

MEDIA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM



Zulkifli, Febryan Hidayat, Andi Hajar, Suci Nurpratiwi, Mihrab Afnanda,
Risma Handayani, Abdullah Muhammad Yahya, Firmansyah, Hariyadi,
Hairidah, AAYyesha Dara Fayola

MEDIA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

**Zulkifli
Febryan Hidayat
Andi Hajar
Suci Nurpratiwi
Mihrab Afnanda
Risma Handayani
Abdullah Muhammad Yahya
Firmansyah
Hariyadi
Hairidah
Ayyesha Dara Fayola**



GET PRESS INDONESIA

MEDIA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

Penulis :

Zulkifli
Febryan Hidayat
Andi Hajar
Suci Nurpratiwi
Mihrab Afnanda
Risma Handayani
Abdullah Muhammad Yahya
Firmansyah
Hariyadi
Hairidah
Ayyesha Dara Fayola

ISBN : 978-623-198-319-0

Editor : Ari Yanto, M.Pd

Penyunting : Tri Putri Wahyuni, S.Pd

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

Penerbit : GET PRESS INDONESIA

Anggota IKAPI No. 033/SBA/2022

Redaksi :

Jln. Palarik Air Pacah No 26 Kel. Air Pacah
Kec. Koto Tangah Kota Padang Sumatera Barat

Website : www.getpress.co.id

Email : adm.getpress@gmail.com

Cetakan pertama, Mei 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 Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam ini.

Buku Ini Membahas Konsep media pembelajaran, Fungsi dan Manfaat media pembelajaran, Urgensi Media Pembelajaran, Jenis dan Karakteristik Media Pembelajaran, Kelebihan dan Kekurangan Jenis-Jenis Media Pembelajaran, Prosedur Pemilihan Media, Pemanfaatan dan Penggunaan Media, Pembuatan Media Pembelajaran Sederhana, Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis IT, Pengembangan Media, Aplikasi Pembelajaran berbasis multi media.

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, Mei 2023

Penulis

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	i
DAFTAR ISI.....	ii
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR DIAGRAM.....	viii
BAB 1 KONSEP MEDIA PEMBELAJARAN PAI	1
1.1 Pendahuluan.....	1
1.2 Media Pembelajaran PAI	2
1.3 Identifikasi Pemanfaatan Media.....	3
1.4 Rancangan Pengembangan Media Pembelajaran PAI	7
1.5 Simpulan	9
DAFTAR PUSTAKA	11
BAB 2 FUNGSI DAN MANFAAT MEDIA PEMBELAJARAN	13
2.1 Pendahuluan.....	13
2.2 Fungsi Media Pembelajaran	14
2.3 Manfaat Media Pembelajaran.....	19
DAFTAR PUSTAKA	21
BAB 3 URGENSI MEDIA PEMBELAJARAN	23
3.1 Pendahuluan.....	23
3.2 Berbagai Konsep Dasar Terkait Urgensi Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI)	24
3.2.1 Pengertian Urgensi	24
3.2.2 Pengertian Media Pembelajaran.....	25
3.2.3 Pengertian Pendidikan Agama Islam (PAI).....	26
3.3 Alasan Rasional Terkait Urgensi Media Pembelajaran (PAI)	30
3.3.1 Terjadinya Peningkatan Kualitas Pembelajaran ...	31
3.3.2 Tuntutan Paradigma Baru di Era Digital.....	32
3.3.3 Kebutuhan Pasar.....	33
3.3.4 Visi Pendidikan di Era <i>Society</i> (5.0).....	34

3.4 Musik Religi Sebagai Media dan Urgensinya Terhadap Proses Pembelajaran (PAI).....	36
3.4.1 Pengertian.....	36
3.4.2 Musik Religi sebagai Media Pembelajaran.....	37
3.4.3 Manfaat Musik Religi sebagai Media dalam Pelaksanaan Proses Pembelajaran (PAI).....	38
DAFTAR PUSTAKA	41
BAB 4 JENIS DAN KARAKTERISTIK MEDIA	
PEMBELAJARAN.....	43
4.1 Pendahuluan.....	43
4.2 Jenis Media Pembelajaran	44
4.3 Karakteristik Media Pembelajaran.....	55
DAFTAR PUSTAKA	56
BAB 5 KELEBIHAN DAN KEKURANGAN JENIS-JENIS	
MEDIA PEMBELAJARAN.....	57
5.1 Pendahuluan.....	57
5.2 Media Pembelajaran berbasis Visual	58
5.2.1 Kelebihan.....	60
5.2.2 Kekurangan.....	61
5.3 Media Pembelajaran berbasis Audio.....	62
5.3.1 Kelebihan.....	62
5.3.2 Kekurangan.....	63
5.4 Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual	63
5.4.1 Film	64
DAFTAR PUSTAKA	69
BAB 6 PROSEDUR PEMILIHAN MEDIA	71
6.1 Pendahuluan.....	71
6.2 Kriteria dalam memilih media pembelajaran.....	72
6.2.1 Tips Memilih Media	74
6.2.2 Prosedur Pemilihan Media.....	75
6.2.3 Factor- Factor Media Pembelajaran	79
DAFTAR PUSTAKA	85

BAB 7 PEMANFAATAN DAN PENGGUNAAN

MEDIA PEMBELAJARAN	87
7.1 Pendahuluan.....	87
7.2 Landasan dan Prinsip Pemanfaatan Media	89
7.3 Pola Pemanfaatan Media Pembelajaran.....	95
7.4 Strategi Penggunaan Media Pembelajaran.....	100
DAFTAR PUSTAKA	104

