tidak diperlukan skala prioritas.

Potensi media sosial sebagai media promosi pariwisata sangatlah besar. Akan tetapi yang menjadi permasalahan adalah bagaimana agar media sosial tersebut dapat dikenal dan memiliki banyak pengikut agar konten yang dipublikasikan dapat diterima orang banyak. Biasanya media sosial dalam suatu promosi pariwisata juga diintegrasikan dengan media konvensional seperti televisi, radio dan surat kabar. Bagaimana jika suatu daerah tidak memiliki dana besar untuk mengintegrasikannya dengan media konvensional, hal tersebut dapat diatasi dengan partisipasi masyarakat. Partisipasi masyarakat di sini dengan melibatkan berbagai elemen masyarakat di daerah tersebut untuk ikut dalam mempromosikan pariwisata melalui media sosialnya masing-masing. Langkah awal tersebut dinilai lebih efektif daripada membuat media sosial dari awal. Pemerintah daerah dapat memfasilitasi untuk membuat sebuah komunitas untuk menjaring pengguna media sosial di daerahnya, sehingga pemerintah daerah dapat dengan mudah mengontrol dan

mengelola pengguna-pengguna media sosial tersebut dalam mempromosikan pariwisata di daerahnya masing-masing.

Berbagai hal yang sudah dilakukan untuk mempromosikan pariwisata antara lain dengan menggunakan media televisi, radio, iklan, brosur, pameran dan yang terbaru adalah dengan menggunakan media sosial. Berbeda dengan media konvensional yang sudah bertahun-tahun lalu sering digunakan untuk promosi pariwisata, promosi dengan menggunakan media sosial masih tergolong baru dan tampaknya mulai mempunyai daya tarik tersendiri bagi pelaku-pelaku industri pariwisata untuk promosi melalui media sosial. Hal tersebut dapat dilihat dengan munculnya daerah pariwisata yang mulai memiliki akun-akun media sosial untuk pariwisatanya masing-masing. Hal tersebut tampaknya sejalan dengan potensi yang dimiliki media sosial dalam mempromosikan pariwisata. Tercatat sebanyak 129,2 juta pengguna media sosial di Indonesia (APJII, 2016), dengan pengguna melebihi setengah jumlah penduduk Indonesia itu potensi media sosial sebagai media promosi pariwisata sangat besar. Dengan pengguna media sosial yang sebesar itu tentu menjadi hal yang menjanjikan dalam mempromosikan pariwisata, Akan tetapi yang menjadi permasalahan adalah bagaimana agar media sosial tersebut dapat dikenal dan memiliki banyak pengikut agar konten yang dipublikasikan dapat dilihat dan diterima orang banyak. Biasanya media sosial dalam suatu promosi pariwisata juga diintegrasikan dengan media konvensional seperti televisi, radio dan surat kabar. Bagaimana jika suatu daerah tidak memiliki dana besar untuk mengintegrasikannya dengan media konvensional? Hal tersebut dapat diatasi dengan partisipasi masyarakat.

Partisipasi masyarakat disini bisa dilakukan dengan dua cara, yang pertama dengan melibatkan berbagai elemen masyarakat di daerah tersebut untuk ikut dalam

mempromosikan pariwisata melalui media sosialnya masing-masing. Sebagai langkah awal hal tersebut dinilai lebih efektif daripada membuat media sosial dari awal. Pemerintah daerah dapat memfasilitasi untuk membuat sebuah komunitas untuk menjaring pengguna media sosial di daerahnya, sehingga pemerintah daerah dapat dengan mudah mengontrol dan mengelola pengguna-pengguna media sosial tersebut dalam mempromosikan pariwisata di daerahnya masing-masing. Sedangkan cara kedua adalah jika dalam daerah tersebut masyarakatnya masih awam dengan media sosial maka dilakukan dengan cara memberikan penyuluhan dan pelatihan mengenai potensi media sosial untuk mempromosikan daerah wisatanya masing-masing.

Berdasarkan hal tersebut permasalahannya adalah bagaimana potensi media sosial sebagai sarana media promosi pariwisata berbasis partisipasi masyarakat? Melihat konten dari media sosial yang menonjolkan foto ataupun video dan ditunjang dengan akses yang mudah tentunya akan lebih mudah menarik perhatian calon wisatawan. Media sosial adalah perkembangan mutakhir dari teknologi-teknologi web baru berbasis internet yang memudahkan semua orang untuk berkomunikasi, berpartisipasi, saling berbagi, dan membentuk suatu jaringan online, sehingga dapat menyebarluaskan konten mereka sendiri (Zarella: 2010).

Media sosial yang bisa disebut juga jejaring sosial adalah suatu layanan berbasis web yang memungkinkan setiap individu untuk membangun hubungan sosial melalui dunia maya seperti membangun profil tentang dirinya sendiri, menunjukkan koneksi seseorang dan memperlihatkan hubungan apa saja yang ada antara satu pemilik dengan pemilik akun lainnya dalam sistem yang disediakan, dimana masing-masing jejaring sosial memiliki ciri khas dan sistem

yang berbeda-beda (Boyd dan Ellison:2007). Contohnya seperti facebook, instagram, youtube, dan lain-lain.

Facebook adalah sebuah situs jejaring sosial yang dapat dijadikan sebagai tempat untuk menjalin hubungan pertemanan dengan semua orang yang ada dibelahan dunia untuk dapat berkomunikasi satu dengan yang lainnya, facebook merupakan situs pertemanan yang dapat digunakan oleh manusia untuk bertukar informasi, berbagi foto, video dan lainnya (Madcoms: 2010).

Sedangkan instagram merupakan salah satu fitur yang dimiliki oleh telepon pintar. Instagram ini sendiri merupakan aplikasi handphone yang berbasis android, selain itu Instagram juga merupakan aplikasi yang digunakan untuk mengambil foto, mengelola foto, mengedit foto, memberi efek filter pada foto dan membagikan foto tersebut kepada semua orang. Sekarang Instagram tak hanya dapat membagikan foto saja, aplikasi ini juga dapat digunakan untuk mengunggah video selama 15 detik. Awalnya aplikasi ini lebih dominan digunakan bagi yang mempunyai kesenangan dalam mengambil foto dari telepon pintarnya kemudian membagikan hasil jepretannya ke Instagram. Foto-foto yang diunggah ini bisa saja berupa foto pemandangan, foto keluarga sanak saudara, foto koleksi buku, dan sebagainya (Agustina: 2016).

Di Indonesia kurang lebih 45 juta penduduk menggunakan instagram secara aktif. Dari data tersebut Indonesia merupakan komunitas instagram terbesar di Asia Pasifik, serta menjadi salah satu pasar terbesar di dunia (www.bisnis.tempo.co., 26 Juli 2017). Selain facebook, perkembangan pengguna instagram sangat besar. Jika menelusuri pada pencarian di instagram dengan mengetik nama suatu kota atau daerah, bahkan negara, *feeds* yang ditampilkan adalah pariwisata-pariwisata tempat tersebut. Akun-akun tersebut dikelola baik secara perseorangan,

kelompok maupun institusi. Hal demikian membuat para calon wisatawan dapat memperoleh informasi dengan mudah. Dalam komunikasi pemasaran sendiri media sosial termasuk dalam *interactive marketing*, karena media sosial memungkinkan terjadinya arus informasi timbal balik yang memungkinkan pengguna dapat berpartisipasi dan memodifikasi bentuk dan isi informasi pada saat itu juga (*real time*).

Sedangkan partisipasi adalah berasal dari bahasa Inggris *participate* yang artinya mengikutsertakan, ikut mengambil bagian (Willie Wijaya:2004). Fasli Djalal dan Dedi Supriadi (2001) juga mengemukakan partisipasi dapat juga berarti bahwa pembuat keputusan menyarankan kelompok atau masyarakat ikut terlibat dalam bentuk penyampaian saran dan pendapat, barang, keterampilan, bahan dan jasa. Partisipasi juga berarti bahwa kelompok mengenal masalah mereka sendiri, mengkaji pilihan mereka, membuat keputusan, dan memecahkan masalahnya.

Hasil yang ditemukan dalam penelitian mengenai potensi media sosial sebagai sarana promosi pariwisata berbasis partisipasi masyarakat pada dasarnya sebenarnya sudah dilakukan oleh masyarakat itu sendiri. Adanya partisipasi masyarakat dalam mempromosikan pariwisata melalui media sosial sebenarnya sudah dilakukan, akan tetapi hal tersebut mungkin tidak disadari oleh masyarakat itu sendiri. Contohnya pada seorang pengguna media sosial, ketika berkunjung ke sebuah objek pariwisata, seseorang tersebut mengambil foto ataupun berselfieria yang kemudian ia unggah ke media sosialnya, entah itu instagram, facebook, youtube dan lain sebagainya. Ketika dia mengunggah foto ataupun video mengenai objek tersebut, maka followers di akunnya akan secara langsung bisa melihat dan bisa berinteraksi dengannya secara langsung. Kemudian salah satu diantara followers yang awalnya melihat postingan temannya juga berkunjung ke objek

wisata tersebut dan melakukan seperti yang dilakukan orang pertama tadi, maka hal tersebut terjadi secara berulang-ulang, maka promosi untuk mengenalkan objek wisata tersebut tidak perlu mengeluarkan biaya yang besar. Secara tidak langsung orang-orang tersebut ikut mempromosikan objek pariwisata dengan cara partisipasi masyarakat. Hanya cara dengan promosi melalui media sosial berbasis berpartisipasi masyarakat tersebut belum banyak yang mengelola, mayoritas hal tersebut dibiarkan mengalir begitu saja.

Salah satu contoh objek pariwisata yang booming karena partisipasi masyarakat melalui media sosial adalah Bukit Kapur Jaddih yang terletak di Bangkalan Madura. Bukit Kapur Jaddih ini berkembang dan dikenal luas karena masyarakat yang mengunggah foto maupun video di media sosial pada saat berkunjung kesana.

5.3 Media sosial dan Pemanfaatannya Dalam Pembelajaran

1. Pengertian Media Sosial

Media sosial (sering disalahtuliskan sebagai sosial media) adalah sebuah media daring, dengan para penggunanya bisa dengan mudah berpartisipasi, berbagi, dan menciptakan isi blog, jejaring sosial, wiki, forum dan dunia virtual. Blog, jejaring sosial dan wiki merupakan bentuk media sosial yang paling umum digunakan oleh masyarakat di seluruh dunia. Andreas Kaplan dan Michael Haenlein¹³ mendefinisikan media sosial sebagai "sebuah kelompok aplikasi berbasis internet yang membangun di atas dasar ideologi dan teknologi Web 2.0, dan memungkinkan penciptaan dan pertukaran *user-generated content*".

2. Bentuk-bentuk Media Sosial

Web 2.0 menjadi platform dasar media sosial. Media sosial ada dalam ada dalam berbagai bentuk yang berbeda, termasuk social network, forum internet, weblogs, social blogs, micro blogging, wikis, podcasts, gambar, video, rating, dan bookmark sosial. Menurut Kaplan dan Haenlein ada enam jenis media sosial: proyek kolaborasi (misalnya, *wikipedia*), blog dan *microblogs* (misalnya, *twitter*), komunitas konten (misalnya, youtube), situs jaringan sosial (misalnya facebook, instagram), virtual game (misalnya *world of warcraft*), dan virtual social (misalnya, *second life*).

3. Karakteristik Media Sosial

Sosial media dipahami sebagai sekelompok jenis media online, yang terbagi atas lima karakteristik yaitu : (1) Partisipasi. Sosial media mendorong kontribusi dan umpan balik dari setiap orang yang tertarik. Hal ini mengaburkan batas antara media dan penonton. (2) Keterbukaan. media sosial terbuka untuk umpan balik dan partisipasi. media sosial mendorong voting, komentar dan berbagi informasi. Jarang ada hambatan untuk mengakses dan memanfaatkan konten-konten yang disukai. (3) Percakapan. Apabila media tradisional adalah tentang "*broadcast*" (konten ditransmisikan atau didistribusikan kepada audiens) media sosial lebih baik dilihat sebagai percakapan dua arah. (4) Komunitas. Sosial media memungkinkan komunitas untuk terbentuk dengan cepat dan berkomunikasi secara efektif. Komunitas berbagi kepentingan bersama, seperti cinta fotografi, masalah politik atau acara TV favorit. Dan (5) Keterhubungan. Sebagian besar jenis media sosial berkembang pada keterhubungan mereka, memanfaatkan link ke situs lain, sumber daya dan orang-orang di dalamnya.

4. Sejarah Perkembangan Media Sosial

Perkembangan dari Media Sosial itu sendiri sebagai berikut:

- a. 1978 Awal dari penemuan Sistem papan buletin yang memungkinkan untuk dapat berhubungan dengan orang lain menggunakan surat elektronik, atau mengunggah dan mengunduh Perangkat lunak, semua ini dilakukan masih dengan menggunakan saluran telepon yang terhubung dengan modem
- b. 1995 Kelahiran dari situs GeoCities, situs ini melayani Web Hosting yaitu layanan penyewaan penyimpanan data situs web agar halaman situs web tersebut bisa diakses dari mana saja, dan kemunculan GeoCities ini menjadi tonggak dari berdirinya situs- situs web lain.
- c. 1997 Muncul situs jejaring sosial pertama yaitu Sixdegree.com walaupun sebenarnya pada tahun 1995 terdapat situs Classmates.com yang juga merupakan situs jejaring sosial namun, Sixdegree.com di anggap lebih menawarkan sebuah situs jejaring sosial di banding Classmates.com
- d. 1999 Muncul situs untuk membuat blog pribadi, yaitu Blogger. situs ini menawarkan penggunaanya untuk bisa membuat halaman situsnya sendiri. sehingga pengguna dari Blogger ini bisa memuat hal tentang apapun. termasuk hal pribadi ataupun untuk mengkritisi pemerintah. sehingga bisa di katakan blogger ini menjadi tonggak berkembangnya sebuah Media sosial.
- e. 2002 Berdirinya Friendster, situs jejaring sosial yang pada saat itu menjadi booming, dan keberadaan sebuah media sosial menjadi fenomenal.
- f. 2003 Berdirinya LinkedIn, tak hanya berguna untuk bersosial, LinkedIn juga berguna untuk mencari

pekerjaan, sehingga fungsi dari sebuah Media Sosial makin berkembang.

- g. 2003 Berdirinya MySpace, MySpace menawarkan kemudahan dalam menggunakannya, sehingga myspace dikatakan situs jejaring sosial yang "user friendly".
- h. 2004 Lahirnya Facebook, situs jejaring sosial yang terkenal hingga sampai saat ini, merupakan salah satu situs jejaring sosial yang memiliki anggota terbanyak.
- i. 2006 Lahirnya Twitter, situs jejaring sosial yang berbeda dengan yang lainnya, karena pengguna dari Twitter hanya bisa mengupdate status atau yang bernama Tweet ini yang hanya dibatasi 140 karakter.
- j. 2010 Lahirnya Instagram, situs jejaring sosial yang memungkinkan pengguna untuk membagikan foto-fotonya dengan mudah, awalnya hanya untuk pengguna iOS, tetapi sejak 2012 juga hadir untuk pengguna Android.
- k. 2011 Lahirnya LINE, situs jejaring sosial yang memungkinkan pengguna berbagi foto dan video maupun melakukan percakapan dengan pengguna lain.
- l. 2011 Lahirnya Google+, yang diluncurkan oleh Google. Tetapi pada awal peluncuran, Google+ hanya sebatas pada orang yang telah diundang oleh Google. Setelah itu Google+ diluncurkan secara umum.
- m. 2016 lahirnya tiktok, yang berasal dari thiongkok china, merupakan jaringan sosial dan platform video musik. Sejak Selasa siang pada 3 Juli 2018, Tik Tok mulai diblokir di Indonesia. Kemenkominfo telah melakukan pemantauan mengenai aplikasi ini selama sebulan dan mendapati akan banyak sekali masuknya laporan yang mengeluh tentang aplikasi ini. Terhitung sampai 3 Juli tersebut, laporan yang masuk mencapai

2.853 laporan. Menurut menteri Rudiantara, banyak sekali konten negatif terutama sekali untuk anak-anak. Untuk pemblokiran aplikasi ini, sudah dikoordinasikan dengan Kemen PPA sampai keputusan untuk pemblokiran. Tak hanya itu, KPAI juga telah diminta keterangan.

6. Pemanfaatan Media Sosial sebagai Media Pembelajaran

Dalam pembelajaran sumber/referensi-nya tidak hanya sekedar berasal dari buku pelajaran, tetapi juga diperoleh dari interaksi dan komunikasi. Sampai beberapa dekade yang lalu aspek terakhir dari pembelajaran terbatas pada ruang fisik ruang kelas. Namun sekarang, media sosial telah memperluas dimensi dari ruang yang tersedia untuk komponen sosial pembelajaran. Media Sosial dalam pendidikan, menjadi konsep yang relatif baru telah menjadi pusat perhatian banyak pendidik, pengajar dan orang tua. Berikut beberapa dua (2) contoh penggunaan media sosial dalam proses pendidikan.

a. Facebook

Facebook telah menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari, demikian pula oleh para peserta didik. Mereka menciptakan kehidupan online yang berbaur dengan dunia offline mereka. Tanggung jawab sebagai pengajar untuk membantu mereka lebih memanfaatkan media ini. Seorang pengajar sebaiknya mampu mengadaptasi metode pengajaran sesuai dengan perkembangan zaman dan kebutuhan peserta didik. Penggunaan Facebook di bidang pendidikan merupakan tantangan besar, tetapi tidak terelakkan, kemudian mengubahnya menjadi alat belajar yang hebat bagi para peserta didik.

Ada beberapa manfaat yang bisa didapatkan dari penggunaan yang efektif *Facebook* antara pengajar dengan peserta didik. Santai, ramah dan mengundang suasana yang mendorong partisipasi dan keterlibatan peserta didik. *Facebook* dapat meningkatkan kerjasama dan interaksi sosial antara peserta didik; Peserta didik merasa nyaman belajar melalui Facebook karena kebanyakan dari mereka menggunakannya sehari-hari. Peserta didik merasa terus terlibat untuk belajar meskipun di luar kelas.

Ada beberapa hal penting atau tips yang perlu diperhatikan ketika menggunakan *Facebook* untuk pengajar dan peserta didik diantaranya adalah pengajar harus membuat *account* terpisah hanya untuk kelas, mengelola pengaturan privasi untuk menjaga kehidupan profesional dan pribadi terpisah. Pengajar dapat membentuk sebuah kelompok kelas privat untuk berkomunikasi dengan peserta didik. Pengajar harus memberikan instruksi yang jelas kepada peserta didik pada hal apa saja yang boleh dan tidak boleh di-share di Facebook. Pengajar harus rajin mengawasi jenis foto apa yang boleh di-share di *Facebook*. Pengajar harus mengajarkan peserta didik tentang etika berinternet.

Selanjutnya jangan menambahkan peserta didik sebagai teman di *account* pribadi dan selalu jaga jarak, jangan terlibat dalam kehidupan pribadi peserta didik dan tidak boleh ada peserta didik yang harus dipaksakan untuk menambah satu sama lain sebagai teman. Di lain pihak peserta didik tidak diperbolehkan mem-posting ancaman, bahan rasis, atau pencemaran nama baik dan selalu libatkan peserta didik dalam perdebatan yang baik dan terhormat. Ingatkan peserta didik untuk bertanggung jawab sendiri secara online.

Peserta wajib didik berbuat lebih baik ketika mereka berkomunikasi dalam dunia maya dan merasa mereka bertanggung jawab untuk pembelajaran mereka.

5.4 Media Pembelajaran Agama Islam Berbasis Media Sosial

Dalam pemanfaatan media sosial sebagai media pembelajaran agama Islam, perlu diperhatikan beberapa hal dalam pemilihan, perancangan dan pembuatan media tersebut, seperti dari sudut perkembangan teknologi, psikologi peserta didik, psikologi perkembangan peserta didik, dan karakteristik materi pelajaran, Langkah tersebut akan menjadi modal dasar dalam memahami, mengaplikasikan, menciptakan maupun mengembangkan media pembelajaran itu sendiri. Dan pada akhirnya tercapainya penyampain pesan pembelajaran secara efektif dan efisien serta terjadinya proses pembelajaran yang berkualitas.

Munculnya media sosial menjadikan anak berperan aktif di dunia maya. Dalam hal pengetahuan dan informasi dengan mudahnya mereka dapatkan. Selain mendapatkan informasi secara cepat, mereka juga berperan aktif dalam memberikan komentar, bertanya dan menggali informasi lebih dalam. Sehingga peran guru hari ini bukan lagi hanya memberikan informasi, namun membimbing dan menjadi fasilitator bagi siswa untuk mengembangkan kapasitas dirinya.

Kondisi mudahnya mendapat informasi dan pengetahuan melalui akses internet sangat relevan dengan pendapat bahwa membelajarkan anak akan menjadi hal yang kurang lengkap jika guru hanya menerapkan media pembelajaran gaya masa lalu. Untuk itu, sebaiknya pihak sekolah dan pendidik beradaptasi dengan kebiasaan dan berupaya memahami bagaimana cara mereka memproses informasi. Sehingga dapat memilih media yang cocok dengan

karakteristik generasi milenial. Pendidik perlu menerima bahwa cara belajar berubah dengan cepat di era millenials ini.

Cara belajar yang berubah harus difahami oleh para pendidik, sehingga dalam menjalani proses belajar mengajar para guru tidak hanya menggunakan media konvensional. Fasilitas berupa proyektor dan gadget dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran. Bahkan media pembelajaran gadget dan smartphone akan mampu menciptakan proses belajar mengajar yang menembus ruang dan waktu, yakni dengan masuk kedalam dunia maya, dimana notabennya dunia tersebut saat ini merupakan dunianya generasi-Z.

1. Psikologi Pembelajaran Dalam Media Pembelajaran

Psikologi pebelajaran memiliki peran yang tidak kalah penting dalam proses belajar mengajar. Hal ini diperlukan untuk menciptakan proses belajar mengajar menjadi efektif. Agar proses ini berjalan dengan baik, maka diperlukan media pembelajaran yang tepat. Yang sekiranya sesuai dengan kebutuhan dan minat siswa sebagai factor utama dalam kegiatan transfer ilmu tersebut. Media pembelajaran adalah suatu alat bantu yang membantu guru dalam proses belajar mengajar agar ilmu pengetahuan yang diajarkan menjadi mudah untuk dipahami oleh siswa. Media pembelajaran dapat membuat siswa terhindar dari keterbatasan pengalaman yang dimiliki, dapat menambah minat terhadap pelajaran yang dihadapi dan juga membuat siswa mengalami pengalaman yang langsung sesuai dengan lingkungannya.

Secara garis besar, terdapat beberapa macam media pembelajaran, yaitu: media visual (grafik, diagram, chart, bagan, poster, kartun, komik), media audial (radio, tape recorder, laboratorium bahasa, dan sejenisnya), projected still media (slide; over head proyektor (OHP), in focus dan

sejenisnya), projected motion media (film, televisi, video (VCD, DVD, VTR), komputer dan sejenisnya).

Tetapi, tentu saja dengan menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan pelajaran yang diajarkan, karena tingkat kesuksesan proses belajar mengajar salah satunya tergantung dari media apa yang digunakan sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar. Oleh karena itu, pemanfaatan media pembelajaran yang tepat juga harus dipikirkan oleh seorang guru.

2. Psikologi Perkembangan Dalam Media Pembelajaran

Dalam pendidikan anak usia dini, pembelajaran yang paling efektif adalah dengan menggunakan metode mencontoh (*imitative*). Anak-anak cenderung selalu mencontoh apa yang dilakukan oleh orang lain. Namun, semakin dewasa metode mencontoh tidak akan efektif lagi karena anak-anak akan berkembang pola pikirnya hingga tingkat kepercayaan dirinya pun akan semakin tinggi. Hal ini mengakibatkan metode mencontoh (*imitative*) akan digantikan dengan metode yang lain seperti, metode yang mengharuskan siswa berpikir kritis ketika diberi suatu permasalahan atau ketika siswa diharuskan untuk menciptakan produk sebagai akibat dari suatu keadaan.

3. Karakteristik Mata Pelajaran Dalam Media Pembelajaran

Secara umum kriteria yang harus diperhatikan dalam pemilihan media menurut Etin Solihatin adalah tujuan, sasaran didik, karakteristik media yang bersangkutan, waktu, biaya, ketersediaan, konteks penggunaan dan mutu teknis. Sedangkan faktor-faktor yang harus dipertimbangkan dalam memilih media adalah: objektivitas, program pengajaran, situasi dan kondisi, kualitas teknik dan keefektifan. Dalam pemilihan media

pembelajaran, harus diperhatikan karakteristik media tersebut, apakah media tersebut sudah tepat dan apa kelayakan serta kekuatan media tersebut, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Oleh karena itu, sebelum menentukan jenis media tertentu, pahami dengan baik bagaimana karakteristik media tersebut. Jadi dapat disimpulkan bahwa kriteria pemilihan dan pengembangan media pembelajaran harus memperhatikan kebutuhan siswa, tujuan intruksional, kesesuaian dengan mata pelajaran dan karakteristik dari media itu sendiri.

Adapun secara umum, karakteristik media yaitu: fiksatif, manipulatif, distributif, aksesibilitas, interaktif, sesuai dengan tujuan dan fungsi pengajaran, mendukung materi pembelajaran dan mudah digunakan, sesuai dengan karakteristik peserta didik, efektif dan efisien, eksplanatif, mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera serta membangkitkan minat belajar.