BAB 8 PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN

SEDERHANA	107
8.1 Pengertian.....	107
8.2 Jenis-Jenis Media Pembelajaran Sederhana	108
8.2.1 Gambar	109
8.2.2 Peta dan Globe	109
8.2.3 Grafik.....	110
8.2.4 Papan Tulis	111
8.2.5 Papan Flanel.....	111
8.2.6 Display.....	112
8.2.7 Relia	112
8.2.8 Poster	113
8.2.9 Bagan (Chart)	113
8.2.10 Herbarium.....	114
8.3 Prinsip Media Pembelajaran Sederhana	115
8.3.1 Sederhana	115
8.3.2 Keterpaduan	116
8.3.3 Penekanan	116
8.3.4 Keseimbangan	116
8.3.5 Kesesuaian	116
8.3.6 Kejelasan.....	117
8.3.7 Variasi.....	117
8.3.8 Kemudahan.....	117
8.3.9 Evaluasi.....	117
8.4 Langkah-langkah Pembuatan Media Pembelajaran Sederhana	118

8.4.1 Menganalisis kebutuhan dan karakteristik peserta didik.....	118
8.4.2 Merumuskan tujuan.....	118
8.4.3 Menentukan kerangka isi bahan media dan jenis media.....	119
8.4.4 Menentukan treatment dan partisipasi peserta didik.....	119
8.4.5 Membuat sketsa atau storyboard	119
8.4.6 Menentukan bahan/alat yang digunakan	119
8.4.7 Pelaksanaan pembuatan media dan uji coba	120
8.4.8 Melaksanakan kegiatan dan mengevaluasi	120
DAFTAR PUSTAKA	121
BAB 9 PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN	
BERBASIS IT	123
9.1 Pendahuluan.....	123
9.2 Pembahasan	124
9.2.1 Pengertian Media Pembelajaran menurut para ahli.....	124
9.2.2 Macam-macam media pembelajaran.....	125
9.2.3 Media Pembelajaran berbasis IT	126
9.2.4 Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis IT	128
9.3 Tutorial Membuat Media Pembelajaran Berbasis It.....	129
9.3.1 Tutorial Membuat Media Pembelajaran menggunakan Canva.....	129
9.3.2 Tutorial Membuat Media Pembelajaran menggunakan <i>Scratch</i>	130
9.3.3 Tutorial Membuat Media <i>E Learning</i> dengan <i>google classroom</i>	132
DAFTAR PUSTAKA	134
BAB 10 PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN.....	137
10.1 Pengertian Pengembangan Media Pembelajaran.....	137
10.2 Keterbatasan dan Kemanfaatan Media Pembelajaran.....	140

10.2.1 Keterbatasan Media	140
10.2.2 Kemanfaatan Media.....	141
10.3 Prosedur Pengembangan Media	143
10.3.1 Menyusun Rancangan Media.....	143
DAFTAR PUSTAKA	166
BAB 11 APLIKASI PEMBELAJARAN BERBASIS	
MULTIMEDIA	169
11.1 Multimedia.....	169
11.2 Sejarah Perkembangan Multimedia dalam Pembelajaran.....	171
11.3 Konsep Multimedia.....	173
11.4 Karakteristik Multimedia	174
11.5 Elemen Multimedia	175
11.6 Perangkat Lunak Multimedia	179
11.7 Aplikasi Multimedia	180
11.8 Jenis Aplikasi Multimedia.....	182
DAFTAR PUSTAKA	184
BIODATA PENULIS	

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Proses Komunikasi Tanpa Media.....	15
Gambar 2.2. Proses Komunikasi Menggunakan Media.....	15
Gambar 2.3. Fungsi Media Pembelajaran.....	16
Gambar 7.1. Skema Pemanfaatan Media Belajar di dalam Kelas	98
Gambar 7.2. Skema Pemanfaatan Media Belajar di luar Kelas	99
Gambar 8.1. Contoh Gambar Diagram	109
Gambar 8.2. Globe	110
Gambar 8.3. Contoh Gambar Grafik.....	111
Gambar 8.4. Contoh Papan Flanel.....	112
Gambar 8.5. Contoh Chart	114
Gambar 8.6. Herbarium	115
Gambar 11.1. Multimedia Pembelajaran.....	171
Gambar 11.2. Elemen Multimedia	175
Gambar 11.3. Format Animasi 2 D	178
Gambar 11.4. Multimedia	180

DAFTAR DIAGRAM

Diagram 3.1. Orientasi-Arah (PAI)	27
Diagram 3.2. Peningkatan Kemampuan Peserta Didik..	35

BAB 1

KONSEP MEDIA PEMBELAJARAN PAI

Oleh Zulkifli

1.1 Pendahuluan

Pemahaman tentang Media Pembelajaran (MP-PAI) akan semakin diperlukan oleh mahasiswa yang menekuni ilmu pendidikan dan keguruan, bahkan sangat dibutuhkan oleh para praktisi pendidikan (guru, dosen hingga trainer) yang akan meningkatkan mutu atau hasil pembelajarannya.

Seiring dengan perkembangan zaman dan kemajuan teknologi, maka diperlukan sebuah pemahaman yang komprehensif tentang konsep dasar media pembelajaran, khususnya pendidikan Islam. Saat ini cukup banyak media yang dapat dimanfaatkan serta dikembangkan oleh para guru. Ketika seorang guru memahami konsep dasar media pembelajaran, maka akan semakin mudah untuk melakukan penyesuaian ataupun pengembangan media pembelajaran.

Saat ini, sejumlah paradikma pendidikan telah mengalami transformasi yang cukup radikal, bahkan sejak tiga tahun terakhir para guru bahkan orang tua ikut merasakan perubahan yang sangat cepat. Hal ini disebabkan oleh pengembangan teknologi, hal ini tidak hanya perubahan pada struktur kurikulum serta berbagai kebijakan yang telah diluncurkan oleh pemerintah. Sehingga terjadi perbedaan cara belajar siswa di era sebelumnya dengan gaya belajar siswa di era modern ini.

Hal ini kerap kita dengarkan cerita dari generasi sebelumnya, khususnya pelajar di era 80-an, tentu banyak sekali perbedaan antara zaman dahulu dengan zaman sekarang, karena dunia pendidikan tidak bersifat statis, melainkan pendidikan

bersifat dinamis atau selalu berkembang demi menyesuaikan kebutuhan tiap generasi, termasuk cara guru berinteraksi dengan siswa hingga cara guru menyajikan pembelajaran di kelas. Bagi Anda yang lahir di era 90-an, pasti pernah merasakan letihnya mencatat semua pelajaran yang ada di papan tulis, bahkan hal ini menjadi tradisi aktivitas pembelajaran, yakni aktivitas menyalin materi pelajaran sampai habis. Aktivitas tersebut para siswa bersemangat menyalin materi yang ditulis oleh guru di papan tulis agar tidak ketinggalan pelajaran, bahkan siswa kerap diberi sanksi jika ditemukan oleh guru tidak ikut menyalin materi pelajaran. Setelah selesai mencatat, guru meminta beberapa siswa untuk membaca tulisannya. Generasi di era modern, tidak lagi mengenal kapur tulis disertai dengan tempelan alat peraga di sejumlah dinding kelas, kini telah tergantikan dengan media berbasis digital sehingga akan semakin mudah dan lebih menarik.

Dengan kondisi demikian, maka diperlukan bantuan media pembelajaran agar semakin memudahkan guru menyampaikan materi serta daya tarik pembelajaran akan semakin meningkat. Hal tersebut tentu telah kita sadari bersama, bahwa pemahaman tentang konsep media pembelajaran sangatlah urgen, khususnya konsep media pembelajaran PAI. Pembahasan pada bab ini sebagai upaya untuk merespons kebutuhan mahasiswa pada jurusan Ilmu Pendidikan dan Keguruan (Tarbiyah), khususnya mata kuliah Media Pembelajaran PAI, terkhusus bagi para tenaga kependidikan (guru dan dosen) untuk dapat diaplikasikan dalam proses pengajaran dan pembelajaran PAI.

1.2 Media Pembelajaran PAI

Kata media berasal dari bahasa latin “medius” yang berarti tengah, pengantar. Dalam bahasa Arab, media diartikan perantara pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Media pembelajaran salah satu alat yang dapat digunakan dalam aktivitas pengajaran (Syafuruddin Nurdin, 2016).

Sedangkan (Priyanto, 2009) ia memaknai bahwa “media” atau “medium” yang berarti “perantara” atau “pengantar”. Lebih lanjut, media merupakan sarana penyaluran pesan atau informasi belajar yang akan disampaikan oleh sumber pesan kepada penerima pesan tersebut. Penggunaan media pengajaran dapat membantu pencapaian keberhasilan belajar.

Untuk itu, media pembelajaran pendidikan Islam merupakan alat bantu yang telah dikemas dan dirancang oleh seorang pendidik (guru atau dosen) dalam proses pembelajaran pendidikan Islam agar proses penyampain pesan dapat tersampaikan dan diterima oleh peserta didik secara optimal.

1.3 Identifikasi Pemanfaatan Media

Jika dilakukan identifikasi terhadap pemanfaatan media pembelajaran, maka dapat diklasifikasi pada tiga bagian yaitu, visual, audio, dan audio visual. Ketiga macam tersebut telah dilakukan inovasi atau pengembangan sesuai dengan kebutuhan proses pembelajaran di era modern.

Menurut Nasution dalam Syafruddin (2016), ia mengemukakan bahwa media memiliki karakteristik yang berbeda berdasarkan tujuan dan pengelompokannya, media yang dimaksud adalah *whiteboard*, multimedia, komputer dan film atau animasi.

Adapun spesifikasi media telah dikemukakan oleh Anderson dalam (Maimunah, 2016) yang dikalisifikasikan pada tabel di bawah ini:

No	Klasifikasi	Bentuk Media
1	Media Audio	a. Piringan Audio b. Radio
2	Media Cetak	a. Buku Teks b. Buku Pegangan Guru c. Buku Tugas
3	Media Audio Cetak	a. Buku latihan dengan dilengkapi kaset panduan

No	Klasifikasi	Bentuk Media
		b. Gambar/Poster dengan Audio
4	Media Proyek Visual Diam	a. Film Bingkai (slide) b. Film rangkai (berisi pesan verbal)
5	Media Proyek Visual Diam dengan Audio	a. Film bingkai (slide) suara b. Film rangkai suara
6	Media Visual Gerak	Gambar tanpa suara
7	Media visual gerak dengan audio	a. Film suara b. Video/VCD/DVD
8	Media Benda	a. Benda Nyata b. Benda Tiruan
9	Media Berbasis Komputer	<i>Computer Assisted Instruction (CAI) dan Computer Based Instruction (CBI)</i>
10	Media Berbasis Internet (Multi media) atau e-learning	Multimedia online : <i>Microsoft Teams, Edmodo, Google Classroom, dan yang lainnya</i>

Setidaknya terdapat sepuluh jenis media yang dapat dimanfaatkan serta memungkinkan untuk dikembangkan oleh para guru Agama Islam, namun dalam penggunaannya diperlukan penyesuaian dengan karakteristik materi yang akan disampaikan. Dilain sisi, penggunaan media pembelajaran yang dinggap baik dan efektif, jika mampu menghasilkan pesan positif atau daya tarik terhadap peserta didik.