Seperti yang dikatakan oleh Anggraini dalam jurnalnya yang berjudul Karakteristik Media yang Tepat dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan sebagai Pendidikan Nilai, bahwa tidak hanya ada beberapa media yang bisa digunakan sebagai alat untuk pembelajaran pendidikan kewarganegaraan. Hal ini tentunya dapat diambil kesimpulan bahwa media pembelajaran tidak semuanya bisa digunakan untuk semua mata pelajaran, namun harus melihat dan dianalisis kembali kesesuaian karakteristik medianya dengan mata pelajaran agar tujuan pembelajaran dapat tercapai.

DAFTAR PUSTAKA

- Abudin Nata, "Pendidikan Islam Di Era Milenial", *Conciencia (Jurnal Pendidikan Islam)* 18, no. 1, 2018.
- Agustina. 2016. *Analisis penggunaan media sosial instagram terhadap sikap konsumerisme remaja di SMA Negeri 3 Samarinda. eJournal Ilmu Komunikasi*, 4(3): 410-420.
- Boyn, D. M., & Elison, N. B. 2007. *Social network sites: Definition history and scholarship. Journal Of Computer-Mediated Communication*, 13 (1).
- Madcoms. 2010. *Facebook, twitter dan plurk dalam satu genggaman. Yogyakarta:*
- ANDI. Moloeng, L. 2002. *Metodologi penelitian kualitatif. Bandung: Remaja Rosdakarya.*
- Sugiyono. 2009. *Metode penelitian kuantitatif dan kualitatif. Bandung:*
- Alfabeta. Utari, P. 2011.. online. www.binistempo.com
- Al-Rahmi, W., M. S. Othman, L. M. Yusuf. "The Role of Social Media for Collaborative Learning to Improve Academic Performance of Students and Researchers in Malaysian Higher Education." *The International Review of Research in Open and Distributed Learning* 16, no. 4 2015.
<http://www.irrodl.org/index.php/irrodl/article/view/2326>.
- Anealka Aziz Hussin, "Education 4.0 Made Simple: Ideas For Teaching". *International Journal of Education & Literacy Studies*, 6 (3), 2018.
- APJII. *Statistik Pengguna dan Perilaku Pengguna Internet di Indonesia, Jakarta, Asosiasi Penyelenggara Jaringan Internet Indonesia*, 2016.

- Ashby, Eric, *The Fourth Revolution: Instructional Technology in Higher Education*, A Carnegie Commission on Higher Education Report, New York, McGraw-Hill Book Co., 1972.
- Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, Jakarta, PT Raja Grafindo Persada, 2007.
- Balakrishnan, V., & Lay, Gan Chin. "Students' Learning Styles and Their Effects on the Use of Social Media Technology for Learning", *Telematics and Informatics* 33, no. 3 2016, <http://dx.doi.org/10.1016/j.tele.2015.12.004>, p. 808-821.
- Barr, R. B. & Tagg, J., "From teaching to learning: A new paradigm for undergraduate education", *Medical Education* 27, 1995.
- Briggs, Leslie J., *Instructional Design*, Educational Technology, Publications Inc. New Jersey, Englewood Cliffs, 1977.
- Cagan, O., Unsal, A., & Çelik, N. "Evaluation of College Students' the Level of Addiction to Cellular Phone and Investigation on the Relationship Between the Addiction and the Level of Depression" *Journal Procedia - Social and Behavioral Sciences*, CXIV, 2014.
- Dale, Edgar, *Audio Visual Methods in Teaching*, New York, Holt, Rinehart and Winston Inc. The Dryden Press, 1969.
- Etin Solihatin, *Strategi Pembelajaran PPKN*, Jakarta, Bumi Aksara, 2012. Hamzah B. Uno, *Teknologi Komunikasi dan Inofasi Pembelajaran*, Jakarta, Bumi Aksara, 2010.
- <http://www.denbagus.com/membuat-perencanaan-media-sosial/>
- <https://marketingcraft.getcraft.com/id-articles/tahapan-persiapan-untuk-mengelola-media-sosial>
- https://elib.unikom.ac.id/files/disk1/676/jbptunikompp-gdl-fahmisulai-33757-5-unikom_f-l.pdf

<http://www.denbagus.com/membuat-perencanaan-media-sosial/>

- Ivanova, A. & Smrikarov, A., "The New Generations of Students and the Future of e-learning in Higher Education", Proceeding of the International Conference on e-learning and the Knowledge Society 31 August 01 September 2009, Berlin, University of Applied Sciences, 2009.
- John W. Collins, Nancy Patricia O'Brien, The Greenwood Dictionary Of Education, London, Greenwood Press, 2003.
- Kapil, Y., & Roy, A., "Critical Evaluation of Generation Z at Workplaces". International Journal of Social Relevance & Concern, II(1), 2014.
- Kaplan, Andreas M.; Michael Haenlein, "Users of the world, unite! The challenges and opportunities of Social Media". Business Horizons 53(1), 2010.
- M. Ramli, Media dan Teknologi Pembelajaran, Banjarmasin, Antasari Pers, 2012.
- Mannheim, Karl, The Problem of Generations. In Kecskemeti, Paul (ed.). Essays on the Sociology of Knowledge: Collected Works, Volume 5, New York, Routledge. 1952.
- Mulyasa, E., Manajemen Pendidikan Karakter, Jakarta, Bumi Aksara, 2016. National Education Association, Audiovisual Instruction Department, New Media and College Teaching, Washington D.C., NEA, 1969.
- Orsal, O., Orsal, O., Unsal, A., & Ozalp, S. S., "Evaluation of Internet Addiction and Depression Among University Students", Procedia - Social and Behavioral Sciences Journal, LXXXII, 2013.
- Ozkan, M., & Solmaz, B., "Mobile Addiction of Generation Z and its Effects on their Social Lives", Journal Procedia - Social and Behavioral Sciences, CCV, 2015.

- Rita Anggraini, "Karakteristik Media yang Tepat dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan sebagai Pendidikan Nilai" *Journal of Moral and Civic Education* 2017.
- Romero, O. C. "Social Media as learning tool in higher education: the case of Mexico and South Korea". *Sinéctica, Revista Electrónica de Educación*, 44, 2015.
- Schramm, W., *Big Media Little Media*, London, Sage Public-Baverly Hills, 1977.
- Sobaih, A. E. E., Moustafa, M. A., Ghandforoush, P., & Khan, M., "To use or not to use? Social media in higher education in developing countries" *Computers in Human Behavior*, Volume 58, May 2016, <https://doi.org/10.1016/j.chb.2016.01.002>.
- Strauss, W., & Howe, N, *Generations The History of America's Future, 1584 to 2069*, (New York: William Morrow Paperbacks, . 1991.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian & Pengembangan*. Alfabeta Bandung. Bandung
- Tapscott, D, *Grown Up Digital*, Jakarta, PT. Gramedia Pustaka Utama, 2013.
- Torocsik, M., Szűcs, K., & Kehl, D., "How Generations Think : Research on Generation Z", *Journal Acta Universitatis Sapientiae*, I, 2014

BAB 6

MEDIA ELEKTRONIK

Oleh Najamuddin Petta Solong

6.1 Pendahuluan

Media pembelajaran sangat penting diperhatikan oleh guru dalam memberikan kemudahan belajar pada peserta didik guna mencapai tujuan dan kompetensi yang ditetapkan oleh kurikulum. Salah satu media yang digunakan guru dalam pembelajaran adalah media elektronik yaitu jenis media yang menggunakan energi elektronik atau elektromekanis untuk menyajikan materi atau pesan kepada penerima pesan.

Sementara di era pandemi covid-19 dan pasca pandemi ini banyak terjadi pergeseran yang cukup kontras dengan sebelumnya yang banyak guru menggunakan media statis (khususnya media cetak) yang walaupun sering diproduksi secara elektronik, tidak memerlukan akses ke perangkat elektronik untuk penggunaan end-user. Sumber media elektronik cukup membantu guru dalam memudahkan peserta didik belajar baik dalam menyajiakan materi ajar melalui rekaman video, audio, presentasi multimedia, dan konten internet berbentuk analog atau digital.

Media elektronik telah berfungsi sebagai perantara atau penyampai pesan (bahan ajar) kepada peserta didik yang diposisikan menjadi subjek belajar. Sedangkan pendukung utama media elektronik adalah berkembangnya teknologi informasi dan komunikasi melalui gelombang elektromagnetik atau kabel yang lebih sederhana dan mudah sehingga mengefektifkan guru dan peserta didik mengakses informasi.

Media elektronik telah banyak digunakan di berbagai bidang kehidupan manusia tak terkecuali di dunia pendidikan.

Media elektronik dalam perkembangannya sebagai sumber belajar digital (e-Learning) dalam penerapannya di dunia pendidikan dalam bentuk website yang dapat diakses dari berbagai penjuru dunia. Dengan kata lain, media elektronik yang digunakan merupakan dasar dan konsekuensi logis dari perkembangan teknologi informasi dan komunikasi di bidang pendidikan.

Selanjutnya dalam hal ini, jaringan komputer sebagai perangkat media elektronik yang sudah banyak diterapkan di dunia, salah satunya yang paling modern adalah konsep pembelajaran online, atau pembelajaran jarak jauh. Penerapan media elektronik dalam pembelajaran memudahkan kegiatan interaksi pembelajaran yang diciptakan oleh guru baik di kelas maupun luar kelas. (Arsyad, 2017)

Pemerintah pun telah merespon perkembangan di dunia pendidikan yang sedemikian cepat dengan melakukan perbaikan dan penyempurnaan regulasi, konsep, dan praktik pendidikan khususnya dengan menerapkan berbagai sumber belajar dan media pembelajaran yang memberikan kemudahan belajar bagi peserta didik. Selain itu, kemampuan guru dalam mengaplikasikan sumber belajar dan media pembelajaran juga diperhatikan.

Media elektronik sebagai salah satu jenis media pembelajaran yang penting digunakan oleh guru maupun peserta didik dalam rangka transformasi pesan pembelajaran dan layanan pendidikan yang berkualitas tinggi khususnya yang bernuansa nilai-nilai Islam dengan mendayagunakan kemajuan teknologi pendidikan kiranya akan lebih memotivasi peserta didik.

6.2 Jenis Media Elektronik

Perkembangan jenis dan bentuk media pendidikan terkadang dipengaruhi oleh perkembangan teknologi, sehingga muncul media pendidikan berteknologi rendah dan media pendidikan berteknologi tinggi. Sebagai pengguna media pendidikan, guru harus selalu memantau perkembangan jenis dan bentuk media pendidikan, agar pemanfaatannya dalam pembelajaran dapat optimal.

Seiring berkembangnya teknologi informasi dan komunikasi saat ini, maka penting bagi guru memperhatikan penggunaan media cetak dan media elektronik dalam pembelajaran. Cetak berarti segala jenis komunikasi atau penyampaian pesan melalui percetakan. Misalnya brosur, majalah, surat kabar, brosur, sedangkan media elektronik adalah segala macam alat elektronik untuk perantara atau penyampai pesan. Misalnya, handphone, radio, televisi, laptop atau komputer, dan internet. Kegiatan pembelajaran akan berjalan lebih efisien, efektif dan memiliki daya tarik jika media elektronik digunakan mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. (Wulandari, 2021)

Selain sebagai layanan pendidikan, berbagai layanan sosial dan budaya dapat disalurkan melalui media elektronik seperti televisi, video disc, radio, telepon genggam, internet. Media elektronik bukan hanya saluran informasi untuk hiburan dan perolehan pengetahuan, tetapi juga model berbagai perilaku sosial, budaya, pengembangan pribadi dan memberikan keterampilan tambahan bagi orang baik ke arah positif atau yang lain. (Sulong, 2010)

Terdapat beberapa jenis media elektronik yang dapat digunakan dalam layanan pendidikan:

6.2.1 Televisi

Televisi sudah banyak dimiliki oleh setiap orang dan bahkan digunakan dalam pendidikan. Bahkan media elektronik

yang satu ini adalah dalam dunia bisnis banyak menampilkan iklan kepada jutaan orang sehingga perkembangannya semakin mudah dan dibutuhkan. Selain itu, televisi juga banyak digunakan sebagai tontonan dan hiburan di rumah yang paling mudah diperoleh.

Televisi adalah hasil pengubahan gambar dan suara menjadi listrik, yang kemudian dipancarkan melalui kabel atau gelombang elektromagnetik dan diubah kembali ke bentuk aslinya oleh alat penerima. Televisi adalah sistem elektronik yang mentransmisikan gambar diam maupun gambar hidup dengan suara melalui kabel atau ruang. Meskipun televisi tampaknya tidak banyak digandrungi dewasa ini, namun tetap cukup efektif sebagai penyampai informasi.

6.2.2 Radio

Radio sudah banyak digunakan oleh manusia dalam kehidupannya kendati tidak menyediakan konten visual kepada audiens, hanya berupa audio. Metode media elektronik ini bisa efektif dan jauh lebih terjangkau daripada televisi, tetapi tidak menarik pendengar seperti iklan visual. Radio menurut Uno (2010) merupakan salah satu media elektronik yang dimaknai adalah alat komunikasi yang menggunakan gelombang elektromagnetik sebagai pemancar (sumber) yang merambat melalui udara dengan kecepatan cahaya.

6.2.3 Internet

Internet adalah salah satu perangkat media elektronik yang paling menguntungkan, dengan menekan sebuah tombol sebuah iklan mengisi halaman web dan pasti akan menarik perhatian pengguna web. Tidak hanya disebarkan melalui media elektronik tetapi dapat bermanfaat bagi pembuat *website* kapan saja. Menurut Uno (2010) internet, merupakan kumpulan jaringan komputer yang memungkinkan

penggunanya untuk berbagi informasi dengan sumber yang lebih luas.

Era internet telah memasuki babak baru dengan perang informasi melalui dunia maya, sejalan dengan pesatnya pertumbuhan pengguna internet di seluruh dunia maka informasi dari dunia maya juga memiliki nilai yang lebih tinggi dan strategis. Keunggulan internet sebagai alat informasi, pendidikan dan komunikasi yang cepat dan murah semakin diakui, selain fungsi komunikasi dan komersial, internet telah menjadi aset politik baik bagi individu maupun negara, sehingga jika internet digunakan sebagai alat untuk perang informasi, korban pertama adalah hak individu.

Kehadiran internet telah mengubah cara guru dan peserta didik berkomunikasi, cara menerima berita dan informasi, serta cara membaca berita di media cetak, melihat gambar di majalah, mendengarkan radio dan menonton acara televisi. Media elektronik tidak mengubah mekanisme kerja para profesional yang bekerja di media, hanya penyampaian pesan yang menggunakan digitalisasi saja berubah. (Sucahya, 2013)

Media elektronik atau media dengan teknologi digital yang dapat digunakan guru, antara lain: 1) Multimedia interaktif. 2) Video digital dan animasi. Terdapat beberapa jenis atau tipe video edukasi yang dapat dikembangkan, yaitu: video mikro, tutorial, video, *screencast*, presentasi dan ceramah, serta animasi. 3) *Podcast* adalah episode siaran yang tersedia di internet. Sementara itu Augmented Reality (AR) adalah teknologi yang mampu menggabungkan benda maya dua atau tiga dimensi dengan lingkungan nyata kemudian dimunculkan atau diproyeksikan secara *real time*. (Mustaqim, 2016)

Hal ini penting dikuasai oleh guru dalam mendidik sebab menurut Muis (2001) dunia telah menjadi desa (*global*

village). Menurut Sartono (2019), hal tersebut telah memberi warna dan wajah baru pada sistem pendidikan saat ini yang dikenal dengan istilah *distance learning*, *e-learning*, *virtual learning* karena kesemuanya itu mengacu kepada penggunaan media elektronik.

6.3 Fungsi Media Elektronik

Peningkatan penggunaan internet setiap tahunnya memberikan dampak yang signifikan terhadap perkembangan penggunaan pembelajaran online (Ainiyah, 2015). Media elektronik berfungsi mengarahkan dan meningkatkan perhatian peserta didik, dalam hal ini tercipta hubungan belajar langsung antara peserta didik dengan lingkungan, dan motivasi belajar meningkat, serta memungkinkannya peserta didik belajar mandiri sesuai dengan keinginannya. Minat dan kemampuannya sekaligus melampaui batas indera, ruang dan waktu (Septianto & Umam, 2017).

Sambil belajar dengan menggunakan media elektronika peserta didik mampu bekerja sebagaimana mestinya, dengan dukungan dan respon peserta didik yang lebih bersemangat untuk menyelesaikan pembelajaran yang berkelanjutan (Agustina, 2014). Penggunaan media elektronik berfungsi meningkatkan kreativitas peserta didik dan juga hasil belajarnya (Rohidin, Aulia, & Fadhil, 2015). Media elektronik berfungsi sebagai pelengkap ketika peserta didik memiliki kebebasan untuk memilih antara akan menggunakan materi pembelajaran elektronik atau tidak.

Pembelajaran mengarah pada pengembangan bahan ajar atau materi ajar melalui media elektronik, seperti penggunaan rekaman video minimal dua kali pertemuan, presentasi dengan animasi, aktif learning, diskusi, tugas online, kuis online, dan chat room, baik individu maupun kelompok (Asri, Syofii & Yadi, 2016).

Pembelajaran daring memengaruhi penggunaan media elektronik seperti audio, visual, atau media lain yang berhubungan dengan indra peserta didik (Ariani, 2018). E-learning juga dapat dilakukan secara online maupun offline. Pembelajaran offline menggunakan CD pembelajaran, sedangkan pembelajaran online menggunakan akses website dengan materi ajarnya melalui media online (Christianti & Kartawihardja, 2005)

Mengikuti pendapat Bandura (2004), dikutip oleh Mohammad (2008) pengaruh media elektronik terhadap perubahan perilaku sosial dan individu peserta didik terjadi melalui dua cara, jalur langsung dan tidak langsung. Penggunaan media elektronik bergantung pada keefektifan keterampilan kognitif, seperti: pengaturan diri, refleksi diri, komunikasi simbolik, dan kemampuan mempelajari pesan simbolik (vicarious skills).

Peran media elektronik dalam pendidikan moral dapat dilihat dari dua perspektif. Pertama, Pendidikan nilai dapat dibangun ke dalam media pendidikan. Kedua, Media elektronik dalam konten pedagogik dan pembelajaran nilai yang dapat menggantikan nilai pembelajaran yang sering dianggap membosankan. Media elektronik dalam penerapannya dapat secara efektif mendukung proses pembelajaran moral berbasis nilai.

6.4 Kegunaan dan Pengaruh Media Elektronik

Berikut lima kegunaan media elektronik atau teknologi digital yang dipandang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran baik formal maupun informal (NETP, 2017), yaitu:

- a. Media elektronik memungkinkan pembelajaran atau terbentuknya pengalaman pribadi yang lebih menarik dan bermakna.

- b. Media elektronik membantu mengatur pembelajaran seputar tantangan dunia nyata dan pembelajaran berbasis proyek menggunakan berbagai alat dan sumber pembelajaran digital yang menunjukkan penguasaan konsep dan konten yang kompleks.
- c. Media elektronik membantu pembelajaran melampaui ruang kelas dan memanfaatkan kesempatan belajar di perpustakaan, museum dan ruang non-kelas lainnya.
- d. Media elektronik membantu peserta didik mencapai tujuan dan minat pribadinya.
- e. Akses yang setara ke media elektronik dapat membantu menjembatani kesenjangan digital dan menghadirkan peluang pembelajaran transformatif bagi semua peserta didik tanpa dibatasi tempat.

Perkembangan media elektronik saat ini telah memberikan kesempatan yang luas bagi setiap orang untuk belajar dan meningkatkan kualitas pendidikan dan mencapai tujuan yang ditetapkan. Guru adalah faktor determinan pengembangan media elektronik dalam pembelajaran. Upayanya dalam pembelajaran terutama pemanfaatan media elektronik berpengaruh terhadap hasil belajar kendati diakui oleh Solong (2020) menuntut biaya mahal dan terkadang mengalami kendala jaringan.

Pentingnya penggunaan media elektronik dalam pendidikan merupakan kebutuhan pokok bagi seorang guru dalam menciptakan pembelajaran efektif, efisien, dan memiliki daya tarik serta yang sesuai dengan arah pendidikan dan perubahan generasi, yang tidak hanya berlandaskan pembelajaran satu arah (*teacher center*), tetapi berubah atau bergeser menjadi dua arah bahkan multi arah (Yustitia, 2022)

Lebih dari itu, guru pembelajaran abad 21 dituntut untuk perlu mengorientasikan pembelajaran agar

menghasilkan peserta didik berdaya kreatifitas tinggi. Hal ini lebih cepat tercapai ketika proses pembelajaran yang dilakukan guru dengan menggunakan variasi media elektronik sehingga menempatkan peserta didik menjadi subyek aktif dalam rangka mengkontruksi pengalaman belajar, berlatih berpikir tingkat tinggi (HOTS), dan mengembangkan kebiasaan mencipta (*habit creation*). (Pudjiriyanto, 2019)

E-learning merupakan rangkaian untuk mengkaji pengemasan, penyimpanan atau pengambilan, pendistribusian dan berbagi instruksi atau informasi yang sesuai (Balwi dan Sanapi, 2012). Selama e-learning, peserta didik dapat berkomunikasi dengan guru kapan pun dan di mana pun melalui email (Fachri, 2006). Guna meningkatkan motivasi belajar, salah satu kajian yang dilakukan adalah penerapan konsep bermain dalam e-learning, (Handani, Suyato, & Sofyan, 2016). Terdapat aspek lain dari e-learning yaitu penggunaan e-textbook yang memiliki keunggulan dibandingkan buku cetak konvensional yang banyak beredar. Nilai tambah ini muncul karena penggunaan buku teks elektronik (BAE) harus didukung alat seperti komputer (PC), tablet, e-book reader dan smartphone (Supriadi, 2015).

Selain kegunaan terdapat juga pengaruh media elektronik baik secara positif maupun negatif. Adapun pengaruh negatif dari media elektronik misalnya telah dibuktikan di antaranya dalam penelitian Sulong (2010) terkait pengaruh dan hubungan antara media elektronik dengan penurunan moral peserta didik. Area fokus penelitian adalah pemantauan isi materi yang ditayangkan, pemantauan jam tayang, pengawasan orang tua dan penampilan tokoh televisi. Penelitian ini dilakukan di Fakultas Pendidikan, Universiti Teknologi Malaysia, Skudai.

Dewasa ini tampak adanya pengaruh media elektronik seperti di atas sebagai salah satu faktor penyebab kelumpuhan

dan kerusakan moral di kalangan anak muda. Perilakunya lebih tertarik menonton televisi, mendengarkan radio, berinteraksi dengan komputer, bermain game atau berselancar di internet daripada bertatap muka dengan orang tua dan anggota keluarga. Secara tidak langsung, kekhawatiran ini menyebabkan pengabaian studinya, pekerjaan rutin sehari-hari dan tanggungjawab lainnya. (Sulong, 2010)

Mudahnya informasi yang sampai ke masyarakat memengaruhi pandangan, gaya hidup dan budaya masyarakat tertentu. Di sisi lain, media elektronik juga memiliki efek negatif seperti penggunaan chat, menyontek saat ujian nasional, mengunduh situs porno atau gambar atau video porno, yang pada akhirnya menurunkan moral masyarakat. (Wulandari, 2021)

Saat ini, banyak kebingungan menimpa generasi Z disebabkan oleh eksploitasi seksual di media elektronik, seperti melalui majalah, video, dan televisi serta film sehingga mendorong melakukan aktivitas seksual di usia muda dengan menatap layar atau tayangan secara bebas tanpa kontrol atau pengawasan dari guru maupun orang tua. Akhirnya generasi Z berpikir bahwa seks adalah sesuatu yang bisa dilakukan siapa saja di mana saja. (Ahira, 2011 dan Rahmawati, 2015)

Rahmawati (2015) dalam penelitiannya menyebutkan bahwa mayoritas responden menggunakan media elektronik dengan buruk yaitu sebanyak 92 peserta didik kelas X (87,6 %). Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media elektronik kurang baik karena adanya rasa ingin tahunya yang tinggi terhadap penggunaan media elektronik. Data lainnya, terdapat 13 (12 %) peserta didik kelas X menggunakan media elektronik dengan baik. Pengaruh media elektronik ini sangat besar dan berkembang pesat terutama internet, handphone, dan televisi.

Sejalan dengan hal itu, penelitian Khairunnisafatin (2011) menyebutkan, pengaruh media elektronik sangat besar

dan berkembang pesat terutama handphone, dan internet serta televisi. Generasi Z menggunakan internet untuk media belajar namun tidak sedikit yang menyalahgunakannya mengakses situs-situs porno yang buruk sehingga mendorong kepada kegiatan kriminal dan seks bebas.

Penelitian serupa dilakukan Ghozal (2011) tentang pemanfaatan kecanggihan teknologi yaitu, generasi Z menggunakan media elektronik untuk menjalin hubungan sosial, namun dampak negatifnya terjadi karena ikut serta generasi Z dalam kenakalan remaja yang didengar dan dilihatnya melalui media elektronik seperti narkoba, pergaulan bebas, tawuran dan akhirnya terjadi ketidakmampuan menjalin hubungan baik dengan orang lain.