Berdasarkan pernyataan tersebut, maka dapat dianalisis atau diidentifikasi melalui empat kreteria dasar. Untuk itu, jika seorang guru menggunakan media setidaknya harus dapat

menghasilkan minimal empat dampak positif terhadap peserta didik. Berikut penulis sajikan dalam bentuk tabel:

No	Kreteria Penggunaan Media	Dampak positif terhadap peserta didik
1	Memudahkan guru dalam menyajikan dan menyampaikan materi ajar secara efektif dan efisien	Mempercepat siswa dalam merespons pesan pembelajaran serta memudahkan siswa dalam menerima pesan secara cepat
2	Meningkatkan minat dan perhatian siswa	Peserta didik akan lebih memokuskan diri dalam menyimak materi di kelas
3	Meningkatkan wawasan dan kemandirian siswa	Peserta didik akan lebih mudah mengeksplor pengetahuannya secara luas dan dapat dilakukan secara mandiri
4	Meningkatkan kepercayaan diri siswa	Peserta didik dapat melakukan latihan atau uji coba tanpa bantuan serta pendampingan dari guru

Dalam proses pengajaran, maka cukup banyak media yang dapat digunakan dalam menyampaikan materi ajar, namun tidak sedikit guru yang kesulitan dalam menentukan/memilih media sehingga membuat para siswa merasa jenuh, bahkan tidak dapat memberikan kesan pembelajaran. Oleh karena itu, seorang guru dapat menganalisis, mengidentifikasi pemanfaatan media pembelajaran, serta harus dapat merancang serta mengembangkan media yang sesuai konten materi serta kebutuhan peserta didik.

Selanjutnya, ada beberapa langkah yang dapat dilakukan oleh guru dalam menganalisis rencana kebutuhan penggunaan media dalam proses pembelajaran PAI. Sebagaimana pernyataan R. Heinich, dkk dalam (Aan Hasanah, 2012) sebagai berikut:

1. Mengetahui dan menganalisis karakteristik kelompok sasaran. Hal ini dimaksudkan untuk mengetahui jenjang pendidikan, jenis kelamin, latar belakang sosial dan ekonomi, serta karakteristik khusus yang meliputi pengetahuan, keterampilan, dan sikap awal
2. Merumuskan tujuan pembelajaran, dilakukan untuk mengetahui kemampuan baru yang meliputi pengetahuan, keterampilan, atau sikap yang diharapkan dimiliki dan dikuasai siswa setelah proses belajar mengajar selesai.
3. Memilih, memodifikasi, atau merancang dan mengembangkan materi dengan media yang dianggap tepat. Oleh karena itu, kesesuaian materi dan media pembelajaran dengan tujuan pembelajaran dapat menghemat waktu, tenaga dan biaya.
4. Menggunakan materi dan media. Setelah memilih materi dengan media yang tepat, diperlukan persiapan cara dan banyaknya waktu yang diperlukan untuk menggunakannya.
5. Meminta tanggapan dari siswa. Tanggapan dari siswa merupakan respons yang dianggap efektif untuk mengetahui tingkat penggunaan media dalam proses pembelajaran. Dengan begitu siswa akan menampilkan partisipasi yang lebih besar.
6. Mengevaluasi proses belajar. Tujuan utama dilakukan evaluasi adalah untuk mengetahui tingkat pencapaian siswa mengenai tujuan pembelajaran, keefektifan media, pendekatan, dan guru sendiri.

Kemampuan seorang guru dalam mengidentifikasi penggunaan media pembelajaran yang tepat akan membuat media semakin urgen dan efektif digunakan dalam proses pembelajaran pendidikan agama Islam. Hal ini dikarenakan, penggunaan media sejajar dengan kemampuan dalam memilih metode yang digunakan dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, penentuan/pemilihan media pembelajaran yang inovatif tentu harus dapat disinergikan, jika tidak, maka proses pembelajaran di kelas dapat dipastikan tidak akan dapat dilaksanakan secara optimal.

1.4 Rancangan Pengembangan Media Pembelajaran PAI

Pada pembahasan sebelumnya telah dijelaskan bahwa dalam proses pembelajaran klasik hanya mengedepankan penyampaian atau penjelasan materi secara langsung dari guru sebagai sumber belajar utama, sedangkan sumber belajar lainnya hanya sebagai pelengkap dalam kegiatan pembelajaran. Sejak beberapa tahun terakhir paradigma dan konsep pembelajaran di era modern telah terjadi perubahan yang sangat signifikan. Saat ini guru bukan lagi satu-satunya sumber belajar/informasi di kelas, melainkan guru sebagai pengembang sumber dan media belajar, khususnya di era teknologi, misalnya penggunaan *Liquid Crystal Display* atau LCD dan beberapa bentuk peralatan lainnya yang lazim digunakan oleh para guru saat melaksanakan pembelajaran di kelas. Melalui alat bantu yang berbasis teknologi tersebut akan semakin optimal dalam menyampaikan pesan pembelajaran/materi.

Kehadiran serta kecanggihan teknologi, khususnya dalam lingkup pendidikan sangat berkontribusi terhadap kualitas belajar mengajar (KBM) maupun untuk kepentingan manajemen administrasi pada semua jenjang pendidikan (PAUD hingga pendidikan tinggi).

Salah satu pengembangan media pembelajaran di era digitalisasi ini ialah media pembelajaran yang berbasis internet yang dikenal dengan istilah *E-education* atau *E-Learning*. Di era modern ini, internet merupakan media yang sangat efektif dan sangat cepat dalam perkembangan serta pemanfaatannya, bahkan saat ini seolah-olah internet tidak lagi sebagai kebutuhan skunder, namun seakan bergeser menjadi kebutuhan primer. Mengapa demikian, karena semua informasi yang diperlukan oleh manusia tersedia di internet, bahkan dapat diakses setiap saat oleh siapa saja dan dimana saja. Hal inilah yang mendasari munculnya ide atau gagasan untuk mengembangkan serta memanfaatkan internet sebagai media pembelajaran.

Dalam praktiknya telah banyak terjadi di sekolah, guru dan siswa yang belum mampu menikmati pemanfaatan internet sebagai media pembelajaran. Hal ini dipengaruhi oleh beberapa hal, diantaranya belum memiliki akses internet ataupun jaringan internet belum memadai, ketidaksiapan guru dalam penggunaan aplikasi, keterbatasan sarana yang dimiliki dan hal lainnya adalah memerlukan biaya yang cukup besar untuk membuat aplikasi yang diperlukan oleh masing-masing satuan pendidikan (Hasil observasi, 2023).

Sesungguhnya penggunaan serta pemanfaatan e-learning sebagai media pembelajaran akan dapat dilakukan secara optimal, jika sejumlah permasalahan dapat diatasi. Idealnya pihak sekolah ataupun pihak kampus harus berusaha membangun serta mengembangkan jaringan *e-learning* agar peserta didik ataupun mahasiswa akan semakin tinggi minat belajarnya.

Jika dicermati secara detil, maka dapat kita pahami bahwa media pembelajaran berbasis digital atau internet merupakan bentuk transformasi konsep pembelajaran yang ada di sekolah pada semua jenjang pendidikan. Untuk itu, proses pembelajaran yang berbasis digital akan semakin efektif jika dilakukan secara benar, maka akan mampu meningkatkan hasil pembelajaran.

Namun demikian, pembelajaran berbasis digital akan dapat berjalan secara efektif jika peran pengajar mampu memosisikan dirinya sebagai fasilitator pembelajaran, hal ini seorang guru akan semakin maksimal dalam menyampaikan informasi atau pesan pembelajaran kepada peserta didik. Di era modern ini, salah satu kegiatan pembelajaran yang dianggap efektif jika guru mampu mengombinasikan serta memanfaatkan media atau aplikasi *e-learning* secara optimal. Hal ini telah diperkuat oleh hasil *research* tentang efektivitas penggunaan e-learning dapat meningkatkan minat belajar serta daya tarik pembelajaran bagi mahasiswa di perguruan tinggi umum (Zulkifli, 2020).

1.5 Simpulan

Media pembelajaran pendidikan Islam merupakan bagian dari proses perencanaan, pemanfaatan, serta pengembangan alat yang dapat digunakan oleh guru dalam menyampaikan pesan pembelajaran secara efektif dan efisien. Dalam penggunaan media pembelajaran di era modern atau era digitalisasi sangat memungkinkan untuk terus dikemas serta dikembangkan melalui pemanfaatan internet, sehingga dapat meningkatkan minat dan daya tarik pembelajaran yang disampaikan oleh guru.

Pengembangan media pembelajaran berupa media audio-visual berbasis teknologi dapat digunakan sebagai upaya dalam mengoptimalkan proses pembelajaran pendidikan agama Islam, dikarenakan ada beberapa pertimbangan, antara lain: 1) mudah dikemas atau disajikan dalam proses pembelajaran PAI, 2) dapat meningkatkan minat dan perhatian siswa, 3) dapat diinovasi dan dikembangkan berdasarkan kebutuhan peserta didik dan karakteristik materi ajar dengan memerhatikan beberapa langkah dalam menganalisis kebutuhan dan penggunaan media pembelajaran serta dampak-dampak yang akan ditimbulkan selama proses pembelajaran di kelas. Dalam penggunaan media, guru tidak hanya melihat aspek ketercapaian penyampaian materi

ajar, namun seorang guru harus dapat mempertimbangkan aspek kesan pembelajaran yang akan disampaikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Hasanah. Aan. 2012. *Pengembangan Profesi Guru*. Bandung: Pustaka Setia.
- Nurdin. Syaffruddin. 2016. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Priyanto. 2009. "*Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis Komputer*. Insania," pemikiran alternatif kependidikan.
- Zulkifli. 2022. Lembar hasil observasi dan analisis data. Bontang: Sekolah Tinggi Teknologi.

BAB 2

FUNGSI DAN MANFAAT MEDIA PEMBELAJARAN

Oleh Febryan Hidayat

2.1 Pendahuluan

Perkembangan pendidikan dalam era digital saat ini terus meningkat dengan pesat. Salah satu perkembangan tersebut adalah pemanfaatan media pendidikan berbasis teknologi. Diharapkan dengan memanfaatkan media tersebut, mutu kualitas pendidikan dapat meningkat terutama dari segi SDM nya. Seperti yang disampaikan oleh Muhammad Nasir, sistem perkuliahan berbasis e-learning atau berbasis teknologi informasi menjadi salah satu inovasi dalam dunia pendidikan (Setiawan, 2019).

Banyak institusi pendidikan telah mengadopsi e-learning sebagai metode pembelajaran yang menggunakan teknologi media. Melalui e-learning, guru dan siswa dapat melakukan interaksi pembelajaran tanpa perlu melakukan pertemuan langsung. Oleh karena itu, materi pembelajaran dapat disampaikan oleh guru tanpa harus bertemu langsung dengan siswa. Selain itu, siswa juga dapat mengakses berbagai sumber informasi melalui media tersebut.