Tidak dapat dipungkiri penggunaan media elektronik menjadi salah satu dari kebutuhan hidup masyarakat. Mayoritas pengguna media elektronik adalah remaja. Beberapa media elektronik yang umum digunakan adalah handphone, komputer dan televisi. Salah satu dampak negatif kesehatan dari penggunaan media elektronik adalah sakit kepala yang tentunya hal ini memberikan efek pada pengembangan potensi dalam pendidikan. (Nurwulandari, 2014)

Bahkan penelitian lainnya menemukan adanya hubungan antara penggunaan media elektronik dengan gangguan tidur. Gangguan tidur pada orang muda menyebabkan gangguan konsentrasi, gangguan pengaturan mood dan perilaku, serta gangguan kognitif. Media elektronik merupakan faktor risiko gangguan tidur pada kaum muda. (Amalina, 2016)

Media elektronik ibarat pisau yang penggunaannya tergantung kepada pemiliknya sehingga terdapat kegunaan sekaligus pengaruh positif di samping pengaruh negatif yang ditimbulkan oleh adanya media elektronik dalam layanan pendidikan, sosial, budaya dan kebutuhan global. Kegunaan

media elektronik yang bersifat positif hendaknya diteruskan demikian halnya dengan pengaruh positifnya. Sedangkan pengaruh negatif perlu dihindari bahkan dilakukan tindakan preventif khususnya bagi peserta didik terutama memberikan bekal kecerdasan memanfaatkan media elektronik baik kecerdasan intelektual, emosional, spiritual yang mampu menghadapi godaan yang ditimbulkannya dengan segala efek sampingnya.

6.5 Nilai-Nilai Islam dan Media Elektronik

Seperti kitab suci umat Islam, al-Qur'an menyebutkan konsep perantara dalam mengajak kepada kebaikan termasuk dakwah dan mendidik, yang sebelumnya digunakan oleh para rasul dan orang bijak sebelumnya. Misalnya Surat Ibrahim pada ayat dan Surat al-An'am pada ayat 75. Selanjutnya, dalam konteks proyek integrasi keilmuan, ketika melihat konsep dan teori media termasuk media elektronik yang dapat diusung al-Quran. Terkait media khususnya dalam dakwah dan pendidikan yang terekam dalam al-Qur'an dan sejalan dengan nilai-nilai Islam tampaknya saat ini justru sangat dibutuhkan. (Az-Zahra, 2022)

Komunikasi dan interaksi dalam mengajak kebaikan dan mencegah kemungkaran dapat menggunakan berbagai cara yang dapat merangsang perasaan seseorang dan menarik perhatian untuk menerima pesan dalam ajaran Islam yang harus disampaikan walau hanya satu ayat. Berdasarkan jumlah audiens sebagai penerima pesan yang dituju, media elektronik menjadi penting digunakan bukan saja oleh orang yang baik namun juga materi yang disampaikan juga harus mengandung nilai-nilai kebaikan. (Wahyu, 2010)

Sebagai contoh internet adalah jaringan komputer yang sangat besar dan mampu menghubungkan pengguna komputer dari satu komputer ke komputer lainnya dan dapat terhubung

dari satu negara ke negara lain melalui komputer di seluruh dunia, di mana manusia dapat menjelajah, berselancar, mengobrol, dll. Media elektronik yang satu ini memiliki banyak keunggulan. Tindakan yang dapat dilakukan melalui internet adalah dengan membuat jaringan Islam, antara lain: Cyber-Muslim atau Cyber Dakwah, situs Dakwah Islam, YouTube Islam atau Islam Tube, website, blog dan jejaring sosial seperti Facebook dan Twitter. (Az-Zahra, 2022)

Mengajak kepada kebenaran dan kebaikan yang terbaik adalah seruan untuk beriman kepada-Nya dan yang dibawa oleh para rasul-Nya, membenarkan berita yang disampaikan dan menaati perintah-Nya. Tujuannya tidak lain adalah mengajak umat manusia ke jalan yang benar (shirathal mustaqim) dan ridha kepada Allah SWT. Ini adalah kewajiban setiap muslim, apapun karir dan pekerjaannya. Ketika menyampaikan pesan kebaikan dan kebenaran maka membutuhkan sarana yang efektif. Di sini media elektronik yang didukung oleh nilai-nilai Islam menjadi unsur sangat urgen bagi kegiatan pendidikan. Karena sebagus apapun metode, materi dan tenaga, tanpa dukungan media yang tepat dan selaras dengan nilai-nilai Islam maka hasilnya seringkali kurang efektif dan berkah karena kehilangan ruhnya.

Secara teknis diperlukan pengelolaan pembelajaran berbasis web mulai dari perencanaan, pelaksanaan dan pengorganisasian pembelajaran, serta evaluasi, dimulai dari penyusunan RPP, pelaksanaan metode pembelajaran dengan bantuan model pembelajaran online interaktif dan sistem terpadu. Setiap guru mengarahkan pembelajarannya untuk mencapai kompetensi kognitif, psikomotorik dan afektif (spiritual dan sosial) sedemikian rupa sehingga tugas dan tujuan pendidikan tercapai sesuai dengan kebutuhan masyarakat dan kebutuhan waktu. (Solong, 2021)

Kendati dalam penelitian Nengrum (2021) pembelajaran luring dan daring terdapat kelebihan dan kekurangan baik dari segi, metode, media, maupun proses pembelajarannya. Akan tetapi menurut penulis, kurikulum pendidikan agama sebaiknya dirancang untuk mengembangkan keseimbangan antara sikap intelektual dan sosial, pengetahuan dan keterampilan, dan implementasinya di madrasah harus didasarkan pada evaluasi mata pelajaran pendidikan agama untuk mencapai nilai afektif spiritual dan sosial peserta didiknya.

Lembaga pendidikan saat ini sebagai tempat berlangsungnya proses pembelajaran yang bertujuan untuk mengembangkan kecerdasan intelektual, emosional dan spiritual peserta didik dalam berinteraksi dengan lingkungan sekitar, maka proses pembelajaran seharusnya menggunakan media elektronik untuk mencapai tujuan pembelajaran sehingga menjadi lebih efektif dan efisien serta memiliki daya tarik sesuai dengan nilai-nilai Islam.

Islam memiliki manhaj untuk mengikat seorang muslim dengan berbagai ikatan spiritual untuk menjaga kemurnian dan keikhlasannya. Di antara yang lain; anak terikat dengan ibadah, anak terikat dengan al-Qur'an, anak terikat dengan masjid, anak terikat dengan mengingat Allah, dan anak terikat dengan ibadah sunnah. (Anderson, 1991 dan Chatterjee, 1991)

Menyikapi derasnya arus globalisasi akibat perubahan peradaban dan teknologi, generasi muda umat Islam harus memiliki pemahaman agama yang matang, yaitu ketakwaan dan spiritualitas yang mendalam dalam sikapnya. Menjadi orang yang kaffah beragama dengan cara rahmatil lil 'alamin, setidaknya guru sudah siap menghadapi kebingungan atas kompleksitas isu yang mengatasnamakan agama. Ketika mengkontekstualisasikan realitas online saat ini, juga harus diimbangi dengan pemahaman holistik, guru yang saleh dan

referensi keilmuan shoheh yang mengutamakan kesalehan pribadi dan sosial. Melalui keseimbangan regulasi yang tertanam sendiri, mereka setidaknya dapat menyaring dan merekonstruksi interpretasi masalah yang bijaksana, berdasarkan logika, etika dan estetika, berdasarkan prinsip kebaikan bersama.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, S., Mobonggi, A., Solong, N. P., & Arif, M. 2019. Implikasi Teknologi Informasi Komunikasi terhadap Prestasi Belajar Peserta Didik pada Kelompok Mata Pelajaran Agama. *Jurnal Ilmiah AL-Jauhari: Jurnal Studi Islam dan Interdisipliner*, 4(1), 172-193.
- Agustina, D. A. 2014. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komputer Pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMA Negeri 5 Palembang." *Jurnal PROFIT Kajian Pendidikan Ekonomi dan Ilmu Ekonomi*, 1(1), 17-24. <https://doi.org/10.36706/jp.v1i1.5508>
- Ahira, A., Faktor-Faktor Pergaulan Bebas, dikutip oleh Rahmawati, I. 2015. Pengaruh Pemanfaatan Media Elektronik (Internet, Hp, Tv) Terhadap Pergaulan Bebas Pada Siswa-Siswi Kelas X di SMK Islam al-Hikmah Mayong Jepara. *VISI KES: Jurnal Kesehatan Masyarakat*, 14(2).
- Ainiyah, Z. 2015. "Penggunaan Edmodo Sebagai Media Pembelajaran E-Learning pada Mata Pelajaran Otomatisasi Perkantoran di SMKN 1 Surabaya." *Jurnal Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 3(3). Retrieved from <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jpap/article/view/12541>
- Amalina, S., Sitaresmi, M. N., & Gamayanti, I. L. 2016. "Hubungan Penggunaan Media Elektronik dan Gangguan Tidur". *Sari Pediatri*, 17(4), 273-8.
- Ariani, D. 2018. *Jurnal Pembelajaran Inovatif*.
- Azhar Arsyad. 2017. *Media Pembelajaran* (revisi-16-Jakarta: Rajawali Pres).
- Azzahra, Fathya. "Konsep Media dalam Tafsir Surat Dakwah: Analisis Tafsir Surat Ibrahim Ayat 4 dan Surat al-An'am

- Ayat 75". *Jurnal Peurawi: Media Kajian Komunikasi Islam* 5.2 (2022).
- Balwi, M. K. M., & Sanapi, R. 2012. Perkembangan, Pembangunan dan Penerimaan E- Pembelajaran di Institusi Pengajian Tinggi Malaysia. *Jurnal Teknologi*, 41(1), 55–72. <https://doi.org/10.11113/jt.v41.727>
- Bandura, A. 1977. *Social Learning Theory*. United States: New Jersey.
- Bennedict Aderson. 1991. *Imagined Communities: Reflections on the Origin and Spread of Nationalism*. London and New York: Verso.
- Chatterjee, P., *The Nations and Its Fragments: Colonial and Postcolonial Histories*, Princeton, NJ: Princeton University Press.
- Christianti, M., & Kartawihardja, D. S. 2005. Media Web Site sebagai Sarana Alternatif dalam Melakukan Proses Pembelajaran Secara Elektronik. (2), 9
- Fachri, M. 2006. E-Learning Sebagai Alternatif Pembelajaran Modern. 7.
- Florensia Ghozal. 2011. Pengaruh Kelompok Sebaya dan Media Massa terhadap Keterampilan Sosial Atlet Muda di SMA Negeri 1 Ragunan.
- Hamzah B. Uno dan Nina Lamatenggo. 2010. *Teknologi Komunikasi dan Informasi Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Handani, S. wahyu, Suyato, M., & Sofyan, A. F. 2016. Penerapan Konsep Gamifikasi Pada E-Learning Untuk Pembelajaran Animasi 3 Dimensi | Handani | Telematika. Retrieved from <http://ejournal.amikompurwokerto.ac.id/index.php/telematika/article/view/413/377>
- Ilahi, Wahyu. 2010. *Komunikasi Dakwah*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

- Juniawati, S. 2013. "Media elektronik dan dakwah Islam". *Jurnal Dakwah*. 7 (1): 13–28. doi:10.24260/al-hikmah.v7i1.48.g45.
- Khairunnisafatin. Pengaruh Pemanfaatan Media Elektronik terhadap Pergaulan Bebas. *Artikel, Pengaruh Multimedia terhadap Masyarakat*. 2011.
- Mohd. Arif Ismail & Amla Salleh. 2008. Media Penerapan dan Pemupukan Nilai. Selangor: Oxford Fajar Sdn Bhd.
- Mustaqim, I. 2017. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality. *Jurnal Edukasi Elektro*, 1(1).
- Nengrum, T. A., Pettasolong, N., & Nuriman, M. 2021. Kelebihan dan Kekurangan Pembelajaran Luring dan Daring dalam Pencapaian Kompetensi Dasar Kurikulum Bahasa Arab di Madrasah Ibtidaiyah 2 Kabupaten Gorontalo. *Jurnal Pendidikan*, 30(1), 1-12.
- Nurwulandari, I., Fibriani, A. R., & Mahmudah, N. 2014. *Hubungan Penggunaan Media Elektronik dengan Nyeri Kepala pada Remaja di Surakarta* (Doctoral Dissertation, Universitas Muhammadiyah Surakarta).
- Pudjiriyanto. 2019. *Modul Mata Kuliah Pedagogik Pendidikan Profesi Guru (PPG) dalam Jabatan: Peran Guru dalam Pembelajaran Abad 21*, Jakarta: Kemendikbud.
- Rohidin, R. Z., Aulia, R. N., & Fadhil, A. 2015. Model Pembelajaran PAI Berbasis E- Learning. *Jurnal Online Studi al-Qur'an*, 11(2), 114–128. <https://doi.org/10.21009/JSQ.011.2.02>
- Septianto, W., & Umam, M. 2017. Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Elektronik Interaktif Pada Hasil Belajar Siswa | Septianto | *Jurnal Pendidikan Vokasional Teknik Mesin*. Retrieved from <http://journal.student.uny.ac.id/ojs/index.php/mesin/article/view/7107>

- Solong, N. P. 2020. Kompetensi Pedagogik Guru dalam Pengembangan Kurikulum Masa Pembelajaran Online. *Al-Minhaj: Jurnal Pendidikan Islam*, 4(1), 12-20.
- Solong, Najamuddin Petta. "Manajemen Pembelajaran Luring dan Daring dalam Pencapaian Kompetensi." *Tadbir: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam* 9.1 (2021): 19-32.
- Sucahya, M. 2013. "Teknologi Komunikasi dan Media". *Jurnal Komunikasi*. 1 (2): 6–22.
- Sulong, A., & Abdullah, M. (2010). "Pengaruh Media Elektronik terhadap Keruntuhan Akhlak Pelajar." *Pengaruh Media Elektronik Terhadap Keruntuhan Akhlak Pelajar*, 1-9.
- Supriadi, N. 2015. Mengembangkan Kemampuan Koneksi Matematis Melalui Buku Ajar Elektronik Interaktif (Baei) Yang Terintegrasi Nilai-Nilai Keislaman. Al-Jabar: Jurnal Pendidikan Matematika, 6(1), 63–74. <https://doi.org/10.24042/ajpm.v6i1.51>
- Wulandari, E. 2021. *Penggunaan Media Elektronik dalam Menanamkan Nilai Nilai Kecerdasan Spiritual Siswa Pada Mata Pelajaran PAI (Al-Qur'an Hadist dan Akidah Akhlak) di Sekolah Menengah Pertama Islam Al-Ghazali Kecamatan Pegantenan Kabupaten Pamekasan* (Doctoral Dissertation, IAIN Madura).

BAB 7

MEDIA INTERNET

Oleh Herwinsyah

7.1 Pendahuluan

Penggunaan teknologi saat ini sudah masuk hampir disemua bagian kehidupan manusia, sehingga internet menjadi kebutuhan penting bagi banyak orang. Kita sudah sering menggunakan internet untuk searching, berkomunikasi atau bahkan untuk menonton video streaming. Internet memudahkan kita untuk menemukan informasi yang kita inginkan. Dengan internet juga kita bisa mendapatkan banyak informasi dan juga berkomunikasi dengan orang lain tanpa harus bertemu dengan orang tersebut secara langsung. Selain untuk sarana berkomunikasi, internet juga dapat digunakan untuk menunjang proses pembelajaran.

Jauh sebelum adanya internet, proses pembelajaran sebagian besar dilakukan hanya didalam kelas, seorang guru merupakan satu-satunya objek untuk memperoleh informasi ilmu pengetahuan untuk anak didiknya. Hal ini terus berlangsung hingga akhirnya lahirlah media pembelajaran yang berupa buku. Munculnya media buku tentunya semakin memudahkan masyarakat dari berbagai kalangan untuk mendapatkan informasi yang diinginkan termasuk para siswa saat itu, karena media buku lebih mudah di akses dan didapatkan dari pada menghadirkan seorang guru. Akan tetapi sekarang melalui media internet proses transfer informasi ilmu pengetahuan menjadi lebih mudah lagi dan dapat dilakukan di manapun. Mengakses media internet ini lebih mudah dari media buku, karena saat kita mau membaca buku, atau mencari

suatu informasi, kita tidak lagi perlu datang ke perpustakaan dan mencari buku yang kita ingin kan, kita cukup dengan mengakses ke internet maka informasi sudah bisa didapatkan.

7.1.1 Apa Itu Internet

Sebagian besar dari kita pasti sudah tahu apa itu internet, akan tetapi masih banyak yang salah dalam mendefinisikan. Tidak jarang mendefinisikan kata internet hanya berdasarkan pemahaman atau pengalaman mereka sendiri. Jika kita tanya seseorang tentang apa itu internet maka ada yang mengatakan paket data, WiFi, google, web, media sosial, facebook, smartphone, komputer dan masih banyak lagi. Tetapi apa sebenarnya yang dimaksud dengan internet?

Internet memiliki arti kumpulan dari beberapa komputer, bahkan bisa mencapai jutaan komputer didunia kemudian saling terhubung satu dan lainnya. Agar komputer satu dan lainnya dapat saling berinteraksi, maka diperlukan suatu media agar saling menghubungkan antar komputer. Media yang digunakan bisa menggunakan kabel atau serat optik, bisa juga satelit, maupun sambungan telepon (Harjono, 2009). Internet adalah suatu kumpulan jaringan yang terhubung dan memiliki skala global dalam berkomunikasi. Awalnya, internet hanya digunakan untuk kepetingan militer, tetapi sekarang internet merupakan kebutuhan sekaligus hiburan (Sarwono, 2006).

Internet adalah jaringan yang dapat menghubungkan banyak perangkat komputer sehingga untuk mengirim berita, memperoleh informasi akan lebih mudah. Menurut Onno W Purbo, Internet pada dasarnya merupakan suatu media yang digunakan untuk mengefisiensikan proses komunikasi yang disambungkan melalui berbagai aplikasi semacam Web, VoIP, dan E-mail (Onno W.Purbo, 2005).

7.1.2 Apa itu Media Internet

Media Internet adalah kombinasi dari berbagai teknologi informasi yang menggunakan internet untuk menyampaikan berbagai informasi kepada pengguna. Media Internet merupakan kategori media baru yang dapat menghubungkan dan membantu pengguna untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan dan relevan.

Media internet juga memungkinkan pengguna untuk berkomunikasi dengan orang lain secara online. Hal ini membantu pengguna untuk bertukar informasi dengan orang lain dan juga memungkinkan pengguna untuk berkolaborasi dengan orang lain. Dengan demikian, internet media dapat menjadi sarana yang efektif untuk meningkatkan pengetahuan dan informasi yang diperoleh oleh pengguna.

Dengan menggunakan media internet, kita dapat mengakses informasi dari berbagai media, seperti media sosial, blog, video dan lainnya. Kita juga dapat mengakses informasi dari berbagai situs web yang tersedia, sehingga memungkinkan pengguna untuk memperoleh informasi yang diinginkan.

7.1.3 Jenis-jenis Media Internet

Media internet adalah cara yang beragam untuk berbagi informasi online. Setiap jenis media internet memiliki kelebihan dan kekurangannya sendiri. Beberapa jenis media internet yang umum adalah : *blog*, situs *web*, forum, media sosial, video, dan banyak lagi. *Blog* adalah salah satu cara terbaik untuk membuat konten yang informatif dan menarik.

- ***Blog*** adalah sebuah platform yang memungkinkan pengguna untuk mempublikasi konten tertulis secara *online*. *Blog* juga dapat digunakan untuk berbagi informasi tentang berbagai topik, seperti teknologi, politik, ekonomi, budaya, hiburan, dan masih banyak lagi. *Blog* bisa digunakan untuk mempromosikan produk atau layanan,

membangun komunitas, dan berbagi informasi dengan orang-orang di seluruh dunia. *Blog* biasanya dibangun dengan menggunakan sebuah software atau aplikasi khusus yang memudahkan pengguna untuk membuat dan mengelola konten. Pengguna dapat menambahkan teks, gambar, video, dan bahkan audio ke dalam blog mereka (Jodi Dean, 2013). Contoh blog yang sering digunakan seperti wordpress, blogger.

- **Situs web** menawarkan sebuah platform untuk menampilkan informasi tentang bisnis atau organisasi. Situs *web* merupakan sebuah jaringan global yang terdiri dari banyak situs *web* yang saling terhubung melalui *hyperlink*. Situs *web* pertama kali diciptakan oleh Tim Berners-Lee pada tahun 1989 sebagai sebuah cara untuk memudahkan bagi pengguna untuk mengakses informasi diinternet. Situs *web* banyak digunakan untuk menemukan dan mengakses informasi, berkomunikasi, bekerja, belajar atau bahkan untuk bekerja.
- **Forum** biasanya merupakan sebuah platform online yang memungkinkan pengguna untuk saling berkomunikasi dan bertukar pendapat tentang topik-topik tertentu. Forum biasanya terdiri dari beberapa subforum yang membahas topik-topik yang berbeda, dan setiap subforum akan memiliki banyak bahasan atau topik pembahasan yang dibuat oleh pengguna. Contoh laman forum seperti kaskus, kompasiana, detik forum dan lain-lain.
- **Media sosial** merupakan sebuah platform *online* yang memungkinkan pengguna untuk berkomunikasi, bertukar informasi, dan berkolaborasi secara virtual. Media sosial biasanya terdiri dari beberapa jenis, seperti jejaring sosial, *microblogging*, wikis, atau forum diskusi. Media sosial banyak digunakan untuk berkomunikasi dengan teman-teman, keluarga, atau bahkan untuk mempromosikan

bisnis. Media sosial yang sering digunakan seperti Facebook, Instagram, dan Twitter.

- **Video online** biasanya tersedia melalui platform *streaming* seperti *YouTube*, *Vimeo*, atau *Netflix*. Pengguna dapat menonton video secara *online* tanpa perlu mengunduh atau menyimpan *file* video tersebut diperangkat mereka. Media video *online* banyak digunakan untuk menonton film, acara televisi, video musik, atau bahkan untuk menonton video.

7.1.4 Media Pembelajaran Melalui Internet

Ketertarikan masyarakat dalam mengakses internet belakangan ini meningkat sebab internet saat menyajikan data dapat menampilkan berupa audio, visual, dan juga audio visual. Ketertarikan itu juga bisa karena proses belajar dengan menggunakan internet lebih mudah, efektif, dan tidak monoton. Pemanfaatan internet diyakini dapat meningkatkan minat dan hasil belajar. Internet membawa pengaruh positif dalam proses pembelajaran, hal ini dibuktikan dengan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa pemanfaatan internet memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar (Azwar, 2017). Banyak hal yang dapat dilakukan dengan memanfaatkan internet antara lain komunikasi, berdiskusi, mencari informasi yang relevan, mencari jawaban atau mencari informasi tambahan yang berkaitan dengan materi belajar yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis pada siswa. Selain itu internet juga memberikan dampak positif lainnya seperti yang dikemukakan oleh Onno W Purbo yang dikutip oleh Sutirman antara lain peserta didik dapat dengan mudah mengambil mata kuliah di mana pun diseluruh dunia tanpa batas institusi atau batas negara, peserta dapat dengan mudah berguru pada para ahli dibidang yang diminati nya, dan kuliah atau belajar dapat dengan mudah diambil dari berbagai penjuru dunia tanpa bergantung pada universitas atau sekolah

tempat mahasiswa belajar. Di samping itu, kini hadir perpustakaan internet yang lebih dinamis dan bisa digunakan diseluruh jagad raya.

Selain itu menurut Raharjo yang dikutip oleh Sukartawi (2003) manfaat internet bagi pendidikan dapat menjadi sumber informasi selain buku dikarenakan ada beberapa media antara lain tersedianya fasilitas e-moderating di mana guru dan siswa dapat berkomunikasi secara mudah melalui fasilitas internet secara reguler atau kapan saja tanpa terbatas jarak, guru dan siswa dapat menggunakan petunjuk dan bahan ajar yang ter struktur dan terjadwal, siswa dapat belajara atau me-review bahan ajar setiap saat, baik guru maupun siswa dapat melakukan diskusi melalui internet yang yang dapat diikuti dengan jumlah peserta yang banyak sehingga menambah ilmu pengetahuan dan wawasan yang lebih luas, dan berubahnya peran siswa yang dahulunya pasif menjadi aktif.

Belajar melalui media internet merupakan cara yang efektif untuk belajar, dengan menggunakan internet, seseorang dapat dengan mudah mengakses berbagai sumber belajar, seperti video tutorial, artikel, dan bahkan kelas online. Selain itu, ada banyak website dan aplikasi yang dapat membantu seseorang dalam belajar, baik untuk belajar materi sekolah maupun hal-hal baru yang ingin dikuasai. Ini memberikan akses ke sumber daya pendidikan yang luas, yang bisa dimanfaatkan oleh siswa di mana saja dan kapan saja. Ini memungkinkan siswa untuk belajar di luar jam sekolah, memahami topik dengan lebih baik, dan juga berbagi informasi dengan teman-teman mereka.

Media pembelajaran internet juga dapat membantu siswa meningkatkan kemampuan berpikir kritisnya. Siswa dapat belajar bagaimana membuat keputusan yang tepat dan mengembangkan keterampilan kritis mereka. Ini juga akan

membantu mereka membangun keterampilan komunikasi yang lebih baik.

Media pembelajaran internet juga memungkinkan siswa untuk berkolaborasi dan berdiskusi tentang topik tertentu. Ini membantu siswa untuk berbagi informasi, memperluas wawasan mereka, dan meningkatkan kemampuan mereka untuk berpikir kritis. Ini juga memungkinkan siswa untuk mengembangkan keterampilan komunikasi yang lebih baik.

7.1.9 Dampak Baik dan Buruk Media Internet

Media Internet merupakan salah satu bentuk teknologi informasi yang saat ini mulai digunakan secara luas. Teknologi telah memberikan banyak manfaat bagi orang-orang di seluruh dunia. Namun, seperti semua teknologi lain, media internet juga memiliki dampak positif dan negatif.

Dampak positif dari media internet adalah dengan teknologi media internet semua orang dari seluruh dunia dapat terhubung dan berkomunikasi tanpa terbatas waktu dan tempat. Orang dari berbagai belahan dunia dapat terhubung dan berbagi informasi dengan mudah. Dengan media internet memungkinkan setiap orang untuk meningkatkan pengetahuan mereka tentang berbagai topik, berinteraksi dan berbagi gagasan dengan orang lain di seluruh dunia.

Selain itu, media internet juga telah memudahkan orang untuk berbelanja dan berinvestasi, membuat lebih mudah bagi orang untuk menemukan barang dan jasa yang mereka cari dengan harga yang lebih murah, berinvestasi di pasar saham dan mencari informasi tentang saham dan mata uang asing dengan mudah.

Namun, internet media juga memiliki beberapa dampak negatif. Salah satunya adalah bahwa internet media telah meningkatkan tingkat kejahatan cyber. Ini berarti bahwa para penjahat dapat dengan mudah mengakses informasi pribadi

orang lain. Hal ini menyebabkan orang menjadi korban penipuan, peretasan, dan pencurian data.

Selain itu, internet media juga telah meningkatkan ketergantungan orang pada teknologi. Ini berarti bahwa orang dapat menghabiskan terlalu banyak waktu menghabiskan waktu di internet dan menjadi kurang produktif dalam pekerjaan sehari-hari mereka. Hal ini juga dapat menyebabkan seseorang menjadi terisolasi, karena mereka lebih banyak menghabiskan waktu online daripada bersosialisasi secara offline.

Akibatnya, internet media telah memberikan dampak baik dan buruk bagi masyarakat. Penting bagi orang untuk selalu memikirkan dampak yang dapat ditimbulkan oleh internet media dan menggunakannya dengan bijak. Dengan cara ini, orang dapat memanfaatkan internet media untuk kepentingan positif dan mengurangi dampak negatifnya.

7.1.5 Penggunaan Internet yang sesuai dengan Kaidah Islam

Internet telah menjadi bagian penting setiap orang dalam kehidupan sehari-hari di seluruh dunia. Internet menyediakan berbagai informasi dan ilmu pengetahuan, dan memungkinkan setiap orang untuk berkomunikasi kepada siapapun. Dalam beberapa tahun terakhir, dengan munculnya dan berkembangnya teknologi mobile (smartphone) semakin mempermudah bagi individu untuk mengakses internet dari mana saja kapan saja.

Penggunaan Internet yang sangat mudah dapat membuat orang menjadi salah dalam pemanfaatannya. Oleh sebab itu dibutuhkan pemahaman yang baik akan dampak yang ditimbulkan oleh akses internet. Seperti pada pembahasan sub bab sebelumnya akan dampak positif dan negatif penggunaan media internet maka dibutuhkan batasan-batasan dalam

penggunaan media internet. Batasan yang bisa kita terapkan seperti aturan penggunaan nya yang sesuai dengan kaidah islam. Penggunaan internet yang dengan aturan Islam memainkan peran penting dalam menjaga nilai-nilai moral dan etika yang dimiliki oleh masyarakat. Penggunaan Internet harus mengikuti aturan-aturan yang telah ditetapkan oleh Islam agar tidak merusak nilai-nilai spiritual dan moral yang dijunjung tinggi oleh agama. Salah satu aturan yang harus diikuti oleh pengguna Internet adalah untuk menghindari materi yang melanggar aturan agama, seperti pornografi, kekerasan, dan penyebaran berita bohong. Selain itu, pengguna Internet juga dilarang untuk melakukan aktivitas yang berhubungan dengan penipuan, pencurian, atau kegiatan yang tidak bermoral. Pengguna Internet juga harus menjaga privasi orang lain dan menghindari berbagi informasi yang dapat menimbulkan masalah bagi orang lain.

Penggunaan Internet juga harus menghormati kebebasan beragama dan menghindari menyebarkan informasi yang bertentangan dengan agama lain atau yang mempromosikan kebencian rasial dan etnis. Seseorang juga harus berhati-hati dalam berinteraksi dengan orang lain melalui media sosial dan berhati-hati dalam berbagi informasi pribadi. Pengguna Internet juga harus menghindari berpartisipasi dalam aktivitas yang dapat membahayakan reputasi orang lain. Dengan demikian, penggunaan Internet seharusnya dilakukan secara bijaksana dan sesuai dengan aturan yang ditetapkan oleh Islam.

- Pertama, dalam menggunakan internet berdasarkan aturan Islam, kita harus mematuhi prinsip-prinsip syariat Islam. Prinsip-prinsip ini meliputi larangan yang jelas dalam Al-Quran dan hadis Nabi Muhammad SAW yaitu larangan berbohong, menyebarkan fitnah, menyebarkan berita bohong, mencuri, membunuh, dan sebagainya.

- Kedua, setiap orang harus berhati-hati dalam menggunakan internet. Tidak boleh mengunggah atau mengunduh konten ilegal, konten pornografi, menghina atau menyebarkan berita palsu, menggunakan untuk tujuan memfitnah, dan lainnya yang tidak diperbolehkan oleh agama islam.
- Ketiga, orang harus menghindari mencari dan menonton konten yang dapat membuat mereka menjadi tidak islami. Orang harus memilih untuk melakukan aktivitas yang bermanfaat dan yang tidak akan mengurangi keislaman mereka.
- Keempat, orang harus menghindari menggunakan internet untuk menghabiskan waktu tanpa tujuan. Aktivitas ini dapat menyebabkan orang menjadi malas dan menghabiskan uang tanpa tujuan. Oleh karena itu, sebaiknya orang menggunakan internet dengan bijak dan berhati-hati.

7.1.6 Media Pembelajaran Melalui Internet yang Sesuai Kaidah Islam

Media pembelajaran Internet Islam adalah salah satu cara yang efektif untuk meningkatkan pemahaman dan pengetahuan tentang Islam. Ini menawarkan sumber daya yang kaya dan mudah diakses bagi para pembelajar, yang memungkinkan mereka untuk mempelajari agama dan praktik secara lebih dalam. Hal ini juga membantu menghilangkan hambatan yang mungkin ada antara pembelajar dan pengajar dalam belajar agama.

- Pertama, media pembelajaran Internet Islam memberikan akses mudah dan luas ke berbagai sumber ilmu pengetahuan tentang agama. Ini termasuk artikel, buku, video, dan lainnya. Sumber ini akan membantu para pembelajar untuk memahami aspek-aspek tertentu dari

agama dengan lebih baik. Mereka juga dapat dengan mudah mencari informasi yang relevan untuk membantu memecahkan masalah yang mungkin mereka hadapi.

- Kedua, media pembelajaran Internet Islam memungkinkan para pembelajar untuk mengelola waktu mereka dengan lebih baik. Mereka dapat memilih waktu yang tepat untuk mempelajari konten, sehingga mereka dapat menggabungkan semuanya dalam jadwal yang ketat. Hal ini memungkinkan para pembelajar untuk mempelajari agama secara online tanpa harus mengganggu rutinitas mereka.
- Ketiga, media pembelajaran Internet Islam dapat membantu meningkatkan pemahaman dan keterampilan dalam beragama. Ini termasuk meningkatkan pengetahuan umum tentang agama dan membantu para pembelajar untuk memahami dan menganalisis teks-teks agama. Ini juga dapat membantu para pembelajar untuk mengembangkan kemampuan berbicara, menulis, dan berpikir yang berhubungan dengan agama.
- Keempat, media pembelajaran Internet Islam dapat membantu para pembelajar untuk membangun komunitas yang kuat dan saling menghargai. Ini dapat membantu para pembelajar untuk berbagi pemahaman dan informasi tentang agama dan praktik. Ini juga memberi mereka kesempatan untuk membangun hubungan dengan orang lain yang berbeda latar belakang dan pandangan tentang agama.

Kesimpulannya, media pembelajaran Internet Islam merupakan cara efektif untuk meningkatkan pemahaman dan pengetahuan tentang agama. Ini memberi para pembelajar akses mudah dan luas ke sumber ilmu pengetahuan, memungkinkan mereka untuk mengelola waktu mereka secara

efisien, dan membantu mereka untuk membangun komunitas yang saling menghargai. Oleh karena itu, media pembelajaran Internet Islam adalah cara yang sangat bermanfaat bagi para pembelajar untuk belajar tentang agama Islam

Media pembelajaran internet telah menjadi cara yang banyak dilakukan bagi para pelajar dan pengguna internet untuk mendapatkan akses ke informasi yang berkaitan dengan pembelajaran. Beberapa situs web yang menyediakan media pembelajaran melalui internet memberikan informasi lengkap tentang topik seperti agama, ajaran, sejarah, dan banyak lagi. Media pembelajaran ini juga dapat menyediakan akses dalam berbagai bentuk, seperti tulisan, audio, video, gambar dan lainnya. Hal ini membantu para pelajar untuk mempelajari dan memahami lebih banyak tentang ilmu pengetahuan dengan cara yang sesuai syariat islam.

Mengakses media pembelajaran melalui internet secara Islami tidaklah sulit. Anda dapat menemukan banyak situs web yang menyediakan media pembelajaran yang berbasis agama Islam dengan menggunakan mesin pencari internet populer. Apabila Anda menemukan situs web yang menawarkan media pembelajaran yang baik, Anda dapat mendaftarkan diri dengan memasukkan beberapa informasi pribadi seperti nama, alamat email, dan lokasi.

Setelah Anda berhasil mendaftar, Anda dapat mulai mengakses sumber ilmu pengetahuan yang ditawarkan oleh media pembelajaran tersebut. Media ini biasanya menyediakan berbagai macam sumber ilmu pengetahuan yang dapat membantu Anda memahami topik-topik tertentu tentang Islam. Banyak situs web juga menyediakan forum diskusi sehingga Anda dapat berinteraksi dengan orang-orang lain yang juga belajar tentang Islam.

Selain itu, media pembelajaran internet berbasis nilai Islam juga sering menyediakan kursus online yang

memungkinkan Anda untuk belajar dengan lebih mendalam tentang topik-topik Islam. Kursus ini terdiri dari berbagai macam video, audio, dan tulisan yang dapat membantu Anda memahami topik yang Anda pelajari.

Kesimpulannya, media pembelajaran internet berbasis nilai Islam memungkinkan Anda untuk mempelajari dan memahami agama Islam dengan lebih mendalam. Anda dapat menemukan banyak situs web yang menyediakan media pembelajaran tentang Islam dengan menggunakan mesin pencari. Setelah Anda berhasil mendaftar di situs web tersebut, Anda dapat mengakses berbagai macam sumber ilmu pengetahuan didalamnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Azwar, E. 2017. 'Perbedaan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Internet dengan Powerpoint pada Materi Sistem Ekskresi di Kelas XI SMA Negeri 19 Medan', *Keguruab Jurnal Penelitian, Pemikiran, dan Pengabdian*, 5(2), pp. 118–124. Available at: <https://jurnal.uisu.ac.id/index.php/Keguruan/article/view/823/718>.
- Harjono. 2009. *Mendayagunakan Internet*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Jodi Dean. 2013. *Blog Theory: Feedback and Capture in the Circuits of Drive*. Germany: Polity Press,.
- Onno W.Purbo. 2005. *Buku Pegangan Internet Wireless dan Hotspot*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Sarwono, J. 2006. *Strategi Penelitian di Internet*. Yogyakarta: Graha Ilmu.

BAB 8

MACROMEDIA FLASH

Oleh Nur Hidayah

8.1 Pengertian Macromedia Flash

Macromedia Flash merupakan salah satu *software* yang banyak digunakan pada berbagai sajian audiovisual untuk menginterpretasikan bermacam-macam media seperti misalnya gambar, video, animasi dan suara. Berdasarkan hal tersebut dapat diketahui bahwa *software* ini cukup baik untuk pembuatan sajian audiovisual yang menarik dan interaktif. Selain itu, *macromedia flash* ini juga mampu dijadikan media untuk membuat program pembelajaran dalam dunia pendidikan supaya lebih interaktif.

Adapun kelebihan *macromedia flash* antara lain sebagai berikut (Rosari, 2007):

- a. Mampu membuat tombol interaktif pada suatu movie atau objek yang lain
- b. Mampu merubah transparansi warna suatu movie
- c. Mampu membuat adanya perubahan animasi dari satu bentuk ke bentuk yang lain yang berbeda
- d. Mampu membuat gerakan animasi sesuai yang diinginkan.

Macromedia Flash merupakan *software* produk dari *Macromedia Inc. Software* ini yaitu suatu program yang berfungsi untuk melakukan desain grafis animasi. *Software* ini telah banyak digunakan oleh desainer grafis. *Software* ini memiliki kelebihan dimana mampu membuat animasi gerak dan suara. Berdasarkan kelebihan-kelebihan yang dimiliki

tersebut sehingga *software* ini sering digunakan sebagai media pembelajaran (Hasanah, 2016).

Macromedia flash ini mampu melakukan analisis dan mendesain suatu urutan tertentu berdasarkan tujuan yang diinginkan dengan metode penyajian yang sesuai. Dalam dunia pendidikan, penggunaan *macromedia flash* dapat dimaksimalkan misalnya dalam pembuatan visualisasi pembelajaran, simulasi dan animasi tentang konsep-konsep tertentu, sehingga nantinya mampu membantu peserta didik dalam mengkonstruksi pengetahuannya. Adapun penggunaan *software* ini sebagai pembuatan media pembelajaran bertujuan supaya siswa mampu lebih memfokuskan perhatiannya dalam proses pembelajaran berlangsung. *Macromedia flash* merupakan *software* yang cukup diminati saat ini, dimana nantinya file yang dihasilkan dari perangkat lunaknya mempunyai file *extension.swf*. Pemrograman pada *software* ini yaitu *Action script* (Haryanto, Dany and Niken, 2012; Hasanah, 2016).

Macromedia flash yaitu suatu *software* aplikasi desain grafis dalam pembuatan animasi yang cukup terkenal. Pada penggunaan *software* ini, proses yang dilakukan terkait dengan pembuatan, pengelolaan serta melakukan manipulasi berbagai jenis data seperti misalnya gambar bitmap, video, audio, teks, data, serta vector. Berdasarkan pemaparan-pemaparan tersebut dapat disimpulkan bahwa *macromedia flash* yaitu suatu program yang melakukan perpaduan baik audio dan visual sehingga mampu menghasilkan grafis animasi obyek atau teks dalam suatu bentuk penyajian yang lebih menarik (Rosari, 2007; Hasanah, 2016).

Macromedia flash juga mempunyai fasilitas untuk membuat dan mengolah suatu animasi misalnya dalam pembuatan animasi transformasi 3D, pembuatan animasi dekorasi, dan pembuatan animasi Bone. Berdasarkan hal

tersebut, dapat diketahui Bersama bahwa *software* ini memiliki banyak kelebihan sehingga sangat dapat dimanfaatkan untuk dijadikan media pembelajaran yang diharapkan mampu membantu proses pembelajaran supaya lebih menarik sehingga hasil belajar pun dapat mengalami peningkatan (Hasanah, 2016).

8.1.1 Kelebihan dan Kekurangan Macromedia flash

a. Kelebihan *macromedia flash*

Adapun kelebihan dari *macromedia flash* adalah sebagai berikut:

- 1) Setelah dipublikasi, hasil akhir *software* ini memiliki ukuran yang lebih kecil dari yang sebelumnya
- 2) *Software* ini mampu melakukan impor gambar dan file-file hampir secara keseluruhan
- 3) Animasi dapat dibuat, dijalankan, serta dikontrol oleh pembuatnya
- 4) Gambar yang dihasilkan dari *macromedia flash* tidak pecah saat diperbesar beberapa kali karena gambar hasilnya bersifat gambar vektor
- 5) Hasil akhir dari pengoperasian *macromedia flash* dapat disimpan ke dalam berbagai type file extension seperti *.swf, *.gif, *.mov, *.exe dan lain-lain.
- 6) *Software* ini didukung oleh banyak pihak sehingga paling terkenal saat ini
- 7) Memiliki kebutuhan *hardware* yang tinggi

b. Kekurangan *macromedia flash*

Adapun kekurangan dari *macromedia flash* adalah sebagai berikut:

- 1) *Software* ini memiliki tingkat kesulitan program yang lebih sulit jika dibandingkan dengan media yang lainnya
- 2) Untuk mengoperasikan *software* ini harus memiliki *flash player* pada komputernya

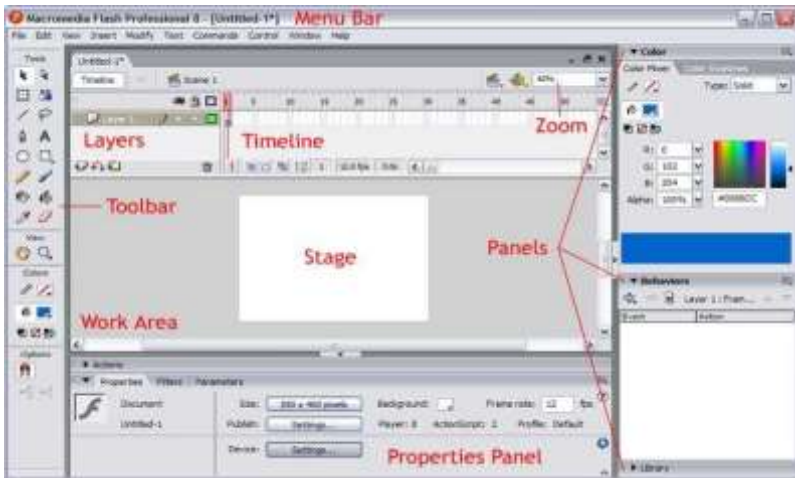
- 3) Bagi pemula memerlukan waktu yang sangat lama untuk mempelajari *software* ini
- 4) *Software* ini kurang sederhana
- 5) Menu *software* ini tidak mudah digunakan oleh penggunanya
- 6) Dalam pengoperasiannya diperlukan banyak referensi tutorial untuk panduannya
- 7) *Software* ini memiliki bahasa pemrograman yang sulit untuk dimengerti

Berdasarkan pemaparan diatas dapat disimpulkan bahwa penggunaan *macromedia flash* sebagai media pembelajaran memiliki beberapa kelebihan dan kekurangan tertentu (Hasanah, 2016).

8.1.2 Area Kerja Macromedia Flash

1. Mengenal Menu Dasar

Menurut Adriyanto dan Ardiansyah *Macromedia flash* memiliki tampilan standar jendela kerja flash 8. Adapun contoh tampilan standar jendela kerja saat akan memulai membuat file baru adalah sebagai berikut:

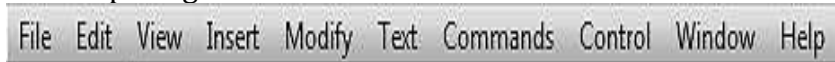


Gambar 8.1 : Tampilan Jendela Kerja *Macromedia Flash 8*
(Sumber : (Adriyanto, 2010))

Adapun jendela kerja pada flash 8 terdiri dari menu-menu sebagai berikut (Adriyanto, 2010; Ardiansyah, 2013):

a. Menu Bar

Adapun tampilan menu bar pada jendela kerja flash 8 tertera pada gambar di bawah ini.



Gambar 8.2 : Tampilan Menu Bar *Macromedia Flash 8*
(Sumber : (Adriyanto, 2010))

Pada menu bar ini terdiri dari beberapa menu dasar yang digunakan pada flash 8 antara lain: file, edit, view, insert, modify, text, commands, control, window dan help.

b. Toolbar

Toolbar yaitu panel yang terdiri dari berbagai jenis tool. Lalu *tool-tool* tersebut dikelompokkan menjadi empat kelompok antara lain :

- Tools*; yang berisi tombol-tombol yang berfungsi untuk membuat dan mengedit gambar,
- View*; berfungsi untuk mengatur tampilan lembar kerja yang digunakan,
- Colors*; berfungsi untuk mengatur warna-warna yang digunakan saat proses pengeditan gambar,
- Option*; berfungsi untuk membantu pengguna dalam mengedit gambar-gambar.

Adapun jenis-jenis beserta fungsinya tercantum pada Tabel di bawah ini:

Tabel 8.1 : Jenis-Jenis Toolbar dan Fungsinya

Tool	Nama	Fungsi	Shortcut
	<i>Selection Tool</i>	Memilih dan memindahkan suatu objek yang sedang diedit	V
	<i>Subselection Tool</i>	Mengubah bentuk suatu objek dengan menggunakan edit points	A
	<i>Free Transform Tool</i>	Memutar bentuk suatu objek yang diedit sesuai keinginan serta mengubah ukurannya	Q
	<i>Gradient Transform Tool</i>	Mengubah warna gradasi suatu objek yang diedit	F

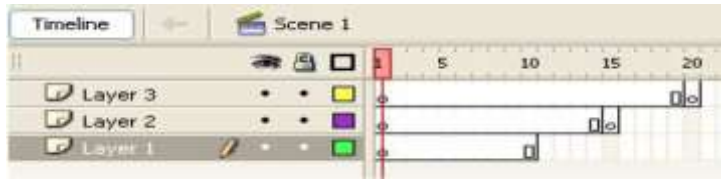
Tool	Nama	Fungsi	Shortcut
	<i>Line Tool</i>	Membuat garis pada suatu objek	N
	<i>Lasso Tool</i>	Menyeleksi bagian suatu objek yang akan diedit	L
	<i>Pen Tool</i>	Membuat bentuk suatu objek secara bebas dengan menggunakan titik-titik sebagai penghubungnya	P
	<i>Text Tool</i>	Membuat suatu teks tertentu	T
	<i>Oval Tool</i>	Membuat suatu objek tertentu dengan bentuk elips atau lingkaran	O
	<i>Ractangle Tool</i>	Membuat suatu objek tertentu dengan bentuk segi empat / segi banyak	R
	<i>Pencil Tool</i>	Menggambar suatu objek tertentu secara bebas	Y
	<i>Brush Tool</i>	Menggambar suatu objek tertentu secara bebas namun terdapat ukuran ketebalan dan bentuk yang sudah disediakan	B
	<i>Ink Bottle Tool</i>	Memberi warna suatu garis tepi	S

Tool	Nama	Fungsi	Shortcut
	<i>Paint Bucket Tool</i>	Memberi warna-warna pada objek yang diedit	K
	<i>Eyedropper Tool</i>	Mengambil suatu contoh warna	I
	<i>Eraser Tool</i>	Menghapus suatu objek tertentu	E
	<i>Hand Tool</i>	Menggeser stage	H
	<i>Zoom Tool</i>	Memperbesar atau memperkecil suatu objek tertentu	M atau Z
	<i>Stroke Color</i>	Memberi warna pada garis/garis tepi pada objek	
	<i>Fill Color</i>	Memberi warna pada suatu objek tertentu	
	<i>Option tool</i>	Mengatur fungsi tambahan dari suatu tool	

c. Timeline

Timeline atau garis waktu yaitu komponen dalam menu pada jendela kerja flas 8 yang mengatur jalannya suatu animasi yang sedang dibuat. *Timeline* memuat beberapa layer yang berfungsi untuk menempatkan ≥ 1 objek ke dalam stage tertentu agar dapat diolah dengan objek yang lainnya. Setiap layer tersebut mencakup frame-frame tertentu yang berfungsi untuk mengatur kecepatan suatu animasi yang dibuat. Jika frame yang terdapat dalam suatu layer semakin panjang, maka akan semakin lama pula animasinya akan berjalan. Adapun contoh tampilan

timeline pada *macromedia flash* tercantum pada Gambar di bawah ini.



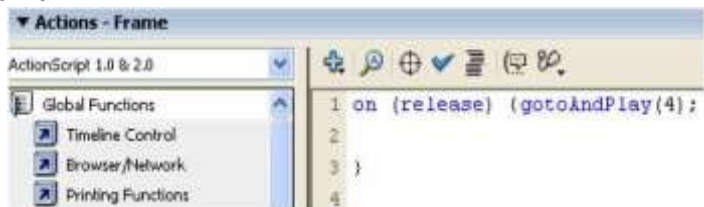
Gambar 8.3 : Tampilan Timeline *Macromedia Flash 8*
(Sumber : (Adriyanto, 2010))

d. Stage

Stage berfungsi untuk memainkan atau menjalankan objek-objek yang akan diedit untuk diberikan animasi nantinya. Pada komponen ini, kita dapat membuat suatu gambar tertentu, membuat teks, memberi warna, dan lain sebagainya.

e. Panel

Komponen pada menu *Panel* antara lain: *Properties, Filters & Parameters, Actions - Frame, Color, Behaviors* dan *Library*. Adapun contoh tampilan menu Panel pada *macromedia flash* terdapat pada Gambar di bawah ini.



Gambar 8.4 : Tampilan Menu Panel *Macromedia Flash 8*
(Sumber : (Adriyanto, 2010))

f. Properties

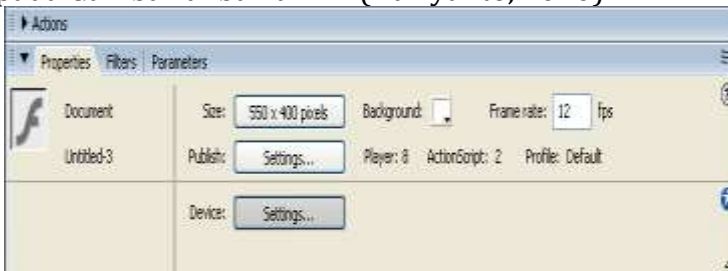
Panel properties ini berfungsi untuk mengikuti bagian mana yang sedang diaktifkan. Misalnya Ketika Anda sedang mengaktifkan Line tool, maka yang akan muncul pada jendela *properties* tersebut adalah fungsi-fungsi untuk mengatur line/garis seperti misalnya tebal tipisnya garis, bentuk garis, serta warna garis.