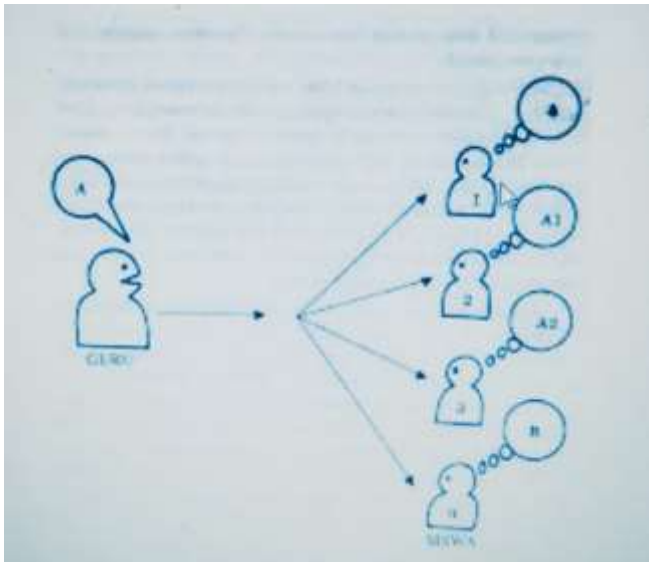
Penggunaan media dalam proses pembelajaran sangat penting pada mata pelajaran PAI mengingat pembelajaran PAI yang selama ini kurang dan terkesan membosankan. Hal ini disebabkan karena pendidik kurang memperhatikan aspek-aspek penunjang dalam menyampaikan materi menjadi penyebab utama mengapa penggunaan media dalam pembelajaran menjadi penting. Penggunaan media dapat membantu meningkatkan kualitas

pembelajaran PAI, sebagaimana yang telah diungkapkan oleh Baihaqi (2020).

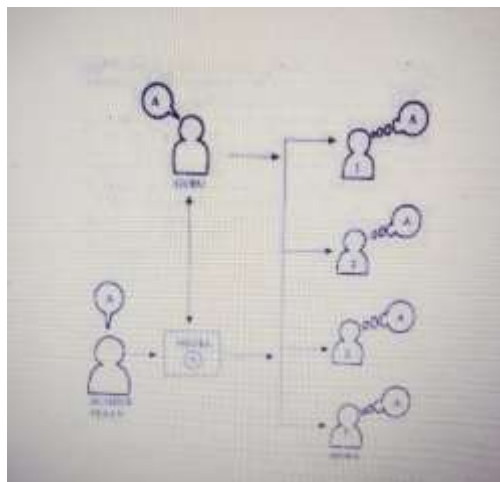
2.2 Fungsi Media Pembelajaran

Dalam pembelajaran, media dianggap efektif ketika dapat menyampaikan pesan dengan jelas sesuai dengan esensinya. Karena pesan atau informasi memiliki karakteristik yang beragam, maka dalam rangka menyampaikan pesan dengan benar, dibutuhkan penggunaan media yang relevan dan sesuai. Namun, tidak semua pendidik menganggap bahwa media pembelajaran berbasis teknologi seperti laptop atau proyektor adalah faktor utama keberhasilan pembelajaran. Oleh karena itu, filosofi media sebagai perantara atau penyedia informasi harus diterapkan dengan tepat. Cara pendidik memanfaatkan media sebagai strategi pembelajaran dan cara menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik sangat ditentukan oleh penempatan fungsi media yang tepat (Janner Simarmata, 2020).

Interaksi antara guru dan siswa memiliki peran penting dalam proses pembelajaran. Namun apa yang disampaikan pendidik tidak selamanya berhasil, hal ini dikarenakan terkadang peserta didik memberikan tafsiran yang berbeda-beda terhadap pesan yang disampaikan. Ada beberapa faktor penghambat dalam proses komunikasi diantaranya seperti perbedaan gaya mengajar, keterbatasan daya ingat, perbedaan inteligensia, perbedaan minat dll.



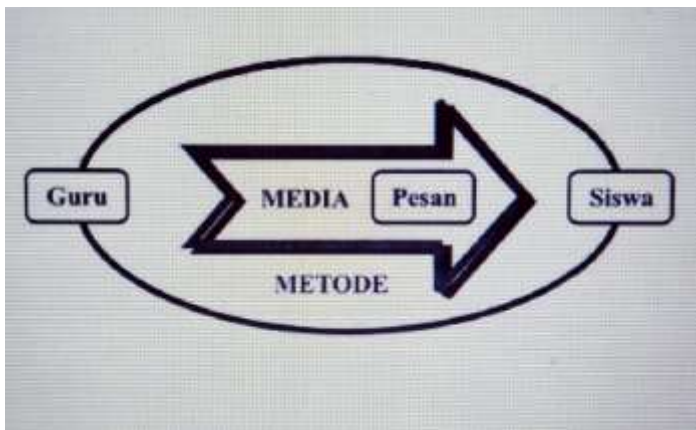
Gambar 2.1. Proses Komunikasi Tanpa Media
(Sumber : Milawati, 2021)



Gambar 2.2. Proses Komunikasi Menggunakan Media
(Sumber : Milawati, 2021)

Dapat ditarik kesimpulan dari gambar 2.1 dan 2.2 bahwa pemanfaatan media pembelajaran memainkan peran krusial dalam keberhasilan proses pembelajaran. Peserta didik yang belajar dengan bantuan media lebih mampu menangkap pesan dengan baik dan memahami materi yang diajarkan secara lebih cepat dan efektif. Sebaliknya, ketika pendidik tidak menggunakan media pembelajaran, maka ada kemungkinan peserta didik tidak dapat menangkap pesan dengan baik bahkan bisa menangkap pesan yang salah. Dalam konteks pembelajaran, penggunaan media pembelajaran menjadi sangat penting untuk memastikan pesan yang tersampaikan dapat diterima dengan efektif sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik (Milawati, 2021)

Dilihat dari segi prosesnya, media memiliki peran sebagai pengantar informasi dari pendidik kepada peserta didik. Di sisi lain, metode merupakan suatu cara yang membantu siswa dalam memperoleh dan menyerap informasi serta mencapai tujuan belajar. Hubungan antara fungsi media dan metode dapat dijelaskan lebih lanjut melalui gambar yang tersedia di bawah ini :