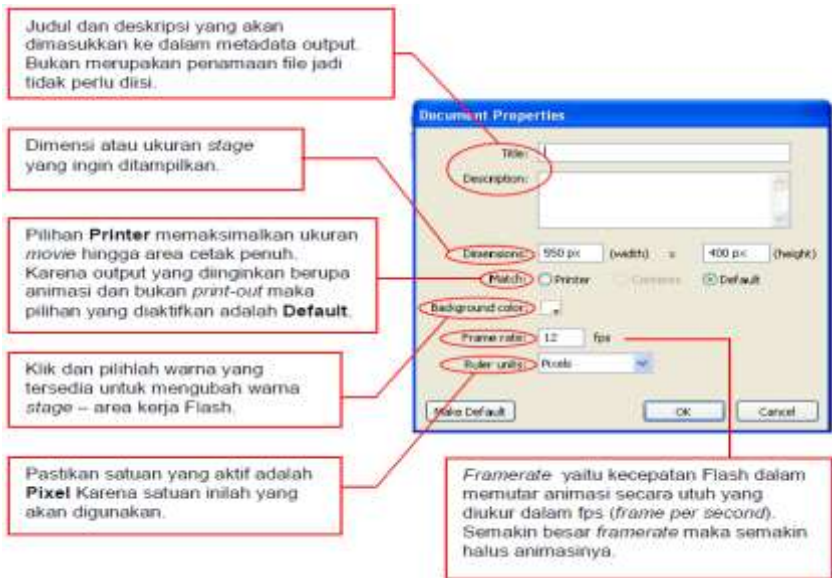
g. Library

Panel *library* berfungsi sebagai media yang digunakan pada animasi yang sedang dibuat dan sebagai perpustakaan symbol. Adapun simbol yang terdapat di dalamnya berupa kumpulan suatu gambar baik berupa movie, tombol, suara, dan gambar statis.

2. Document Properties

Document Properties berfungsi untuk mengatur ukuran pixels layar pada *size*, warna pada *background*, besar fps pada *frame rate* dan setingan lainnya dari animasi yang dibutuhkan oleh pengguna. Untuk menampilkan kotak dialog *Document Properties*, pilih *properties* yang terdapat pada Panel properties, kemudian klik tombol *Size*. Adapun contoh tampilannya terdapat pada Gambar di bawah ini (Adriyanto, 2010):





Gambar 8.5 : Tampilan Menu *Document Properties Flash 8*
(Sumber : (Adriyanto, 2010))

8.2 Membuat Media Pembelajaran Menggunakan Macromedia Flash

Secara garis besar, langkah-langkah yang penting dalam pembuatan media pembelajaran dengan menggunakan *macromedia flash* adalah sebagai berikut (Adriyanto, 2010):

8.2.1 Membuat Background

Dalam membuat background pada *macromedia flash*, terdapat langkah-langkah yang dilakukan yaitu sebagai berikut :

1. Pertama, terlebih dahulu buka lembar kerja *macromedia flash 8*. Cara membuka lembar kerjanya yaitu dengan mengklik menu *star*, lalu pilih *all program*, selanjutnya pilih *macromedia*, lalu klik *macromedia flash 8*, lalu pilih *create new* dan *flash document*.

2. Setelah langkah-langkah tersebut dilakukan, maka akan muncul jendela baru *macromedia flash 8* seperti gambar di bawah ini.



Gambar 8.6 : Tampilan Langkah Membuat Background
(Sumber : (Adriyanto, 2010))

3. Langkah selanjutnya, lakukan pemberian nama pada layer 1 dengan mengklik sebanyak dua kali pada tulisan layer 1 dan tuliskan nama backgroundnya.
4. Jika kita ingin membuat suatu desain pada backgroundnya, maka kita dapat melakukan *import* gambar dan juga dapat mengatur gradasi perubahan warna tertentu. Adapun langkah-langkah yang dilakukan dalam melakukan import gambar sebagai background yaitu dengan klik *file*, lalu pilih *import*, selanjutnya pilih *import to stage*, lalu pilih gambar yang diinginkan setelah muncul jendela import, lalu klik *open*. Adapun contoh tampilannya terdapat pada gambar di bawah ini.



Gambar 8.7 : Tampilan Langkah Import Gambar
(Sumber : (Adriyanto, 2010))

5. Langkah yang terakhir yaitu menempatkan posisi gambar yang disesuaikan dengan ukuran stage.

8.2.2 Membuat Animasi Judul

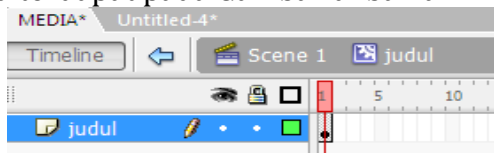
Tahapan selanjutnya yaitu membuat animasi judul. Dalam pembuatan animasi judul untuk pembuatan media pembelajaran memiliki beberapa langkah-langkah antara lain sebagai berikut :

1. Langkah pertama yaitu membuat tulisan judul media pembelajaran yang akan dibuat sesuai yang diinginkan
2. Lalu Langkah selanjutnya yaitu melakukan klik kanan pada judul yang sudah kita tulis tadi, lalu pilih *convert to symbol*. Jika sudah muncul kotak dialog *convert to symbol*, silahkan isikan namanya (misalkan judul), pilih typenya (misalkan movie clip). Adapun contoh tampilannya dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



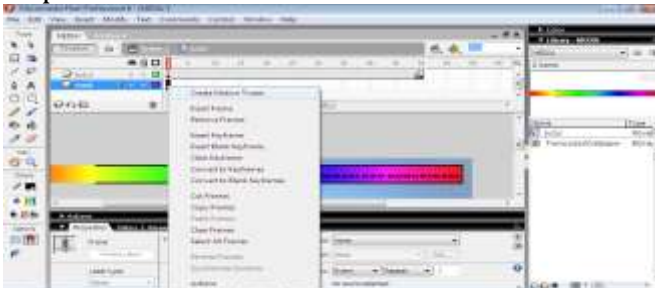
Gambar 8.8 : Tampilan Jendela Kerja *Convert to Symbol*
(Sumber : (Adriyanto, 2010))

3. Langkah selanjutnya masuk ke halaman *movie clip* dengan mengklik sebanyak 2 kali pada judul, lalu ganti tulisan pada layer 1 dengan nama "judul", dengan cara mengklik sebanyak 2 kali kemudian tuliskan "judul". Adapun contoh tampilannya terdapat pada Gambar di bawah ini.



Gambar 8.9 : Tampilan Jendela Kerja *Movie Clip*
(Sumber : (Adriyanto, 2010))

4. Lakukan klik di frame 50 pada layer judul, lalu dilanjutkan dengan mengklik kanan dan pilih *insert keyframe*.
5. Selanjutnya buatlah satu layer lagi di bawah jendela layer dengan mengklik *symbol*. Jika sudah, silahkan beri nama mask. Kemudian dilanjutkan dengan meletakkan layer mask tersebut di bawah layer judul.
6. Buatlah kotak warna pelangi pada *layer mask* dengan cara mengklik *rectangle tool* , selanjutnya silahkan lakukan klik pada *fill color*  dan pilihlah warna pelangi. Kemudian letakkan kotak tersebut sedikit ke arah kiri tempat tadi menuliskan judul sampai menutupi tulisan yang sudah ada.
7. Selanjutnya silahkan klik kanan pada frame 1 (layer mask) lalu pilih *create motion tween*. Adapun contoh tampilannya terdapat pada Gambar di bawah ini.



Gambar 8.10 : Tampilan Jendela Kerja *Flash 8*

(Sumber : (Adriyanto, 2010))

8. Langkah selanjutnya yaitu mengklik frame 50 pada layer mask. Lalu lakukan klik kanan pilih *insert keyframe*. Selanjutnya pada frame 50, geserlah kotak ke arah sebelah kanan stage.
9. Lalu kemudian lakukan klik kanan pada layer judul dan pilih *mask*. Adapun contoh tampilannya terdapat pada Gambar di bawah ini.



Gambar 8.11 : Tampilan Jendela Kerja *Flash 8*
(Sumber : (Adriyanto, 2010))

10. Kemudian silahkan lakukan klik scene 1. Hal ini bertujuan untuk mengembalikan ke halaman utama. Lalu untuk melihat hasil yang sudah kita kerjakan, kita dapat melakukan klik *control* lalu pilih *test movie*.

8.2.3 Membuat Tombol Rollover

Tombol rollover merupakan suatu tombol yang sering digunakan seperti misalnya pada web maupun media interaktif. Tombol ini terdiri dari beberapa elemen yaitu diantaranya *up*, *over*, *down*, dan *hit*. Yang pertama yaitu *Up*, dimana pada saat posisi tombol dalam keadaan standar/default atau tidak terdapat aksi pada posisi tersebut.

Lalu yang selanjutnya yaitu *Over*, yaitu pada saat kursor mouse melewati di sekitar tombol yang dibuat. Selanjutnya yaitu *Down*, dimana saat mouse melakukan pengeklikan pada tombol. Kemudian yaitu *Hit*, merupakan suatu area yang dibuat yang memiliki fungsi sebagai batasan dari tombol tersebut.

Selanjutnya dalam pembuatan tombol rollover, perlu dipastikan bahwa lembar kerja yang anda buat terdapat pada scene 1. Adapun Langkah-langkah selanjutnya yang perlu dilakukan adalah sebagai berikut :

1. Membuat layer baru dengan diberi nama tombol 1 pada Scene 1.

2. Selanjutnya yaitu pilih *rectangle tool*, lalu klik set corner pada option tools. Setelah Langkah tersebut dilakukan maka akan muncul dialog rectangle settings, lalu silahkan ubah corner radius menjadi 25 points. Adapun contoh tampilannya tercantum pada Gambar di bawah ini.



Gambar 8.12 : Tampilan Jendela Kerja *Rectangle Tool*
(Sumber : (Adriyanto, 2010))

3. Lalu selanjutnya yaitu membuat kotak pada layer tombol 1 pada kotak yang telah dibuat. Silahkan tuliskan judul tombol yang diinginkan, misalnya silabus.
4. Kemudian selanjutnya pilih kotak dan tulisan yang sudah dibuat. Selanjutnya lakukan klik kanan, lalu pilih *convert to symbol*. Setelah langkah tersebut dilakukan maka akan muncul dialog *convert to symbol*. Lalu kemudian silahkan isi name: silabus, type: button seperti contoh gambar dibawah ini:



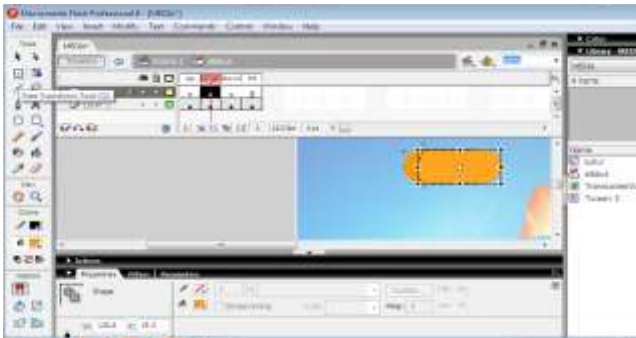
Gambar 8.13 : Tampilan Jendela Kerja *Convert to Symbol*
(Sumber : (Adriyanto, 2010))

5. Jika sudah muncul tampilan seperti pada Gambar di atas, langkah selanjutnya klik OK .
6. Lalu selanjutnya lakukan klik dua kali symbol silabus sehingga nantinya akan masuk ke halaman silabus seperti contoh gambar dibawah ini.



Gambar 8.14 : Tampilan Jendela Kerja *Macromedia Flash 8*
(Sumber : (Adriyanto, 2010))

7. Lalu selanjutnya aktifkan frame up. Pengaktifan frame up dapat dilakukan dengan melakukan klik pada frame tersebut lalu klik kanan. Lalu pilih *insert keyframe* pada masing-masing frame up, over, down, dan hit.
8. Selanjutnya yaitu klik *frame over* untuk dapat mengaktifkan frame tersebut.
9. Kemudian tambahkan satu layer Kembali dengan cara mengklik symbol, lalu pada posisi over *insert keyframe*.
10. Selanjutnya ubah warna tulisan yang sesuai dengan keinginan.
11. Lalu membuat kotak dengan rounded rectangle radius: 25 point.
12. Selanjutnya silahkan pilih *fill color* yang diinginkan.
13. Kemudian posisikan kotak di atas tombol silabus, untuk kemudian membuat garis vertical yang menimpa kotak yang telah dibuat, selanjutnya gunakan *free transform tool* klik bagian yang lebih besar, lalu tekan delete. Hal ini bertujuan untuk membuat supaya garis yang dihasilkan dapat sedikit melengkung. Adapun contohnya terdapat pada Gambar di bawah ini.



Gambar 8.15 : Tampilan Jendela Kerja *Macromedia Flash 8*
(Sumber : (Adriyanto, 2010))

14. Lalu, masih di frame over, selanjutnya membuat kotak dan meletakkan atau memposisikan kotak tersebut di tengah halaman. Selanjutnya jika sudah pilih *fill color* sesuai keinginan. Lalu silahkan isi silabus pelajaran sesuai kebutuhan. Adapun contohnya pada Gambar di bawah ini.



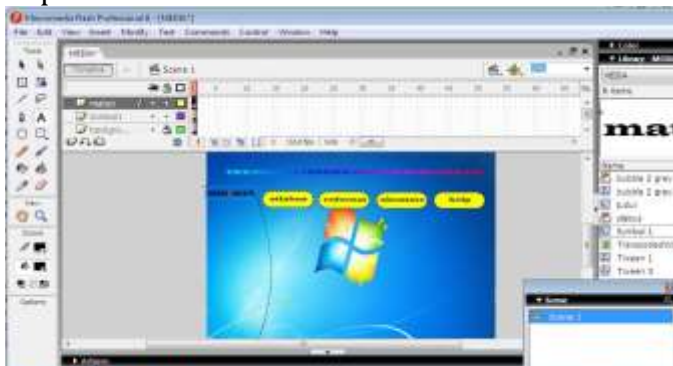
Gambar 8.16 : Tampilan Jendela Kerja *Macromedia Flash 8*
(Sumber : (Adriyanto, 2010))

15. Kemudian lakukan hal yang sama jika akan membuat tombol rollover yang lain.

8.2.4 Membuat Scene Untuk Submenu

Pada tahapan ini, akan dilakukan untuk membuat persiapan link antar sub menu. Adapun langkah-langkahnya adalah sebagai berikut :

1. Langkahnya yaitu melakukan pengaktifkan kembali project yang telah dibuat. Selanjutnya aktifkan panel scene. Namun jika belum ada maka silahkan klik windows, pilih other panels, lalu pilih scene. Nantinya nama dari scene adalah scene 1.
2. Kemudian pada scene 1, membuat layer baru dengan nama materi tertentu. Pada frame1 layer materi dapat tuliskan "materi" kemudian silahkan klik kanan pilih *convert to symbol*, lalu pilih *movie klip*. Adapun contoh tampilannya yaitu pada Gambar di bawah ini.



Gambar 8.17 : Tampilan Jendela Kerja Macromedia Flash 8
(Sumber : (Adriyanto, 2010))

3. Selanjutnya yaitu mengklik dua kali tulisan materi untuk dapat masuk ke movie clip materi.
4. Lalu lakukan klik kanan *create motion tween*, selanjutnya klik frame 30 *insert keyframe* yang terdapat pada frame1 layer 1. Kemudian mengubah letak dan warna tulisan sesuai yang diinginkan.

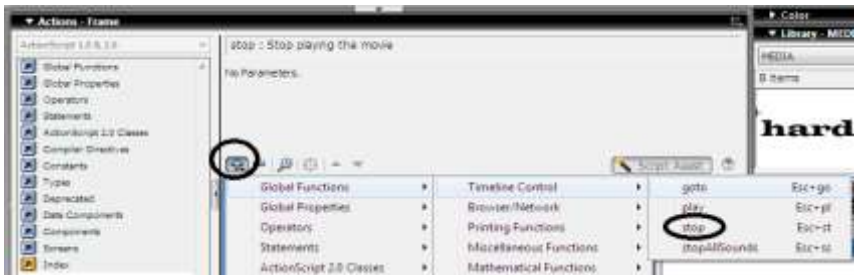
5. Kemudian tambahkan layer baru jika ingin menambah animasi yang lain.
6. Selanjutnya tambahkan layer baru dengan tombol materi (Scene 1).
7. Lalu pada frame1 di layer tombol materi silahkan membuat tombol baru dengan memberi nama sesuai dengan materi.
8. Selanjutnya tambahkan scene2 dengan cara melakukan klik tombol *add scene* yang terdapat pada jendela scene



Gambar 8.18 : Tampilan Jendela Kerja Scene

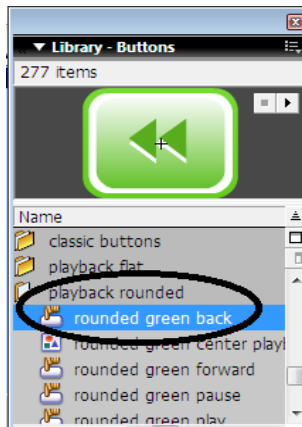
(Sumber : (Adriyanto, 2010))

9. Lalu selanjutnya jika sudah memasuki scene2, silahkan ganti scene2 dengan nama judul materi yang diinginkan. Kemudian pada scene tersebut, silahkan tulis isi dari materi yang diinginkan
10. Selanjutnya pada scene hardware silahkan tambahkan layer baru. Lalu kemudian beri nama stop. Selanjutnya klik frame1 layer stop lalu selanjutnya aktifkan action untuk menuliskan action script. Hal ini dapat dilakukan dengan cara klik menu window lalu pilih actions (f9)
11. Kemudian selanjutnya pilih global functions, klik timeline control, lalu pilih stop. Adapun contoh tampilannya terdapat pada Gambar di bawah ini.



Gambar 8.19: Tampilan Jendela Kerja *Actions-Frame*
(Sumber : (Adriyanto, 2010))

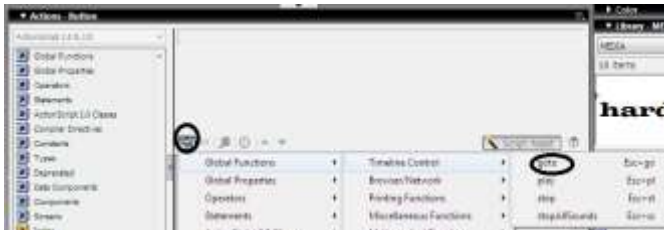
12. Lalu selanjutnya menambahkan layer baru dan memberi nama back. Pada *macromedia flash*, selain membuat button sendiri juga terdapat fasilitas button. Untuk membuatnya dapat dilakukan dengan memilih menu *window*, lalu klik *common libraries*, selanjutnya pilih *buttons*. Selanjutnya pilih button yang diinginkan seperti yang terdapat pada Gambar di bawah ini.



Gambar 8.20 : Tampilan Jendela Kerja *Library-Buttons*
(Sumber : (Adriyanto, 2010))

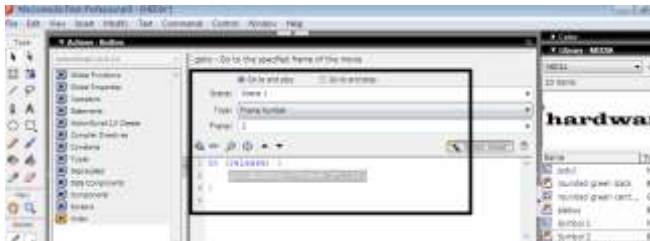
13. Selanjutnya klik dan drag tombol yang akan digunakan dan posisikan sesuai yang diinginkan.
14. Kemudian lakukan klik tombol *rounded green back* yang telah dibuat selanjutnya tekan *f9*. Hal ini akan membuat

kita untuk masuk ke *action frame*. Lalu selanjutnya pilih *global functions*, kemudian klik *timeline control*, selanjutnya klik *go to*. Adapun contoh tampilannya terdapat pada Gambar di bawah ini.



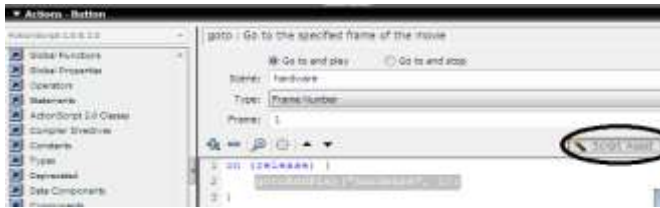
Gambar 8.21 : Tampilan Jendela Kerja *Actions-Buttons*
(Sumber : (Adriyanto, 2010))

15. Selanjutnya silahkan melakukan pengisian action seperti gambar di bawah ini :



Gambar 8.22 : Tampilan Jendela Kerja *Actions-Buttons*
(Sumber : (Adriyanto, 2010))

16. Kemudian kembali ke scene 1. Lalu membuat hal yang sama untuk langkah pada no 10 dan 11.
17. Selanjutnya melakukan klik tombol judulnya kemudian tekan f9 untuk masuk ke *action frame*. Kemudian aktifkan *script assist*.
18. Lalu selanjutnya pilih *global functions*, lalu klik *timeline control*, dan klik *go to*. Adapun contoh tampilannya terdapat pada Gambar di bawah ini.



Gambar 8.23 : Tampilan Jendela Kerja *Actions-Buttons*
(Sumber : (Adriyanto, 2010))

8.2.5 Menambah Audio

Adapun untuk menambahkan audio pada media pembelajaran yang telah dibuat adalah sebagai berikut :

1. Pilih file audio yang akan ditambahkan, lalu pilih import selanjutnya lakukan klik *import to library*.
2. Pada *library*, tahan dan geser file audio yang terdapat di dalamnya ke lembar kerja
3. Selanjutnya silahkan pilih *test movie* untuk memainkan file yang sudah ditambahkan
4. Untuk mengkonversi hasil lembar kerja dalam bentuk (.exe) dapat dilakukan dengan cara melakukan klik *file* lalu pilih *publish settings*. Selanjutnya pilih type file extension flash (.swf) dan windows projector (.exe), lalu pilih *publish* kemudian klik OK.

8.2.6 Menambah Video

Adapun untuk menambahkan video pada media pembelajaran yang telah dibuat adalah sebagai berikut :

1. Pilih file video yang akan ditambahkan, lalu pilih import selanjutnya pilih *import to video*.
2. Kemudian silahkan pilih file video yang disediakan.

8.2.7 Mempublish File

Adapun untuk mempublikasikan file pada media pembelajaran yang telah dibuat adalah sebagai berikut :

1. Buka file yang akan di publikasikan

2. Pilih *File* (misalnya : kupu-kupu) lalu klik *Publish Settings*

Pada jendela dialog akan muncul type file sebagai berikut:

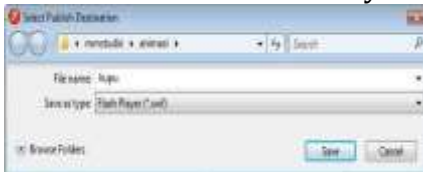
- Pilih Flash (.swf), type ini dipilih jika menginginkan untuk mempublikasikan file yang dijakankan dengan aplikasi flash player dimana nantinya dapat untuk diunggah ke internet.
- Pilih HTML (.html), type ini dipilih jika ingin mempublikasikan file dalam bentuk html, type ini juga dapat diunggah ke internet.
- Pilih Gif Image (.gif), type ini dipilih jika ingin mempublikasikan file dalam bentuk animasi gif dimana nantinya juga dapat diunggah ke internet.
- Pilih JPEG Image (.jpg), type ini dipilih jika ingin mempublikasikan file dalam bentuk gambar dengan format JPEG
- Pilih PNG (.png), type ini dipilih jika ingin mempublikasikan file dalam bentuk gambar dengan format PNG dimana nantinya file tersebut juga dapat diunggah ke internet.
- Pilih Windows Projector (.exe), type ini dipilih jika ingin mempublikasikan file yang dapat berjalan sendiri (standalone).
- Pilih Macintosh Projector, type ini dipilih jika ingin mempublikasikan file yang dapat berjalan sendiri (standalone) di komputer Macintosh.
- Pilih QuickTime (.mov) jika ingin mempublikasikan file dalam bentuk movie yang dapat dijalankan dengan menggunakan aplikasi QuickTime player.



Gambar 8.24 : Tampilan Jendela Kerja *Publish Settings*
(Sumber : (Adriyanto, 2010))

Selanjutnya setelah memilih type file yang diinginkan silahkan pilih ikon yang letaknya terdapat di samping tipe format file yang dipilih.

3. Kemudian akan muncul jendela dialog, selanjutnya isikan pada kolom *File name* nama file (misalnya: kupu). Untuk lokasi penyimpanan, pilih *Browse Folders*, kemudian tentukan direktori foldernya. Selanjutnya pilih tombol *Save*



Gambar 8.25 : Tampilan Jendela Kerja *Select Publish Destination*

(Sumber : (Adriyanto, 2010))

4. Lalu pilih *Publish*, selanjutnya klik tombol *OK*.

8.2.8 Mengekspor File

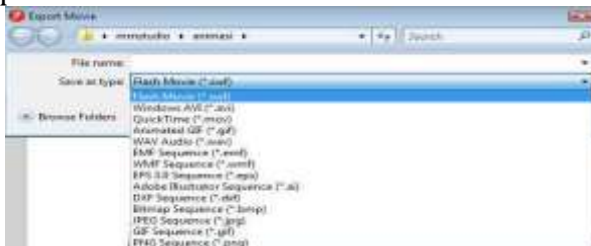
Fungsi export file pada macromedia flash 8 hanya terbatas untuk mengkonversi file movie dan gambar saja, tidak bisa untuk mengkonversi file menjadi format .exe (*standalone*).

Adapun tahapan untuk mengekspor file gambar tersebut:

1. Arahkan kursor mouse dan klik pada bagian frame yang akan diexport.
2. Pilih *File*, lalu pilih *Export*, selanjutnya pilih *Export Image*.
Kemudian akan muncul jendela dialog, selanjutnya isikan pada kolom *File name*, nama file yang diinginkan. Untuk lokasi penyimpanan, pilih *Browse Folders*, kemudian tentukan direktori foldernya. Selanjutnya pilih *Save* untuk menyimpan.

Adapun tahapan untuk mengekspor file movie tersebut:

1. Arahkan kursor dan klik mouse pada bagian frame yang akan diexport.
2. Pilih *File*, lalu pilih *Export*, selanjutnya pilih *Export Image*.
Kemudian akan muncul jendela dialog, selanjutnya isikan pada kolom *File name* nama file yang diinginkan. Untuk lokasi penyimpanan, pilih *Browse Folders*, kemudian tentukan direktori foldernya. Selanjutnya pilih *Save* untuk menyimpan.



Gambar 8.26 : Tampilan Jendela Kerja *Export Movie*
(Sumber : (Adriyanto, 2010))

8.3 Penggunaan Macromedia Flash dalam Pembelajaran

Pada pelaksanaan pembelajaran di kelas, pendidik biasanya cenderung menggunakan media pembelajaran supaya dapat membantu memfasilitasi peserta didik untuk mampu mencapai tujuan pembelajarannya. Hal ini dikarenakan dengan menggunakan media pembelajaran, biasanya peserta didik cenderung lebih mudah untuk memahami akan suatu hal yang sedang dipelajari pada saat mengkonstruksikan pengetahuannya. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran sangat penting digunakan saat proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran sebaiknya juga sesuai dengan materi atau konsep yang sedang dipelajari supaya dapat sesuai dengan peruntukannya.

Media pembelajaran berkontribusi sangat berarti dalam proses pembelajaran antara lain pesan pembelajaran yang disampaikan pada proses pembelajaran dapat lebih terstandar, menarik, interaktif dengan diimplemantasikannya teori-teori belajar dan prinsip-prinsip psikologi yang diterima oleh peserta didik, sebagai umpan balik dan penguatan, dapat membuat durasi pelaksanaan pembelajaran menjadi lebih singkat, dapat meningkatkan proses pembelajaran, proses pembelajaran dapat disesuaikan dengan waktu dan tempat, peserta didik mengalami peningkatan sikap positif saat pembelajaran berlangsung terkait dengan materi pembelajaran yang sedang dipelajari (Hasanah, 2016).

Berdasarkan pemaparan tersebut dapat diketahui bahwa media pembelajaran berperan penting bagi keberhasilan proses belajar mengajar. Kemudian media pembelajaran juga memiliki banyak jenisnya yang salah satunya yaitu media macromedia flash. Media pembelajaran ini dapat membuat animasi bergerak sehingga tentunya diharapkan mampu menarik minat peserta didik dalam proses

pembelajaran sehingga hasil belajar peserta didik pun dapat meningkat. Media pembelajaran ini juga dirancang supaya peserta didik tidak mudah bosan. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran macromedia flash ini penting untuk dikuasai oleh pendidik sehingga nantinya diharapkan mampu memfasilitasi peserta didik untuk meningkatkan hasil belajarnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Adriyanto, B. 2010. *Pembuatan Animasi dengan Macromedia Flash 8*. Pusat Teknologi Informasi dan Komunikasi Pendidikan Kementerian Pendidikan Nasional.
- Ardiansyah, N. 2013. *Tutorial Macromedia Flash Profesional 8 Untuk Pemula*. Sekadau.
- Haryanto, Dany and Niken. 2012. *Pembelajaran Multimedia Di Sekolah*. Jakarta: PT Prestasi Pustakaraya.
- Hasanah, R. 2016. *Hubungan Penggunaan Macromedia Flash Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik di sekolah Menengah Kejurusan (SMK) Wahidin Kota Cirebon*. IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
- Rosari, R. W. 2007. *Mahir Dalam 7 Hari Macromedia Flash Pro 8*. 1st edn. Yogyakarta: Andi.

BAB 9

MEDIA POWERPOINT

Oleh Vini Rizqi

9.1 Pendahuluan

Salahsatu multimedia berbasis komputer yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran adalah dengan multimedia presentasi. Penggunaan multimedia presentasi lebih kepada materi-materi yang sifatnya teoritis (Sadiman, 1986).

Program komputer yang sering digunakan dan dikenal oleh banyak orang untuk presentasi adalah Microsoft Powerpoint yang dikeluarkan oleh Microsoft Office. Program ini dapat melibatkan berbagai media seperti teks, audio, video, serta animasi yang dapat membuat presentasi menjadi lebih menarik.

9.2 Powerpoint

Powerpoint merupakan sebuah program atau aplikasi media pembelajaran yang sudah banyak dikenal dimasyarakat, terutama bagi mereka yang pekerjaannya berkaitan dengan presentasi. Kelebihan-kelebihan pada powerpoint banyak dimanfaatkan oleh kalangan pengajar, siswa dan webinar-webinar yang dilakukan secara daring terutama saat pandemi Covid tahun 2019 lalu.

Penggunaannya tidak lepas dari alat bantu proyektor LCD, namun semenjak pandemik Covid terjadi, penggunaannya semakin simpel dengan bantuan aplikasi konferensi video seperti Zoom atau Googlemeet. Program ini telah dirancang khusus untuk dapat menampilkan presentasi yang menarik

dengan penggunaan yang mudah dan *low budget* (Rusman, 2015).

Tujuan atau fungsi dari media pembelajaran powerpoint yang perlu diketahui, diantaranya:

1. Memberikan Informasi

Tujuan dari presentasi biasanya adalah untuk menginformasikan atau menyampaikan suatu materi atau informasi kepada banyak audien.

2. Memberikan Keyakinan

Informasi atau materi yang disampaikan haruslah dapat meyakinkan audiennya, sehingga informasi harus disertakan dengan data dan bukti-bukti yang disusun dengan baik dan jelas.

3. Memberikan inspirasi

Presentasi yang baik harus mampu menjadi salahsatu inspirasi bagi orang lain.

4. Memberikan hiburan

Salahsatu informasi yang dapat disampaikan atau disajikan dalam presentasi adalah informasi yang dapat menghibur orang lain (Wati, 2016).

Berikut adalah beberapa tipe pemanfaatan powerpoint untuk memberikan sebuah informasi kepada orang lain:.

1. Persentasi Personal

Umumnya presentasi menggunakan powerpoint digunakan dalam pembelajaran klasikal sehingga proses pembelajaran terletak pada instruktur atau guru. Misalkan pada perkulihan, pelatihan, seminar dan lain sebagainya. Powerpoint berperan sebagai alat bantu untuk menyampaikan materi presentasi dengan tampilan yang lebih menarik.

2. Berdiri Sendiri

Powerpoint dapat dirancang sedemikian rupa sebagai sara pembelajaran individual yang interaktif jika dapat memaksimalkan penggunaannya.

3. Berbasis Web

Mengubah format tampilan powerpoint menjadi sebuah file web sehingga program yang muncul adalah *browser* yang menghubungkan ke internet (Rusman, 2015).

Powerpoint sendiri memiliki beberapa jenis tampilan yang dapat kita gunakan untuk memperlancar kegiatan presentasi, yaitu:

1. *Powerpoint Presentation* (PPT)
2. *Powerpoint Show* (PPS)
3. *Powerpoint Template* (POT)
4. *Powerpoint Presentation XML* yang hanya ada pada powerpoint 12 (Wati, 2016).

9.2.1 Karakteristik Media Pembelajaran Powerpoint

Keunggulan dan kemudahan-kemudahan yang ada pada powerpoint membuat semua orang dapat menggunakannya, namun pemanfaatan yang baik memerlukan kemampuan pengoprasian *powerpoint* agar fitur-fitur didalamnya dapat termaksimalkan dan dimanfaatkan. Dengan demikian akan benar-benar terlihat kemampuan powerpoint dalam menampilkan presentasi yang baik sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Pemanfaatan *powerpoint* yang baik adalah ketika elemen-elemen visual dapat ditata dengan rapih dan menarik sehingga dapat mempermudah siswa untuk membaca materi yang disampaikan serta memahami isi materi tersebut. Penggunaan fitur-fitur yang maksimal seperti animasi pada powerpoint dapat membantu memaksimalkan tampilan

presentasi, sehingga pesan dari materi yang disampaikan dapat tersampaikan secara benar.

Penataan elemen-elemen visual pada powerpoint memerlukan beberapa prinsip desain yang perlu diketahui, yaitu :

1. Kesederhanaan

Kesederhanaan yang dimaksud adalah banyak tidaknya elemen yang terkandung dalam visualisasi. Semakin sedikit elemen yang ada, semakin mempermudah dalam proses menangkap dan memahami pesan yang ditampilkan secara visual. Dengan demikian, informasi yang panjang harus dibagi dalam beberapa slide atau halaman dan banyaknya teks yang menyertainya haruslah di batasi (misalkan 15-20 kata).

2. Keterpaduan

Keterpaduan yang dimaksud adalah hubungan pada elemen-elemen visual yang berfungsi secara bersamaan saat diamati oleh siswa. Elemen tersebut harus saling terkait dan menyatu sebagai suatu kesatuan agar visual yang ditampilkan dapat menambah pemahaman siswa tentang materi yang disajikan.

3. Penekanan

Penekanan di perlukan karena meskipun penyajian visual sudah dirancang sedemikian rupa agar terlihat sederhana, namun sering kali konsep yang ingin disampaikan luput dari perhatian siswa. Penekanan yang dimaksud bisa berupa ukuran huruf, warna, hubungan, perspektif, serta slide yang merupakan unsur penting dalam powerpoint.

4. Keseimbangan

Keseimbangan yang dimaksud adalah bentuk atau pola yang akan dipilih ketika membuat presentasi pada powerpoint. Presentasi powerpoint yang baik harus dapat memilih bentuk dan pola yang menempati ruang

penayangan yang memberikan pandangan seimbang walau tidak sepenuhnya sama.

9.2.2 Keunggulan dan Kekurangan Powerpoint

Apapun buatan manusia tidak ada yang semuanya sempurna, begitu pula dengan aplikasi program powerpoint ini mempunyai kelebihan dan kekurangan. Beberapa kelebihan dari *powerpoint*, yaitu:

1. Praktis, kelas besar atau kecil dapat menggunakan media ini untuk pembelajaran.
2. Kemungkinan respon siswa atau audien untuk melihat materi dan mengamati menjadi lebih besar.
3. Memungkinkan siswa atau audien untuk dapat mencatat materi.
4. Mempunyai berbagai macam metode penyajian yang dapat digabungkan dengan penggunaan kombinasi warna dan animasi.
5. Tidak masalah untuk digunakan berkali-kali.
6. Presentasi dapat dihentikan dimanapun karena kontrol sepenuhnya berada di pembicara.
7. Dari segi kesehatan, penggunaan powerpoint lebih sehat daripada penggunaan papan tulis (Masri, 2016).

Sedangkan kekurangan powerpoint diantaranya adalah:

1. Tidak semua sekolah dapat mempunyai komputer dan LCD.
2. Memerlukan persiapan materi yang matang.
3. Memerlukan keterampilan khusus agar persentasi yang ditampilkan dapat terlihat sistematis dan baik.
4. Memerlukan kerterampilan khusus untuk dapat menuangkan ide dan pesan-pesan di setiap slidennya agar informasi dapat mudah diterima atau dicerna oleh siswa atau audien.

5. Memerlukan operator jika pembicara tidak menguasai penggunaan powerpoint (Masri, 2016).

Penggunaan media pembelajaran menggunakan powerpoint dapat diukur melalui beberapa indikator berikut:

1. Relevansi
2. Kemampuan guru dalam menggunakan powerpoint
3. Kemudahan penggunaan powerpoint
4. Kebermanfaatan powerpoint dalam pembelajaran (Rachmat & WInata, 2019).

9.2.3 Pemanfaatan Powerpoint dalam Menyampaikan Nilai-Nilai Islami

Keunggulan powerpoint dalam menarik perhatian asiswa selama pemaparan presentasi dapat menjadi sarana yang menarik untuk memasukkan nilai-nilai Islami dalam setiap pembelajaran. Penyampaian ayat-ayat Al-Quran atau Hadist yang biasanya hanya disampaikan secara lisan dan tulisan kepada siswa dapat disampaikan dengan lebih menarik.

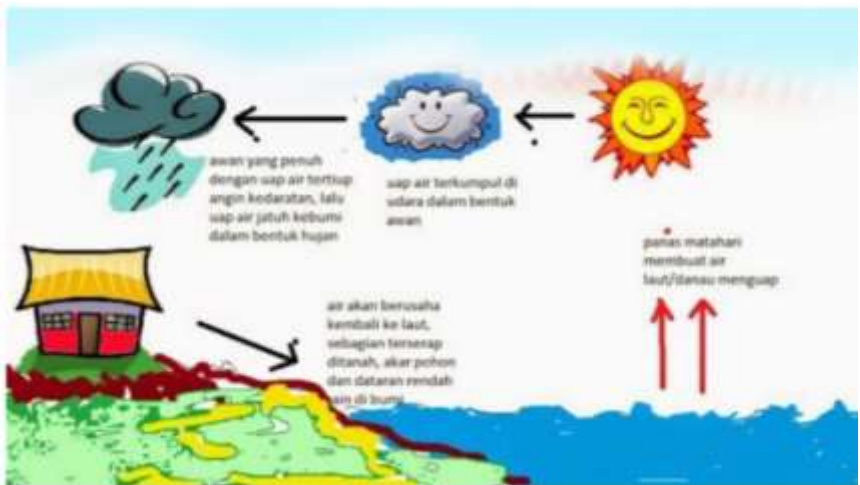
Penggunaannya tidak terbatas pada materi pelajaran tertentu. Dengan demikian kita dapat memberikan nilai-nilai islami untuk setiap materi yang sesuai dengan apa yang akan kita sampaikan.

Misalkan dalam pelajaran IPA tentang proses terjadinya hujan, kita bisa membuat animasi matahari yang berputar, tanda panah merah yang terus bergerak ke atas menunjukkan air yang menguap dan awan mendung yang mengeluarkan rintik-rintik hujan, serta dapat menyisipi bunyi hujan. Semuanya dapat dilakukan dengan menggunakan animasi dan efek yang ada di powerpoint.

Disinilah diperlukannya kemampuan merepresentasikan ide ke dalam powerpoint sehingga penggunaan dan manfaat powerpoint bisa maksimal.

Perhatikan gambar berikut, dengan menggunakan beberapa animasi dan efek bergerak maka proses terjadinya hujan akan seperti nyata. Pada bagian bawah slide kita dapat mensisipi sebuah ayat al-quran yang menjelaskan tentang proses terjadinya hujan.

Dan Dialah yang meniupkan angin sebagai pembawa berita gembira sebelum kedatangan rahmat-Nya (hujan); hingga apabila angin itu telah membawa awan mendung, Kami halau ke suatu daerah yang tandus, lalu Kami turunkan hujan di daerah itu, maka Kami keluarkan dengan sebab hujan itu pelbagai macam buah-buahan. Seperti itulah Kami membangkitkan orang-orang yang telah mati, mudah-mudahan kamu mengambil pelajaran. (Q.S. Al-A'raaf : 57)



Gambar 9.1 : Proses terjadinya hujan

(Sumber : moondoggiesmusic.com)

Salahsatu manfaat penerapan nilai islam dengan menggunakan media pembelajaran powerpoint adalah

penanaman nilai islam yang tanpa sadar diserap dan diingat oleh siswa.

Contoh lain misalkan pada pembelajaran agama yang sudah pasti menerapkan nilai-nilai islami, kita dapat membuat media pembelajaran interaktif seperti berikut.



Gambar 9.2: Pembelajaran interaktif tentang ibadah haji
(Sumber : www.youtube.com/watch?v=vEl4qjXeHp4)

Dengan mengklik beberapa menu yang ada akan muncul beberapa penjelasan dan dalil-dalilnya. Pembelajaran interaktif dapat dibuat dengan menggunakan powerpoint namun dengan keterbatasan fitur-fitur animasi dan efek yang ada.

DAFTAR PUSTAKA

- Masri. 2016. Metodologi Pengajaran Bahasa Arab berbasis Media Powerpoint. *Nur El-Islam*, 94.
- Rachmat, L., & Winata, H. 2019. Kompetensi Profesional Guru dan Media Pembelajaran Powerpoint sebagai upaya untuk meningkatkan efektifitas pembelajaran. *Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 172.
- Rusman, D. K. 2015. Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sadiman. 1986. *Media pendidikan: pengertian, pengembangan, dan pemanfaatannya*. Jakarta: Cv. Rajawali.
- Wati, E. R. 2016. Ragam Media Pembelajaran. Jakarta: Kata Pena.

BAB 10

MEDIA PEMBELAJARAN

VERBALISME MENUJU

KETRAMPILAN APLIKATIF

Oleh Syarifah Gustiawati Mukri

10.1 Pendahuluan

Pemanfaatan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar adalah suatu hal yang tidak bisa diabaikan. Sehingga, media pembelajaran dapat merangsang terwujudnya suasana belajar dan sekaligus menerapkan berbagai pengalaman, sehingga menemukan cara belajar yang optimal. (Umar. 2014:131). Suasana belajar saat ini, harus berpacu dengan arus globalisasi, sehingga menuntut adanya transformasi di dunia pendidikan. Bahkan, media pembelajaran yang verbalistik pun harus bermuara pada ketrampilan aplikatif. Ketrampilan aplikatif dibutuhkan, agar sumber daya manusia dapat bersaing di tengah kemajuan teknologi informasi dan komunikasi. Teknologi saat ini, mampu menjangkau masyarakat global tanpa batas wilayah, sehingga dapat menjelajahi dunia tanpa sekat. Oleh karena itu, dibutuhkan media pembelajaran yang dapat merespon perkembangan zaman. Dalam hal proses pendidikan dibutuhkan prinsip, ketrampilan, kompetensi dan peranan guru. Proses pembelajaran yang berkembang kini, bertujuan untuk mengembangkan kompetensi peserta didik yang meliputi empat kompetensi utama yaitu sikap spiritual, sikap sosial, pengetahuan dan ketrampilan. Sehingga, dibutuhkan transformasi media pembelajaran verbalisme menuju

ketrampilan aplikatif untuk mendukung perbaikan kompetensi peserta didik agar dapat bersaing di era global. Proses pembelajaran yang mengutamakan penerapan teori secara aplikatif, merupakan proses mempelajari suatu ilmu sekaligus menemukan hal yang baru, sehingga dapat memberikan manfaat untuk kepentingan banyak orang.

Kemampuan peserta didik dalam memahami pelajaran juga beragam, standar bahasa dan daya pikir mereka juga harus diperhatikan. Tingkat pemahaman pelajaran yang diterima bisa jadi berbeda antar peserta didik. Maka, jika media pembelajaran verbalisme tidak memperhatikan keadaan tersebut, cenderung akan merusak suasana belajar, sehingga akan menimbulkan kebosanan dan proses belajar yang tidak efektif.

Seorang guru dapat mencegah suasana belajar yang tidak efektif dengan cara penyajian materi yang tidak hanya sekedar memberikan ilustrasi, berikut rangkaian kata-kata saja, namun perlu juga sarana media pembelajaran yang disertai gambar atau media visual yang dapat memberikan contoh secara kongkret. Sehingga, media visual atau benda-benda lainnya dapat membantu suasana verbalistik dalam proses pembelajaran.

Media pembelajaran verbalisme cenderung memberikan sifat pembelajaran yang monoton, sedangkan pembelajaran aplikatif memberikan peranan penting untuk diterapkan pada peserta didik agar dapat berkontribusi saat proses pembelajaran. Oleh karena itu, dibutuhkan media pembelajaran aplikatif yang dapat membantu mengatasi pembelajaran yang bersifat monoton dan cenderung membosankan. Karena, hakikat hasil belajar dapat dilihat dari perilakunya, pengetahuan dan ketrampilannya.

Pembelajaran aplikatif bertujuan untuk mewujudkan peserta didik yang aktif, kreatif dan inovatif. Sehingga, peserta

didik dapat menunjukkan kontribusinya terhadap penerapan nilai-nilai agama dan bangsa. Sebagai contoh penerapan nilai pendidikan pancasila dan kewarganegaraan dalam kehidupan sehari-hari. Karena, di era modernisasi ini penerapan nilai-nilai pancasila dan kewarganegaraan peserta didik semakin menurun, padahal itu merupakan prioritas untuk kepentingan bangsa.

Proses pembelajaran berbasis implementasi, berarti memposisikan guru sebagai motivator dan fasilitator bagi peserta didik, sehingga dapat memberikan pendampingan dalam penguatan pengetahuan, sikap dan ketrampilan yang terpadu melalui pemanfaatan media dan sumber belajar lainnya sehingga, dapat mencapai tujuan pembelajaran secara efektif. Dukungan dan motivasi melalui pemanfaatan media tersebut, diharapkan dapat menciptakan generasi yang produktif, kreatif, inovatif, serta afektif. Untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran yang efektif diperlukan pemanfaatan media pembelajaran verbalisme menuju ketrampilan aplikatif, dalam rangka mendukung kemajuan teknologi dan informasi yang sesuai dengan perkembangan zaman dan kebutuhan peserta didik. Sehingga, dapat tercipta peserta didik berkemajuan.

10.2 Media Pembelajaran Verbalisme

Media berasal dari kata medium yang berarti perantara atau pengantar. Secara istilah media adalah sarana penyalur pesan atau informasi belajar yang hendak disampaikan oleh sumber pesan kepada penerima pesan tersebut. (Mahnun. 2012:27). Yusuf Hadi Miarso memberikan batasan bahwa media pengajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa sehingga mendorong terjadinya proses belajar pada diri siswa.

Pengertian pembelajaran menurut pasal 1 butir 20 UU No. 20 tahun 2003 tentang sisdiknas, adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Terdapat lima konsep yang terkandung di dalam pembelajaran yakni interaksi, peserta didik, pendidik, sumber belajar dan lingkungan belajar.

Kata pembelajaran berasal dari kata dasar belajar yang mendapat awalan pe dan akhiran an. Menurut Muhibbin Syah, belajar mempunyai arti tahapan perubahan seluruh tingkah laku individu yang relatif menetap sebagai hasil pengalaman dan interaksi dengan lingkungan yang melibatkan proses kognitif (Muhibbin Syah, 2000: 92).

Gagne sebagaimana yang telah dikemukakan oleh Nazarudin (2007:162) pembelajaran dapat diartikan sebagai seperangkat acara peristiwa eksternal yang dirancang untuk mendukung proses belajar yang sifatnya internal. Menurut Nazarudin pembelajaran adalah suatu peristiwa atau situasi yang sengaja dirancang dalam rangka membantu dan mempermudah proses belajar dengan harapan dapat membangun kreatifitas siswa.

Menurut Dimiyati dan Mudjiono (2009: 7) yang mengemukakan bahwa pembelajaran adalah suatu persiapan yang dipersiapkan oleh guru guna menarik dan memberi informasi kepada siswa, sehingga dengan persiapan yang dirancang oleh guru dapat membantu siswa dalam menghadapi tujuan. Definisi pembelajaran menurut Oemar Hamalik (2005: 57) adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi mencapai tujuan pembelajaran.

Menurut Rudi dan Cepi (2009: 1) Pembelajaran adalah suatu kegiatan yang melibatkan seseorang dalam upaya

memperoleh pengetahuan, keterampilan dan nilai-nilai positif dengan memanfaatkan berbagai sumber untuk belajar.

Pembelajaran harus didukung dengan baik oleh semua unsur, dalam pembelajaran meliputi pendidik, peserta didik, dan juga lingkungan belajar. Berbagai pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah suatu perubahan dari peristiwa atau situasi yang dirancang sedemikian rupa dengan tujuan memberikan bantuan atau kemudahan dalam proses belajar mengajar sehingga bisa mencapai tujuan belajar.

Sedangkan menurut Dadang dan Nana (2006: 1) pembelajaran adalah Suatu proses kegiatan yang ditata dan diatur sedemikian rupa dengan berdasarkan kepada berbagai aspek baik menyangkut aspek hakikat pembelajaran dan tujuan pembelajaran.

Asra dan Sumiati. (2010: 10) memberi batasan yang lebih jelas tentang tujuan pembelajaran, yaitu maksud yang dikomunikasikan melalui pernyataan yang menggambarkan tentang perubahan yang diharapkan dari siswa. Menurut Daryanto (2005: 58) tujuan pembelajaran merupakan tujuan yang menggambarkan tentang pengetahuan, kemampuan, keterampilan, dan sikap yang harus dimiliki siswa sebagai akibat dari hasil pembelajaran yang dinyatakan dalam bentuk tingkah laku yang dapat diamati dan diukur.

Verbalisme berasal dari kata latin, *verbum*. Berarti perkataan atau ucapan. Verbalisme secara umum adalah istilah untuk menyebut sesuatu sebagai ungkapan verbal, pengungkapan lewat kata-kata untuk mengungkapkan gagasan dan menyatakan pengertian. Orang yang verbalistis menyebut tulisan atau uraian yang mempergunakan terlalu banyak kata, sedang isinya terlalu sedikit, tanpa isi atau terlalu sedikit, atau sama sekali tak menyentuh topik yang sedang dibicarakan, atau lebih gamblangnya, omong kosong. Akan tetapi, verbalisme dalam bahasa kepribadian, diartikan pendirian. Verbalisme lalu

menjadi sikap dan bermakna positif, lebih menjunjung tinggi kata daripada kenyataan yang diungkapkan, istilah daripada permasalahan yang ada dibelakangnya, dan rumusan daripada kebenaran yang dikandungnya.