Gambar 2.3. Fungsi Media Pembelajaran
(Sumber : Rodhatul Jennah, 2009)

Penggunaan media pembelajaran dapat berdampak pada motivasi, minat, dan perhatian peserta didik serta mempermudah pemahaman materi yang bersifat abstrak dalam pembelajaran, seperti yang terkait dengan peran strategis media dalam pembelajaran. Media juga membantu mencapai tujuan belajar dengan lebih baik dan cepat dengan menghadirkan objek yang sulit dijangkau oleh peserta didik. Oleh karena itu, Ani Cahyadi (2019) menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran bukan sekadar pelengkap, melainkan juga strategi penting dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran. Menurut Joko Sutrisno (2018) dalam Mohamad Miftah (2022), mengemukakan enam fungsi media: (1) membangkitkan motivasi belajar, (2) mengulang apa yang telah dipelajari, (3) menyediakan stimulus belajar, (4) mengaktifkan respon peserta didik, (5) memberikan umpan balik dengan segera, dan (6) menggalakkan latihan yang serasi.

Dalam proses belajar, Rudi Sumiharsono (2017) menguraikan bahwa Penggunaan media pembelajaran memiliki enam fungsi inti:

1. Dalam proses belajar mengajar, guru memanfaatkan media pembelajaran untuk menciptakan situasi yang efektif.
2. Media pembelajaran merupakan bagian yang tak terpisahkan dari situasi keseluruhan dalam proses mengajar.
3. Dalam pengajaran, guru memadukan penggunaan media pembelajaran dengan tujuan dan isi pelajaran.
4. Media pembelajaran bukanlah hanya alat hiburan atau pelengkap belaka, tetapi menjadi bagian integral dalam proses pengajaran.
5. Guru memprioritaskan penggunaan media pembelajaran dalam pembelajaran untuk mempercepat proses belajar dan memudahkan pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan.

6. Pemanfaatan media pembelajaran mampu meningkatkan mutu atau kualitas dari proses pembelajaran.

Sedangkan S. Gerlach dan P. Ely yang dikutip oleh Rodhatul Jenna (2009) membagi fungsi media pembelajaran menjadi tiga jenis yaitu fiksatif, manipulatif, dan distributif. Fungsi fiksatif mengacu pada kemampuan media untuk menangkap, menyimpan, dan menampilkan obyek atau kejadian. Fungsi manipulatif mengacu pada kemampuan media untuk menampilkan obyek atau kejadian dengan berbagai macam perubahan manipulasi sesuai keperluan. Sedangkan fungsi distributif dari media pembelajaran merujuk pada kemampuan media untuk mencapai audiens dalam jumlah besar dengan satu kali presentasi yang bersamaan.

Pembelajaran yang efektif membutuhkan penggunaan media yang tepat dan terencana. Menggunakan media pembelajaran dapat membantu mencapai tujuan instruksi dapat dicapai dengan melibatkan siswa secara aktif dan mendorong partisipasi mereka dalam aktivitas pembelajaran. Oleh karena itu, materi pembelajaran harus dirancang secara sistematis dan psikologis dengan memperhatikan prinsip-prinsip belajar agar efektif dalam menyajikan instruksi kepada siswa. Selain harus menyenangkan, media pembelajaran juga harus memenuhi kebutuhan individu siswa dan memberikan pengalaman yang positif dan bermanfaat bagi mereka. (Rodhatul Jenna, 2009)

Dapat ditarik kesimpulan dari penjelasan para ahli bahwa penggunaan media pembelajaran memegang peran penting dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran. Media pembelajaran memiliki potensi untuk mempengaruhi motivasi, minat, dan perhatian peserta didik, serta memfasilitasi pemahaman materi yang kompleks. Fungsi media pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi beberapa jenis, termasuk fungsi fiksatif, manipulatif, dan distributif. Selain itu, media pembelajaran dapat membantu mencapai tujuan belajar dengan lebih efektif dan efisien dengan

menyajikan objek yang sulit dijangkau oleh peserta didik. Oleh karena itu, penting bagi pengajar untuk merancang materi pembelajaran secara sistematis dan psikologis dengan mempertimbangkan prinsip-prinsip belajar agar dapat menyajikan instruksi yang efektif kepada siswa. Selain itu, media pembelajaran haruslah menyenangkan, memenuhi kebutuhan individu siswa, dan memberikan pengalaman yang positif dan bermanfaat bagi mereka.

2.3 Manfaat Media Pembelajaran

Pemanfaatan media pembelajaran memiliki peran krusial dalam meningkatkan efektivitas penyampaian materi pembelajaran. Media menjadi elemen utama yang dapat berkontribusi pada keberhasilan proses belajar. Dalam hal ini, penggunaan media memiliki potensi untuk membangkitkan minat siswa terhadap pembelajaran yang sedang berlangsung (Mustofa Abi Hamid, 2020).

Secara keseluruhan, media pembelajaran memiliki manfaat yaitu:

1. Menyajikan pesan dengan lebih jelas dan mengurangi ketergantungan pada komunikasi verbal.
2. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera (Ani Cahyadi, 2019)

Manfaat media pembelajaran bagi peserta didik, antara lain:

1. Meningkatkan motivasi dan minat belajar peserta didik di kelas sehingga peserta didik dapat berpikir dan menganalisis materi pelajaran (Septy Nurfadhillah, 2021).
2. Dengan menggunakan media, peserta didik tidak mudah bosan
3. Membantu memperjelas konsep pembelajaran untuk para peserta didik
4. Mendorong partisipasi aktif peserta didik dalam proses belajar-mengajar (Ani Cahyadi (2019).