Dalam pembelajaran, seorang guru terkadang secara tak sadar menjadi penganut verbalisme, dan menjelaskan sesuatu secara verbalistis. Hal ini terjadi apabila guru terlalu banyak atau hanya menggunakan kata-kata dalam menjelaskan isi pesan, memberikan contoh-contoh dan ilustrasi yang diperlukan. Situasi seperti ini dengan mudah dapat mengganggu konsentrasi belajar peserta didik, apalagi bila kata yang digunakan banyak yang terasa asing atau di luar pengetahuan peserta didik. Sifat pengalaman, tingkat kemahiran bahasa, dan kosakata yang ada sangat mungkin tidak sama bagi semua peserta didik. Sifat verbalisme menjadi merusak, apabila guru kurang memahami keadaan latar belakang pengalaman.

10.2.1 Prinsip-Prinsip Pembelajaran Aplikatif

Berikut ini, akan dijelaskan prinsip-prinsip pembelajaran yang mendukung media pembelajaran verbalisme menuju ketrampilan aplikatif. (Nana Sudjana. 2015).

1. *Instruction Should be student-centered*

Pengembangan pembelajaran menggunakan pendekatan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik. Peserta didik ditempatkan sebagai subjek pembelajaran yang secara aktif mengembangkan minat dan potensi yang dimilikinya. Guru berperan sebagai fasilitator yang berupaya membantu mengaitkan pengetahuan awal (*prior knowledge*) yang telah dimiliki peserta didik dengan informasi baru yang akan dipelajarinya serta memberi kesempatan peserta didik untuk belajar sesuai dengan cara dan gaya belajarnya masing-masing dan mendorong

peserta didik untuk bertanggung jawab atas proses belajar yang dilakukannya.

2. *Education should be collaborative.*

Mendorong peserta didik mampu berkolaborasi dengan orang lain. Peserta didik diajarkan cara mengerjakan suatu proyek, dan bagaimana menghargai kekuatan dan talenta setiap orang serta dapat mengambil peran dan menyesuaikan diri secara tepat dengan mereka. Peserta didik juga harus didorong untuk bisa berkolaborasi dengan orang lain. Dalam mengerjakan suatu proyek, peserta didik perlu diajarkan bagaimana menghargai kekuatan dan talenta setiap orang serta bagaimana mengambil peran dan menyesuaikan diri secara tepat dengan mereka.

3. *Learning should have context*

Pengembangan pembelajaran dengan mengkaitkan dengan kehidupan sehari-hari peserta didik. Pembelajaran yang memanfaatkan metode belajar yang memungkinkan peserta didik dapat terhubung dengan dunia nyata. Peran guru membantu peserta didik menemukan nilai, makna dan keyakinan atas apa yang sedang dipelajarinya serta dapat mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-harinya. Guru juga melakukan penilaian kinerja yang dikaitkan dengan dunia nyata.

4. *Schools should be integrated with society.*

Proses pembelajaran berarti proses persiapan peserta didik menjadi warga negara yang bertanggung jawab, pihak sekolah sebaiknya memfasilitasi peserta didik untuk terlibat dalam lingkungan sosialnya. Misalnya, mengadakan pengabdian masyarakat, dimana peserta didik dapat belajar mengambil peran dan melakukan aktivitas tertentu dalam lingkungan sosial.

Hasil dari penerapan prinsip pembelajaran tersebut diharapkan peserta didik memiliki ketrampilan yang relevan dengan kebutuhan zaman. Adapun ketrampilan yang dapat dimiliki peserta didik antara lain:

1. *Life and career skills,*

Memiliki ketrampilan hidup dan karir, seperti mampu beradaptasi dan fleksibel, memiliki inisiatif, dan mampu mengatur diri sendiri, dapat berinteraksi dalam sosial dan budaya, produktif dan akuntabel, serta memiliki keterampilan dan tanggung jawab.

2. *Learning and innovation skills,*

Peserta didik memiliki keterampilan belajar dan inovasi meliputi: berpikir dan mengatasi masalah, komunikasi dan kolaborasi, memiliki kreativitas dan mampu berinovasi;

3. *Information media and technology skills,*

Peserta didik terampil memanfaatkan teknologi dan media informasi meliputi literasi informasi, literasi 17 media dan literasi ICT. Ketiga keterampilan tersebut dikuasai dalam rangka mendukung pekerjaan dan tuntutan zaman.

Untuk mendukung terciptanya peserta didik yang memiliki ketrampilan aplikatif, tentunya seorang guru juga harus memiliki ketrampilan sebagai berikut :

1. Mampu memfasilitasi dan menginspirasi belajar dan kreatifitas peserta didik
2. Merancang dan mengembangkan pengalaman belajar dengan assesmen di era digital
4. Mendorong dan menjadi model tanggung jawab dalam masyarakat di era digital
5. Berpartisipasi dalam pengembangan dan kepemimpinan

Selain ketrampilan, seorang guru juga diminta untuk memenuhi berbagai persyaratan kompetensi untuk

menjalankan tugas dan kewenangannya secara professional, yaitu dengan memiliki ketrampilan sebagai berikut:

1. Guru mampu memfasilitasi dan menginspirasi belajar dan kreatifitas peserta didik secara inovatif dengan menggunakan tool dan sumber-sumber digital;
2. Guru mampu merancang dan mengembangkan pengalaman belajar peserta didik dengan assesemen berupa penyediaan alat evaluasi formatif dan sumati
3. Seorang guru mampu merancang dan mengembangkan pengalaman belajar peserta didik dengan assesemen berupa penyediaan alat evaluasi formatif dan sumatif yang bervariasi sesuai dengan standar teknologi dan konten serta mengintegrasikan tool dan sumber digital;
4. Seorang guru mampu berkolaborasi dengan peserta didik, teman sejawat, dan komunitas dalam menggunakan tool – tool sumber digital untuk mendorong keberhasilan dan inovasi peserta didik;
5. Guru mampu memenuhi kebutuhan pembelajaran yang beragam dengan menggunakan strategi pembelajaran yang berpusat pada peserta didik dengan memberikan akses yang memadai terhadap tool – tool digital dan sumber belajar digital lainnya dengan tetap menghargai hak cipta, hak kekayaan intelektual dan dokumentasi sumber belajar; serta
6. Guru mampu berpartisipasi dalam komunitas lokal dan global untuk menggali penerapan teknologi kreatif untuk meningkatkan pembelajaran dan pembaharuan diri terkait dengan profesi guru.

Dari uraian penjelasan prinsip-prinsip pembelajaran dan penerapannya di atas, maka terlihat bahwa posisi guru dalam pembelajaran berbasis kurikulum 2013 lebih banyak sebagai fasilitator pembelajaran. Peserta didik lebih banyak

belajar dan melakukan pembelajaran. Metode konvensional seperti ceramah diharapkan hanya dilakukan di awal pembelajaran atau di saat guru menekankan konsep penting atau pokok-pokok pembelajaran saja.

10.2.2 Macam-Macam Media Pembelajaran Verbalisme Menuju Ketrampilan Aplikatif

Keseimbangan antara ketrampilan hard skill dan soft skill peserta didik itu sangat penting. Sejak kurikulum 2013 diberlakukan, porsi ketrampilan soft skill dan hard skill sudah diberikan porsi yang lebih berimbang, yaitu antara sikap spiritual, sosial, pengetahuan dan ketrampilan mulai berimbang. (Ansyar, 2015). Sehingga, diharapkan menjadi pendorong bagi seluruh pelaksana pendidikan untuk bisa melaksanakan pembelajaran yang bisa mengembangkan hard skills dan soft skills secara berimbang dan meninggalkan pola belah bambu.

Penerapan media pembelajaran verbalisme menuju ketrampilan aplikatif diperlukan sumber belajar dan media pembelajaran yang tepat, yang mana dapat digunakan pada saat yang tepat, untuk jenjang pendidikan yang tepat, dan peserta didik dengan latar belakang yang tepat. Sehingga, dapat mencapai tujuan pembelajaran dan sikap yang diharapkanpun dapat tercapai. Oleh karena itu, Pemilihan media pembelajaran yang tepat menjadi elemen penting, dan akan meningkatkan konsentrasi serta semangat belajar peserta didik.

Media pembelajaran dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronik untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. (Sugiyono, dkk. 2011). Media pembelajaran adalah segala sarana, alat dan media yang digunakan dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran

berguna menarik minat siswa terhadap materi pembelajaran yang disajikan. Hal ini juga berguna untuk meningkatkan pengertian anak didik terhadap materi yang disajikan. Dengan begitu, media pembelajaran penting diterapkan pada saat belajar mengajar untuk meningkatkan semangat belajar para siswa.

Berikut ini, macam-macam media pembelajaran yang dapat mewujudkan kompetensi ketrampilan aplikatif peserta didik. (Riyana, Cepi. 2009). Bahkan, membantu proses pembelajaran, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran. Antara lain:

1. Media Audio

Media audio berfungsi untuk menyalurkan pesan audio dari sumber pesan ke penerima pesan. Media audio berkaitan erat dengan indera pendengaran. Dilihat dari sifat pesan yang diterima, media audio dapat menyampaikan pesan verbal (bahasa lisan atau kata-kata) maupun non verbal (bunyi-bunyian dan vokalisasi). Contoh media seperti radio, tape recorder, telepon, laboratorium bahasa, dan lain-lain.

2. Media Visual

Media pembelajaran visual adalah media yang hanya mengandalkan indera penglihatan. Jenis media pembelajaran visual menampilkan materialnya dengan menggunakan alat proyeksi atau proyektor. Pesan yang akan disampaikan dituangkan ke dalam bentuk-bentuk visual. Selain itu fungsi media visual juga berfungsi untuk menarik perhatian, memperjelas sajian ide, menggambarkan fakta yang mungkin dapat mudah untuk dicerna dan diingat jika disajikan dalam bentuk visual. Macam-macam media pembelajaran visual ini dibedakan menjadi dua yaitu media visual diam dan media visual gerak. Berikut penjelasannya :

a. **Media visual diam**

Berupa foto, ilustrasi, flashcard, gambar pilihan dan potongan gambar, film bingkai, film rangkai, OHP, grafik, bagan, diagram, poster, peta, dan lain-lain.

b. **Media visual gerak**

Berupa gambar-gambar proyeksi bergerak seperti film bisu dan sebagainya.

2. Media Audio Visual

Media pembelajaran audio visual merupakan media yang mampu menampilkan suara dan gambar. Ditinjau dari karakteristiknya media audio visual dibedakan menjadi 2 yaitu media audio visual diam, dan media audio visual gerak. Berikut penjelasannya:

a. **Media audiovisual diam**

Berupa TV diam, film rangkai bersuara, halaman bersuara, buku bersuara.

b. **Media audio visual gerak**

Berupa film TV, TV, film bersuara, gambar bersuara, dan lain-lain.

3. Media Serbaneka

Media pembelajaran serbaneka merupakan suatu media yang disesuaikan dengan potensi di suatu daerah, di sekitar sekolah atau di lokasi lain atau di masyarakat yang dapat dimanfaatkan sebagai media pengajaran. Contoh macam-macam media pembelajaran serbaneka di antaranya adalah papan tulis, media tiga dimensi, realita, dan sumber belajar pada masyarakat. Berikut penjelasannya :

a. Papan (*board*) yang termasuk dalam media ini di antaranya papan tulis, papan buletin, papan flanel, papan magnetik, papan listrik, dan papan paku.

b. Media tiga dimensi di antaranya model, mock up, dan diorama.

- c. Realita adalah benda-benda nyata seperti apa adanya atau aslinya. Contoh pemanfaatan realita misalnya guru membawa kelinci, burung, ikan atau dengan mengajak siswanya langsung ke kebun sekolah atau ke peternakan sekolah.
- d. Sumber belajar pada masyarakat di antaranya dengan karya wisata dan berkemah

4. Gambar fotografi

Gambar fotografi diperoleh dari beberapa sumber, misalnya dari surat kabar, lukisan, kartun, ilustrasi, foto yang diperoleh dari berbagai sumber tersebut dapat digunakan oleh guru secara efektif dalam kegiatan belajar mengajar dengan tujuan tertentu. Terdapat lima macam gambar fotografi yang harus diperhatikan antara lain:

- a. Gambar fotografi itu harus cukup memadai.
- b. Gambar-gambar harus memenuhi persyaratan artistik yang bermutu.
- c. Gambar fotografi untuk tujuan pengajaran harus cukup besar dan jelas.
- d. Validitas gambar, yaitu apakah gambar itu benar atau tidak.
- e. Memikat perhatian anak, ini cenderung kepada hal-hal yang diamatinya, misalnya, binatang, kereta api, kapal terbang dan sebagainya.

5. Peta dan Globe

Macam-macam media pembelajaran berikutnya adalah peta dan globe ini berfungsi untuk menyajikan data-data lokasi. Seperti keadaan permukaan (bumi, daratan, sungai, gunung-gunung), dan tempat-tempat serta arah dan jarak. Kelebihan lain dari peta dan globe, dalam kegiatan belajar mengajar adalah:

- a. Memungkinkan siswa mengerti posisi dari kesatuan politik, daerah kepulauan dan lain lain.

- b. Merangsang minat siswa terhadap penduduk dan pengaruh- pengaruh geografis.
- c. Memungkinkan siswa memperoleh gambaran tentang imigrasi dan distribusi penduduk, tumbuh-tumbuhan dan kehidupan hewan, serta bentuk bumi yang sebenarnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Ansyar, Mohammad. 2015. *Kurikulum (Hakikat, Fondasi, Desain & Pengembangan)*. Jakarta : Kencana-Prenadamedia Group.
- Bambang Warsita. 2008. *Teknologi Pembelajaran; Landasan dan Aplikasinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Dimiyati, Mudjiono. 2009. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Daryanto. 2005. *Evaluasi Pendidikan*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Susilana, Rudi. Riyana, Cepi. 2009. *Media Pembelajaran : Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*. CV Wacana Prima : Bandung
- Hamalik, Oemar. 2005. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hergenhahn, B.R dan Matthew H. Olson. 2008. *Theories of Learning (Teori Belajar)* Edisi Ke-7. Alih Bahasa: Tri Wibowo B.S. Jakarta: Kencana-Prenadamedia Group.
- Supriyadi. 2013. *Strategi Belajar & Mengajar*. Yogyakarta: Jogja Bangkit Publisher (IKAPI).
- Sugiyono dan Hariyanto. 2011. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sugiharto, dkk. 2007. *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta : UNY Press.
- Tim Pengembangan MKDP Kurikulum dan Pembelajaran. (2011). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta Utara: PT Raja Grafindo Persada.
- Muhammad, A., Nunuk, S., & Tri, A. D. 2019. *Pendidikan Kewarganegaraan (Citizenship) sebagai Sarana Mewujudkan Warga Negara yang Beradab (Good Citizenship)*. Seminar Nasional Pendidikan Pengembangan Kualitas, 66--72.

- Mahnun, Nunu. 2012. "*Media Pembelajaran (Kajian terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran)*". Jurnal Pemikiran Islam, 37 (1), 27-33.
- <https://www.kompasiana.com/arsilanoorsaputriaulia3389/61cd9f9e4b660d65df159532/pembelajaran-aplikatif-sebagai-perbaikan-karakter-bangsa-bagi-generasi-z-dan-generasi-alfa>
- S. Nasution. 2004. *Didaktik Asas-Asas Mengajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- A. Mangunhardjana. 1997. Isme-isme dalam Etika dari A sampai Z. Jogjakarta : Kanisius.
- Nana Sudjana. 2005. *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Dadang Sukirman, Nana Jumhana. 2006. *Perencanaan Pembelajaran*. Bandung: UPI Press.
- Daryanto & Karim, S., 2017. *Pembelajaran Abad 21*. Yogyakarta: Gava Media.
- Robert F. Meager (Sumiati, 2009: 10)
- Umar, Ahmad. 2014. "*Penerapan Strategi Pembelajaran Active Knowledge Sharing Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa Kelas VIII I Sekolah Menengah Pertama Al-Islam 1 Surakarta Tahun Ajaran 2013/2014*". Surakarta: FKIP Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Muhibbin Syah. 2010. *Psikologi Pendidikan dengan pendekatan baru*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Nazarudin. 2007. *Manajemen Pembelajaran: Implementasi Konsep, Karakteristik dan Metodologi Pendidikan Agama Islam di Sekolah Umum*, Yogyakarta: Teras.
- Asra dan Sumiati. 2010. *Metode Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima.

BAB 11

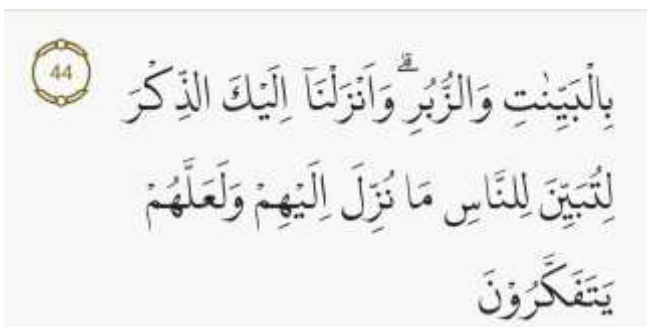
MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS POWTOON

Oleh Ida Faridatul Hasanah

11.1 Urgensi Penggunaan Media Pembelajaran

Belajar merupakan kegiatan penting dalam kehidupan seseorang sejak lahir hingga akhir hayat (Musfiqon, 2012). Tanda bahwa seseorang telah belajar adalah dengan adanya perubahan tingkah laku dalam dirinya, baik pengetahuan (kognitif), keterampilan (psikomotorik) maupun sikap (afektif) (Arief S Sadirman, 2014). Dalam proses belajar mengajar terdapat unsur interaksi antara dua orang, yakni murid sebagai peserta didik dan guru sebagai pihak yang memimpin pelaksanaan pembelajaran. Hubungan ini membuat pembelajaran menjadi satu kesatuan yang utuh . Unsur-unsur yang berkaitan dengan terwujudnya pembelajaran adalah tujuan pembelajaran, proses pembelajaran yang terdiri dari bahan ajar, metode, perangkat pembelajaran dan media pembelajaran, penilaian/evaluasi pembelajaran dan pelaku pembelajaran yaitu guru dan murid. Namun terkadang proses pembelajaran sering mengalami kendala atau hambatan seperti perubahan atau pergantian kurikulum. Perubahan atau modifikasi kurikulum ini sengaja diterapkan untuk meningkatkan mutu maupun kualitas pendidikan. (Sukmanasa, Novita and Maesya, 2020)

Islam menerangkan mengenai penggunaan media pembelajaran yang termaktub dalam Alquran surah al-Nahl ayat 44(Agama, 2011) :



“Kami turunkan kepadamu Alquran, agar kamu menerangkan pada umat manusia apa yang telah diturunkan kepada mereka dan supaya mereka memikirkan”.

Pendidikan dan teknologi ibarat 2 sisi mata uang yang tidak dapat dipisahkan satu sama lain (Deliviana, 2017). Perkembangan teknologi yang memiliki banyak konsekuensi lainnya juga menuntut peran global yang lebih besar dalam dunia pendidikan, terutama bagi guru dalam menerapkan teknik, metode, dan pendekatan yang berbeda untuk mentransformasi materi atau nilai kepada siswa (Nabilla, 2022).

Pembelajaran yang aktif dapat berlangsung dengan bantuan media. Namun pada kenyataannya, guru kurang memanfaatkan media dalam proses pembelajaran (Sukmanasa, Novita and Maesya, 2020). Sedangkan proses pelaksanaan pembelajaran Kurikulum 2013 memerlukan keterampilan yang harus dikuasai sepenuhnya oleh guru khususnya di bidang IT. Hal ini dikarenakan pada kurikulum 2013 mulai dari pembuatan bahan pembelajaran sangat erat kaitannya dengan penggunaan IT. (Salamah, 2020) Demikian juga, guru harus menggunakan media pembelajaran (Hasanah, 2018) serta membuat media pembelajaran yang tidak hanya berbasis media yang tidak proyeksikan, tetapi juga pada proyeksi yang menyesuaikan dengan kondisi era globalisasi yang

membutuhkan dengan teknologi. (Sukmanasa, Novita and Masesya, 2020)

Penggunaan media pembelajaran sanga erat hubungannya dengan konsep pembelajaran sebagai proses komunikasi, yaitu suatu proses penyampaian pesan dari sumber pesan kepada penerima pesan melalui saluran atau media tertentu. Pesan yang ingin disampaikan berupa isi bahan ajar yang terdapat dalam kurikulum. Sumber pesan bisa siswa, guru, orang lain, ataup penulis buku dan produser media. Salurannya adalah media pembelajaran dan penerima pesannya adalah siswa atau juga guru (Sadiman dkk 2010: 12) Penggunaan media ajar bertujuan untuk mengatasi kesulitan dalam proses pembelajaran, termasuk psikologis, fisik, budaya dan lingkungan. Media pembelajaran memiliki keunggulan, diantaranya memperjelas cara komunikasi disajikan, memperluas ruang yang tersedia, dan membantu siswa dalam memahami materi(Sulaiman, 2023)

11.2 Aplikasi *Powtoon* Sebagai Media Pembelajaran

Dari berbagai hasil perkembangan teknologi, aplikasi video animasi merupakan salah satu contoh keberhasilan teknologi yang dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran. Dengan demikian materi pembelajaran menjadi menarik, mudah disampaikan dan lebih cepat diterima oleh peserta didik. Video animasi dapat membantu guru untuk memvisualisasikan materi atau konsep pelajaran yang abstrak. Terlebih karena proses pembelajaran juga merupakan proses komunikasi yang kerap kali terjadi kegagalan dalam berkomunikasi. Misalnya Ketika guru menyampaikan materi pelajaran atau pesan, peserta didik tidak dapat menerima dengan optimal atau bahkan peserta didik dapat melakukan

kesalahan persepsi ketika mencoba memahami isi pesan yang disampaikan oleh guru.(Deliviana, 2017).

Materi pelajaran yang divisualisasikan dalam bentuk gambar animasi juga lebih bermakna dan menarik, lebih mudah diterima, dipahami dan lebih memotivasi peserta didik (Sukiyasa and Sukoco, 2013). Hal ini senada dengan pernyataan bahwa penggunaan animasi dan *effect* khusus sangat baik dan efektif dalam menarik perhatian siswa pada saat pembelajaran berlangsung (Lee and Owens, 2004).

Di dalam Al-qur'an terdapat ayat mengenai teknologi yakni ketika Nabi Sulaiman memperlihatkan teknologi yang canggih di istananya. Allah SWT berfirman dalam surah An-Naml ayat 44 (Agama, 2011):

صَرَخَ إِنَّهُ قَال سَاقِيهَا عَنْ وَكَشَفَتْ لَجَّةَ حَسِبْتُهُ رَأَتْهُ فَلَمَّا الصَّرَخَ ادْخُلِي لَهَا قِيلَ
رَبِّ لِلَّهِ سُلَيْمَنَ مَعَ وَأَسْلَمْتُ نَفْسِي ظَلَمْتُ أَنِّي رَبِّ قَالَتْ هَ قَوَارِيرَ مِنْ مُمَرَّدٍ
الْعَلَمِينَ

“Dikatakan kepadanya (Balqis), “Masuklah ke dalam istana.” Maka ketika dia (Balqis) melihat (lantai istana) itu, dikiranya kolam air yang besar, dan disingkapkannya (penutup) kedua betisnya. Dia (Sulaiman) berkata, “Sesungguhnya ini hanyalah lantai istana yang dilapisi kaca.” Dia (Balqis) berkata, “Ya Tuhanku, sungguh, aku telah berbuat zalim terhadap diriku. Aku berserah diri bersama Sulaiman kepada Allah, Tuhan seluruh alam.”

Jalaluddin Muhammad Ibn Ahmad Al-Mahalli menjelaskan dalam Tafsir Jalalain; (Dikatakan kepadanya, “Masuklah ke dalam istana”) Lantainya terbuat dari kaca yang sangat bening, lalu terdapat air tawar mengalir di bawahnya ada ikan di dalamnya. Nabi Sulaiman sengaja melakukan hal itu setelah mendengar kabar bahwa kedua betis Ratu Balqis dan

kedua telapak kakinya itu mirip keledai. (Maka ketika dia (Balqis) melihat (lantai istana) itu, dia mengira itu adalah kolam besar berisi air) yaitu kolam yang penuh dengan air (dan disingkapkannya (penutup) kedua betisnya) untuk menyeberangi apa yang dia duga sebagai kolam, pada saat yang sama Nabi Sulaiman sedang duduk di atas singgasananya di ujung lantai kaca. Kemudian ternyata dia benar-benar melihat kedua betis dan telapak kakinya indah. (Sulaiman berkata, "Sesungguhnya ini hanyalah bagian bawah (lantai) istana yang tertutup kaca) kemudian Nabi Sulaiman mengajaknya untuk masuk Islam.

(Dia (Balqis) berkata, "Ya Tuhanku, sungguh, aku telah berbuat zalim terhadap diriku) dengan menyembah selain Engkau. Aku berserah diri bersama Sulaiman kepada Allah, Tuhan seluruh alam." (Jalaluddin Asy-Syuyuthi, no date)

Nabi Sulaiman telah memperkenalkan istananya dengan berbagai kecanggihan pada masa itu, inilah salah satu daya tarik dalam teknik komunikasi agar dapat berjalan dengan baik. Hingga, Ratu Balqis tertarik dan dijamu di istana Nabi Sulaiman. Akhirnya Nabi Sulaiman menjadikan Ratu Balqis sebagai istrinya.

Mengingat media pendidikan memegang peranan penting dalam membangkitkan ide, keterampilan, perhatian, perasaan, bahkan kemampuan siswa dalam proses pembelajaran. Guru seyogyanya mengharuskan dirinya untuk mengenal siswa secara menyeluruh, termasuk preferensi dan kebiasaan belajar mereka serta potensi dan bahkan kemampuan siswa. Saat ini banyak media teknologi informasi yang sangat berkembang dan menarik sebagai sarana pembelajaran (Anggita, 2021), salah satunya adalah Powtoon. Media Powtoon bertujuan untuk memudahkan guru membuat topik pelajaran yang menarik dan kreatif. Powtoon tidak hanya memudahkan guru dalam menyampaikan topik, tetapi diharapkan siswa juga

diharapkan menjadi lebih bersemangat untuk mendengarkan materi yang diberikan guru (Anggita, 2021). Media powtoon merupakan salah satu media yang direkomendasikan untuk menunjang tercapainya tujuan pembelajaran (Sulaiman, 2023). Powtoon berasal dari perusahaan Inggris yang menyediakan alat animasi berbasis web guna memproduksi video pendidikan dan presentasi animasi. Istilah “Powtoon” merupakan gabungan dari kata *Portmanteau* yang berarti *PowePoint*, dan *toon* yang berarti kartun. (Fitriani, 2021) *Powtoon* adalah alat online inovatif dan sederhana yang memungkinkan hampir semua orang untuk membuat animasi yang menarik dengan biaya yang lebih murah menggunakan studio animasi. Animasi ini dapat digunakan untuk penggunaan pribadi dan komersial. Setelah dibuat pengguna dapat mengaksesnya secara online atau mengunduhnya sebagai file mp4 (Graham, 2015).



Gambar 12.1 : Tampilan Awal Powtoon

(Sumber : <https://www.powtoon.com/new-dashboard/>)

Aplikasi powtoon tidak hanya mudah digunakan guru dan siswa. Membuat video animasi berbasis Powtoon tidaklah sulit karena aplikasi ini menggunakan banyak fitur pendukung untuk menyajikan presentasi (Rahmawati, 2016). Misalnya, jika

seorang guru ingin membuat sebuah presentasi dengan menggunakan powtoon, mereka bisa membuatnya dalam bentuk slide atau *movie* dengan efek teks dan menambahkan gambar juga karakter dan animasi. Selain itu dapat juga menambahkan bentuk, transisi, latar belakang, dan banyak lagi yang mampu menayangkan slide menjadi terlihat unik. Selain itu, ada juga fitur *special style* menu yang bisa digunakan untuk membuat *Thanksgiving*, Halloween dan lainnya. Uniknya aplikasi ini dilengkapi dengan beberapa *template* yang siap digunakan dan anda dapat langsung memilih dari beberapa kategori jika diperlukan termasuk Sekolah / pendidikan, Statistik, acara, tentang kami, video riset, penawaran khusus, tutorial dan lainnya sesuai kebutuhan. Powtoon juga menyediakan *template* kosong untuk memulai dan mengedit presentasi secara manual. Aplikasi ini dapat berbagi animasi video dengan siapa saja melalui tautan publik seperti YouTube, Facebook dan lainnya. (Anggita, 2021)

Aplikasi Powtoon menawarkan keleluasaan untuk memilih konten dari setiap topik yang akan disajikan, kemudian kecepatan waktu dalam memanfaatkannya sangat tergantung kepada kemampuan dan kesiapan masing-masing siswa. Siswa yang cepat diberikan kesempatan untuk memacu kecepatan belajarnya secara optimal, sedangkan siswa yang lamban juga memiliki kesempatan untuk merevisi dan belajar dalam waktu yang lebih lama (Andrianti, Susanti and Hudaidah, 2016).

11.2.1 Kelebihan Aplikasi Powtoon

Berdasarkan beberapa penelitian, powtoon terbukti menjadi salah satu media pembelajaran yang cocok digunakan dalam pembelajaran. Setiap media pembelajaran pasti memiliki beberapa kelebihan dibandingkan media lainnya. Adapun Kelebihan media pembelajaran Powtoon antara lain:

- Meningkatkan kreativitas siswa

- Untuk mengasah kemampuan siswa
- Meningkatkan kerjasama dan komunikasi
- Pencapaian tujuan pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien (Rahmawati, 2016)
- Menyederhanakan penyajian pesan
- Mengatasi keterbatasan ruang dan waktu
- Menghindari penggunaan beberapa media (Sulaiman, 2023)
- Terdapat Banyak fitur dan efek animasi yang bermacam-macam untuk membuat presentasi atau video pendidikan terlihat menarik.
- *Timeline* yang ada di Powtoon juga mudah digunakan dibandingkan aplikasi sejenis lainnya (Anggita, 2021).

11.2.2 Kekurangan Aplikasi Powtoon

Selain kelebihan-kelebihan yang telah dipaparkan pada sub-bab sebelumnya, media powtoon pun mempunyai beberapa kekurangan, diantaranya:

- Ketergantungan pada ketersediaan layanan sarana teknologi
- Harus disesuaikan dengan sistem dan kondisi yang ada
- Mengurangi intrusi kreativitas media pembelajaran lainnya
- Membutuhkan dukungan manajemen sumber daya manusia yang profesional untuk beroperasi.
- Membutuhkan kehadiran sarana teknologi berupa internet. Mengingat Powtoon merupakan aplikasi online, tentunya Internet adalah suatu keharusan dalam aplikasi ini (Rahmawati, 2016).
- Biaya yang diperlukan untuk mengakses internet juga menjadi kendala yang dapat menghambat penggunaan materi pembelajaran Powtoon.
- Pembelajaran tergantung pada ketersediaan dukungan sarana teknologi (gawai, komputer, dan internet) serta

durasi yang singkat sehingga penyampaian materi menjadi terbatas (Anggita, 2021).

DAFTAR PUSTAKA

- Agama, D. 2011. 'Al-Quran dan Terjemah', *Jakarta: Raja Publishing*.
- Andrianti, Y., Susanti, L. R. R. and Hudaidah. 2016. 'Pengembangan Media Powtoon Berbasis Audiovisual pada Pembelajaran Sejarah', *Jurnal Criksetra*, 5(9), pp. 58–68. Available at: <https://ejournal.unsri.ac.id/index.php/criksetra/article/view/4802>.
- Anggita, Z. 2021. 'Penggunaan Powtoon Sebagai Solusi Media Pembelajaran Di Masa Pandemi Covid-19', *Konfiks Jurnal Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 7(2), pp. 44–52. doi: 10.26618/konfiks.v7i2.4538.
- Arief S Sadirman, D. 2014. *Media Pendidikan; Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. 17th edn. Jakarta: PT RajagrafindoPersada.
- Deliviana, E. 2017. 'Aplikasi PowToon Sebagai Media Pembelajaran : Manfaat dan Problematikanya', *Journal of Chemical Information and Modeling*, 6(1), pp. 1689–1699.
- Fitriani, F. 2021. 'Penggunaan Media Powtoon Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Peserta Didik Kelas IV SD Negeri 2 Kampung Baru Kab. Majene'. IAIN Parepare.
- Graham, B. 2015. *Power Up Your PowToon Studio Project*. Mumbai: Packt Publishing.
- Hasanah, I. F. 2018. *Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI di Madrasah Aliyah Negeri (MAN) 1 Kota Malang, Universitas Islam Negeri Malang*.

- Jalaluddin Asy-Syuyuthi, & J. M. I. A. A.-M. (no date) *Tafsir Al-Qur'an Al-Adzhim*. Surabaya: Maktabah Imam.
- Lee, W. W. and Owens, D. L. 2004. *Multimedia-based instructional design: computer-based training, web-based training, distance broadcast training, performance-based solutions*. John Wiley & Sons.
- Musfiqon, H. M. 2012. 'Pengembangan media dan sumber pembelajaran', *Jakarta: PT. Prestasi Pustakaraya*.
- Nabilla, I. F. H. 2022. 'Mind Mapping Sebagai Metode Alternatif Pembelajaran Akidah Akhlak', *TAFAHUS: JURNAL PENGKAJIAN ISLAM*, 2(1), pp. 63-73. doi: <https://doi.org/10.58573/tafahus.v2i1.23>.
- Rahmawati, A. 2016. 'Kelebihan Dan Kekurangan Powtoon Sebagai Media Pembelajaran', *Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 17(1), pp. 1-8.
- Salamah, W. 2020. 'Deskripsi Penggunaan Aplikasi Google Classroom dalam Proses Pembelajaran', *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 4(3), pp. 533-538.
- Sukiyasa, K. and Sukoco, S. 2013. 'Pengaruh Media Animasi terhadap Hasil Belajar dan Motivasi Belajar Siswa Materi Sistem Kelistrikan Otomotif', *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 3(1).
- Sukmanasa, E., Novita, L. and Maesya, A. 2020. 'Pendampingan pembuatan media pembelajaran Powtoon bagi guru Sekolah Dasar Gugus 1 Kota Bogor', *Transformasi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 16(1), pp. 95-105. doi: [10.20414/transformasi.v16i1.2140](https://doi.org/10.20414/transformasi.v16i1.2140).
- Sulaiman, M. R. 2023. 'Pengaruh Media Powtoon Dalam Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas Vii', *Islamika*, 5, pp. 57-70. doi: <https://doi.org/10.36088/islamika.v5i1.2361>
- PENGARUH.

BIODATA PENULIS

Syaiful Anam, M.Pd, M.Pd.I

Dosen PBA STIT Madani Yogyakarta

Penulis lahir di Sampang, 17 Maret 1980. Penulis merupakan Dosen PBA STIT Madani Yogyakarta. Pada tahun 2003 penulis menyelesaikan pendidikan S1 Kedokteran Hewan IPB, dan pada tahun 2016 melanjutkan pendidikan S2 Magister Pendidikan Sains (M.Pd) UNY, dan sekarang sedang melanjutkan pendidikan S3 PAI BSI UIN Maliki Malang.

Penulis telah menghasilkan beberapa karyanya yaitu : Statistika Pendidikan, Semarang : CV. Pilar Nusantara ISBN : 978-623-7590-32-3 (2019), Islamic Worldview Di Dunia Pendidikan (2019), Lanjut Usia I At Turots: Jurnal Pendidikan Islam Vol. 1 No. 1 (2019), Sejarah Perkembangan Islam di Aljazair Efektifitas Metode At-Tibyan Dalam Pembelajaran Membaca Al-Qur'an Anak Usia Dini Di Taud Saqu Nurussunnah Di Kecamatan Tembalang Kota Semarang. At Turots: Jurnal Pendidikan Islam(2019), Vol. 1 No. 2 (2019), Taṭbīq Al-Ṭarīqah Al-Mubāsyirah Fī Ta'lim Al-Lugah Al-'Arabīyyah Fī Ma'had Al-Syaikh Ibn Bāz Yogyakarta. Maharaat: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab 2 (2), 116-123, Pendidikan Dasar Dan Mnengah Dalam Perspektif Al-Qur'an Dan Hadist AL-MANAR: Jurnal Komunikasi dan Pendidikan Islam Vol. 10 No. 2 (2021): Desember, Efektivitas menghafal al-qur'an: melalui metode elmaduri. Jurnal AL-MUTSLA 4 (1), 1-9

BIODATA PENULIS



Zaharah, M.Ed .P.hd

Pengajar di fakultas Tarbiyah di Universitas Islam negeri Syarifhidayatullah, Jakarta, dan juga di Universitas Muhammadiyah Tangerang

Menyelesaikan sarjana (S-1) pada fakultas Tarbiyah IAIN Sumatra –Utara pada tahun 1997 dan melanjutkan master S2 pada Fakultas Pendidikan Universitas Malaya, pada tahun 2004 dibidang teknologi Pendidikan. Dan telah menyelesaikan program Doktor s-3 pada universitas Kazan Federal, Rusia pada tahun 2022. Saat ini aktif sebagai pengajar di fakultas Tarbiyah di Universitas Islam negeri Syarifhidayatullah, Jakarta, dan juga di Universitas Muhammadiyah Tangerang. Aktif di beberapa penelitian di bidang sosial secara individu maupun dengan Team, sebagai penulis di jurnal nasional dan Internasional.

BIODATA PENULIS



Dr. Taufik Abdillah Syukur, MA

Dosen Program Studi Pendidikan Agama Islam
Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta

Penulis lahir di Jakarta tanggal 28 Maret 1978. Penulis adalah dosen tetap PNS pada Program Studi Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta Dpk STAI ALHIKMAH Jakarta. Menyelesaikan pendidikan S1 Studi Islam di Universitas Yarmouk Jordania, S2 Pengkajian Islam di Universitas Islam Negeri (UIN) Syarif Hidayatullah Jakarta dan S3 Pendidikan Islam di Universitas Ibnu Khaldun Bogor.

Aktivitas saat ini sebagai Dosen Bidang Ilmu Pendidikan Islam pada Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta Dpk pada Program Studi Pendidikan Agama Islam Pascasarjana STAI ALHIKMAH Jakarta, Ketua jurusan Tarbiyah STAI ALHIKMAH Jakarta, Ketua Yayasan Nur Syafekah Hamun Jakarta, Ketua Yayasan Hidayat Mahya Islami Jakarta, Pengurus Yayasan Al-Manar Azhari Depok dan Direktur Azhari Islamic School Cilandak.

BIODATA PENULIS



Ahmad Saefulloh

Dosen Pendidikan Agama Islam di Universitas Palangka Raya

Ahmad Saefulloh, Putra pertama dari dua bersaudara yang dilahirkan di Brebes pada tanggal 22 Juni 1990 dari pasangan Riyanto dan Rofiqoh. Memiliki seorang adik laki-laki bernama Iman Hidayatullah yang baru saja menyelesaikan pendidikan di Universitas Al-Azhar Kairo, dan Istri bernama Zakia Zuzanti serta sepasang anak yaitu Hanan Mughni Alkarim dan Syafana Maulida Asyura. Penulis dari kecil ingin bercita-cita menjadi Dosen dan *Alhamdulillah* sekarang sudah terealisasi sebagai Dosen Pendidikan Agama Islam di Universitas Palangka Raya.

Pendidikan dasar di mulai dari MI Mathlabul 'Ulum Dukuh Tengah, Ketanggungan, Brebes. Dilanjutkan ke MTs Negeri Ketanggungan, kemudian dilanjutkan ke MAN Mukomuko, Bengkulu. Untuk pendidikan Strata 1 dan Strata 2 ditempuhnya di IAIN Imam Bonjol Padang (sekarang UIN) dengan Prodi Pendidikan Agama Islam secara berkelanjutan. Pengalaman yang penulis lakoni pernah mengajar di Sekolah

Tinggi Ilmu Tarbiyah Al-Azhar Jambi dan diamanahkan sebagai Wakil Ketua I Bidang Akademik dan Kurikulum.

Karya Ilmiah yang sudah dihasilkan berupa Buku berjudul Panduan Didikan Subuh (2018), Model Pendidikan Islam bagi Pecandu Narkotika (2019), Bergegas, Berhenti Sejenak, Lalu Bertebarlah (2020), Peran Pendidikan Agama Pada Pendidikan Tinggi sebagai Upaya Pendidikan Anti Narkotika Terhadap Mahasiswa Universitas Palangka Raya (2020), Kehidupan Baru di Masa Pandemi Covid-19 dalam Perspektif Islam (2021), Sendi-sendi ukhuwah Islamiah : percikan pemikiran dosen pendidikan agama Islam Indonesia tentang relasi kehidupan beragama di Indonesia (2021), Bergegas, berhenti sejenak, lalu bertebarlah : kumpulan khutbah jum'at Asosiasi Dosen Pendidikan Agama Islam Indonesia (2021), Nilai-Nilai Pancasila dari Kearifan Lokal Masyarakat Kalimantan Tengah (2021), Rehabilitasi Sosial dan Keagamaan Pada Pecandu Narkotika (2021), BUKU J.RAN (PANDUAN BELAJAR AL-QURAN BAGI ORANG DEWASA) (2022). Beberapa karya ilmiah lainnya berupa jurnal penelitian seperti *Religion Education And Sports Internalization Of Islamic Education Values In Mahatma Sports* (Sinta 2), *Intergroup Relation-Based Conflict Resolution Patterns to Junior High School Students* (Sinta 2), *Covid-19 Prevention (Study of Covid-19 Protocol and Relationship of Wudhu)* Sinta 2, *The Use of Whatsapp Application as A Learning Method at SMP IT Nurul Ilmi Jambi* (Jurnal Internasional), *The Calculations Of Sociological Situation From Indonesia Spontaneous Law During The Coronavirus Pandemic* (Scopus Q.4), serta jurnal ilmiah lainnya yang terakreditasi pada Arjuna.

Saat ini penulis sebagai tenaga pengajar pada Prodi PPKn, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Palangka Raya.

BIODATA PENULIS



Dr. Yusriani, SKM., M.Kes

Dosen Prodi Kesehatan Masyarakat Fakultas Kesehatan Masyarakat Universitas Muslim Indonesia

Dr. Yusriani, SKM., M.Kes dilahirkan di Ujung Pandang Propinsi Sulawesi Selatan, pada tanggal 16 Oktober 1983. Lulus S1 dengan predikat Cum Laude di Program Studi Kesehatan Masyarakat Fakultas Kesehatan Masyarakat Universitas Muslim Indonesia pada tahun 2005. Lulus S2 pada Program Studi Magister Kesehatan Pascasarjana Universitas Hasanuddin pada Tahun 2008. Lulus S3 Pada Program Studi Ilmu Kedokteran Universitas Hasanuddin Tahun 2017.

Sejak tahun 2006 aktif sebagai salah satu dosen pada Program Studi S1 Kesehatan Masyarakat Fakultas Kesehatan Masyarakat Universitas Muslim Indonesia disamping itu sebagai salah satu pendidik pada Program Studi S2 Magister Kesehatan Pasca Sarjana Universitas Muslim Indonesia dengan spesifikasi keilmuan yang digeluti penulis di bidang pendidikan, pengajaran, penelitian dan pengabdian kepada masyarakat adalah Ilmu Promosi Kesehatan, Pendidikan Kesehatan dan Ilmu Perilaku. Buku yang telah dihasilkan oleh penulis antara lain Buku Ajar Promosi dan Pemberdayaan

Masyarakat, Book Chapter Masa-Masa Covid-19 Mengenal dan Penanganan dari Berbagai Perspektif Kesehatan, Buku Ajar Strategi Promosi Kesehatan, Book Chapter Ilmu Kesehatan Masyarakat, dan Book Chapter Metodologi Penelitian Pendidikan, Buku Referensi Program Komunikasi, Informasi, Dan Edukasi Kesehatan Untuk Mewujudkan Perilaku Hidup Bersih Dan Sehat (PHBS) Anak Sekolah Dasar, dan Buku Kehamilan Sehat Mewujudkan Generasi Berkualitas Di Masa New Normal, Book Chapter Manajemen Promosi Kesehatan, Book Chapter Komunikasi Kesehatan, Book Chapter Metode Penelitian Kualitatif, Book Chapter Kesehatan Ibu dan Anak: Konsep Dasar Teori Perspektif, Book Chapter Metodologi Penelitian kuantitatif, Buku Chapter Promosi Kesehatan Masyarakat, dan Buku monograf Peran Kader Kesehatan Dalam Meningkatkan Imunitas Tubuh Ibu Hamil Sebagai Upaya Pencegahan Covid-19.

Mata Kuliah yang diampuh oleh penulis adalah Strategi Promosi Kesehatan, Komunikasi Kesehatan, Dasar Promosi Kesehatan, Promosi Kesehatan, Komunikasi Interpersonal dan Konseling Kesehatan, Magang Promosi Kesehatan, KIE Kesehatan, Biostatistik Kesehatan, Manajemen data dan Komputer, Aplikasi Komputer, Inovasi Promosi Kesehatan, Aplikasi Pada Tatanan Promosi Kesehatan, Manajemen Politik dan Pemberdayaan Masyarakat, dan Etno Epidemiologi Sosial, Riset Kualitatif Kesehatan, dan Ilmu Kesehatan Masyarakat Lanjut.

Penulis Aktif sebagai editor dan reviewer jurnal ilmiah (riset dan pengabdian) baik nasional maupun internasional. Penulis juga aktif sebagai Asesor Badan Akreditasi Nasional Sekolah/Madrasah (BAN S/M) khususnya Propinsi Sulawesi Selatan, aktif sebagai Asesor Nasional Beban Kerja Dosen (BKD), Aktif sebagai Reviewer Penelitian Internal Universitas Muslim Indonesia, Aktif sebagai reviewer eksternal penelitian

dan pengabdian pada beberapa perguruan tinggi. Penulis juga aktif mengikuti Seminar Kesehatan baik nasional maupun internasional. Pernah meraih prestasi sebagai the best presenter baik nasional maupun internasional, dan menjadi pembicara pada workshop nasional dan internasional.

BIODATA PENULIS



Dr. Najamuddin Petta Solong, M.Ag.

Dosen Program Studi Pendidikan Agama Islam
Pascasarjana IAIN Sultan Amai Gorontalo

Penulis lahir di Tangeban (Kab. Banggai Sulawesi Tengah) 13 Mei 1972. Penulis adalah dosen tetap IAIN Sultan Amai Gorontalo. Menyelesaikan pendidikan S1 pada Jurusan Pendidikan Agama Islam IAIN Alauddin di Gorontalo (1996) dan melanjutkan S2 pada Jurusan Pendidikan Islam di Universitas Muhammadiyah Jakarta (2000) serta lanjut Program Doktor Konsentrasi Pendidikan dan Keguruan di UIN Alauddin Makassar (2014). Selain book chapter, buku referensi yang pernah ditulis: Pengantar Kependidikan (2008), Pengantar Teori Belajar dan Pembelajaran (2008), Transformasi Pedagogik (2010), Teori Variabel Keguruan dan Pengukurannya (2014), Penelitian Tindakan Kelas (2013) dan Pengembangan Materi PAI (2014), Kontekstualisasi Hadis-Hadis Poligami (2015), Keteladanan dalam Konsep Pendidikan (2021), Anak Berhadapan Hukum: Pembinaan dan Partisipasi *Stakeholders* (2022), Paradigma Baru Materi Pendidikan Islam (2022), Pendidik Lintas Agama dan Toleransi Beragama (2022)

BIODATA PENULIS



Herwinsyah. S.Kom

Program Studi Informatika

Fakultas Sains dan Teknologi UIN Sunan Kalijaga

Penulis lahir di Jakarta tanggal 08 Juni 1980. Penulis adalah Kepala Bagian Pusat Sistem Informasi (PSIK) di Sekolah Tinggi Agama Islama Masjid Syuhada Yogyakarta. Menyelesaikan pendidikan S1 pada Jurusan Informatika dan melanjutkan S2 pada Jurusan yang sama Informatika. Penulis menekuni bidang Menulis.

BIODATA PENULIS

Nur Hidayah, M.Pd.

Dosen Program Studi Pendidikan Biologi
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung

Penulis lahir di Pringsewu tanggal 14 September 1993. Penulis adalah dosen tetap pada Program Studi Pendidikan Biologi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, UIN Raden Intan Lampung. Menyelesaikan Pendidikan S1 pada Program Studi Pendidikan Biologi Universitas Lampung dan melanjutkan S2 pada Program Studi Pendidikan Biologi Universitas Pendidikan Indonesia. Penulis menekuni bidang Menulis.

BIODATA PENULIS



Vini Rizqi

Dosen Universitas Nurtanio Bandung

Lahir di Kota Bandung 12 September 1988. Penulis telah menyelesaikan Magisternya di Institut Teknologi Bandung jurusan Pengajaran Matematika. Telah mempunyai pengalaman mengajar di sekolah hampir 10 tahun baik itu SMP dan SMK. Hingga tahun 2015 akhirnya menetapkan dirinya sebagai dosen tetap di Universitas Nuertanio Bandung sampai saat ini. Selain mengajar juga turut berpartisipasi aktif dalam salahsatu organisasi pemikiran islam yaitu PIMPIN (Istitut Pemikiran dan Pengembangan Insan). Selama menjadi dosen, telah menghasilkan beberapa karya buku dan beberapa jurnal penelitian yang diterbitkan secara nasional.

BIODATA PENULIS



Dr. Syarifah Gustiawati Mukri,MEI

Dosen Program Studi Pendidikan Agama Islam
Fakultas Agama Islam Ibn Khaldun Bogor

Syarifah Gustiawati Mukri adalah seorang santriwati alumni Pondok Modern Darussalam Gontor (2000) & Institut Studi Islam Darussalam (ISID) (2004). Meraih gelar Master Ekonomi Islam dan Gelar Doktor Pendidikan Islam di Universitas Ibn Khaldun (UIKA) Bogor. Ia beraktifitas sebagai dosen tetap pada Fakultas Agama Islam (FAI) bidang Pendidikan Agama Islam (PAI), Ekonomi Syariah dan Hukum Keluarga Islam, Universitas Ibn Khaldun (UIKA) Bogor. Ia juga aktif meneliti di berbagai instansi, baik pemerintah dan juga swasta, serta aktif di dunia publikasi. Aktivitasnya di dunia publikasi saat ini, sebagai Chief Editor Mizan: Journal of Islamic Law dengan alamat <http://www.jurnalfai-uikabogor.org/index.php/mizan>. Motivasi dalam hidupnya selalu berusaha memberikan yang terbaik untuk dirinya, keluarganya dan orang-orang yang mencintainya, semoga segala aktivitas dan karya yang dipersembahkannya memberikan kemanfaatan yang luas dan membawa

keberkahan kepada siapapun yang membacanya. amiiin ya robbal 'alamin.

BIODATA PENULIS



Ida Faridatul Hasanah, M.Pd

Dosen Program Studi Pendidikan Agama Islam
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung

Penulis lahir di Seputih Raman, Lampung Tengah tanggal 23 Desember 1993. Penulis adalah dosen tetap pada Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung. Menyelesaikan pendidikan S1 pada Jurusan Pendidikan Agama Islam UIN Raden Intan Lampung tahun 2015 dan melanjutkan S2 pada Jurusan Pendidikan Agama Islam UIN Maulana Malik Ibrahim Malang tahun 2018.