Dalam pemanfaatan media pada pembelajaran PAI, terdapat tujuan untuk memancing interaksi antara guru dan siswa. Hal ini dilakukan dengan maksud untuk menyampaikan pesan dan merangsang pemikiran, perhatian, respons, dan motivasi siswa. Contoh penerapan media dalam pembelajaran, seperti penggunaan alat perekam suara sebagai media untuk siswa mendengarkan rekaman ayat-ayat Al-Qur'an, menuliskan ayat yang didengarkan, dan melafalkan bacaan sesuai dengan nada qari' yang didengarkan untuk memperindah bacaan Al-Qur'an mereka (Sulaiman, 2017). Manfaat penggunaan media tidak hanya dirasakan oleh peserta didik tapi juga dirasakan oleh pendidik, diantaranya waktu pendidik dapat dikelola dengan baik karena dibantu oleh media dalam pembelajaran. Selanjutnya, materi yang telah dijelaskan pendidik dapat disimpan dan dibaca kembali apabila dirasa akan membutuhkan materi tersebut di kemudian hari. Selain itu, penggunaan media oleh pendidik juga dapat membantu dalam pemberian instruksi dengan satu pintu kepada para peserta didiknya, sehingga munculnya kesalahpahaman dalam penyampaian materi atau informasi dapat diperkecil. (Unik Hanifah Salsabila, 2022)

DAFTAR PUSTAKA

- Ani Cahyadi. 2019. *Pengembangan Media Dan Sumber Belajar*. Serang: Penerbit Laksita Indonesia.
- Baihaqi, A., Mufarroha, A., & Imani, A. I. T. 2020. Youtube Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Efektif Di SMK Nurul Yaqin Sampang. *EDUSIANA: Jurnal Manajemen Dan Pendidikan Islam*, 7(1), 74-88.
<https://journal.stainim.ac.id/index.php/edusiana/article/view/19/11>
- Janner Simarmata, dkk. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Milawati, dkk. 2021. *Media Pembelajaran*. Sukoharjo: Tahta Media Group.
- Mohamad Miftah. 2022. *Peran, Fungsi, Dan Pemanfaatan Media Pembelajaran*. Bandung: Feniks Muda Sejahtera.
- Mustofa Abi Hamid, dkk. 2020. *Media Pembelajaran*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Rodhatul Jennah. 2009. *Media Pembelajaran*. Banjarmasin: Antasari Press.
- Rudi Sumiharsono & Hisbiyatul Hasanah. 2017. *Media Pembelajaran*. Jember: Pustaka Abadi.
- Septy Nurfadhillah & 4A Pendidikan Guru Sekolah Dasar. 2021. *Media Pembelajaran*. Sukabumi: Jejak.
- Setiawan, A. 2019. Merancang Media Pembelajaran PAI Di Sekolah. Darul Ulum: *Jurnal Ilmiah Keagamaan, Pendidikan dan Kemasyarakatan*, 223-240.
<https://stitdukotabaru.ac.id/ejournal/index.php/darululum/article/view/39/30>
- Sulaiman. 2017. *Metodologi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI)*. Banda Aceh: Yayasan PeNa Banca Aceh.

Unik Hanifah Salsabila, dkk. 2022. Manfaat Teknologi Dalam Pendidikan Agama Islam. *TA'LIM: Jurnal Studi Pendidikan Islam*, 9-10.

[http://e-](http://e-jurnal.unisda.ac.id/index.php/talim/article/view/2775/1807)

[jurnal.unisda.ac.id/index.php/talim/article/view/2775/1807](http://e-jurnal.unisda.ac.id/index.php/talim/article/view/2775/1807)

BAB 3

URGENSI MEDIA PEMBELAJARAN

Oleh Andi Hajar

3.1 Pendahuluan

Berbagai pengetahuan tentang konsep media pembelajaran merupakan suatu hal yang sangat penting diketahui bagi calon tenaga pendidik/pendidik. Dimana dalam tulisan ini, pendidik yang dimaksud adalah seorang guru yang mengajarkan bidang studi pendidikan agama Islam di lembaga pendidikan (MI, MTs, MA dan Perguruan Tinggi Islam-Sederajat). Media pembelajaran dijadikan sebagai instrument yang mampu menjadikan peserta didik berminat, terangsang, mengalihkan perhatian dan pemikirannya untuk mencapai tujuan yang diharapkan dalam artian media akan mampu memperlancar dalam penyampaian materi (PAI).

Melalui kegiatan proses pembelajaran (PAI), peranan media sangat dibutuhkan agar terlihat keaktifan dari semua peserta didik. Terciptanya proses pembelajaran yang efektif, tentu terjadi apabila media yang digunakan oleh pendidik memiliki kesan terhadap peserta didik (Unang Wahidin, 2018). Selanjutnya, berdasarkan dari berbagai hasil *survey* nasional dan internasional, yang termuat dalam berbagai tulisan (*Prosiding* seminar nasional atau Jurnal nasional terakreditasi), menunjukkan bahwa pencapaian prestasi belajar bidang studi (PAI) sangat rendah dan factor utama yang menyebabkan rendahnya capaian tersebut adalah kurangnya *skill* para pendidik dalam penggunaan media pembelajaran.(Fitri Maulan, 2022)

Penggunaan media pembelajaran tentu sangat berefek terhadap efektifitas hasil transfer pengetahuan terkait dengan materi-materi (PAI). Efektivitas proses belajar dapat diukur dari

seberapa besar jumlah *content* pengetahuan yang ditransfer oleh para pendidik dan seberapa besar jumlah *content* pengetahuan yang diterima oleh peserta didik, apakah mendekati sempurna ataukah terjadi penurunan kualitas pengetahuan dari pendidik oleh peserta didik (Yumarni, 2019). Untuk itu, melalui tulisan ini akan terfokus pada pembahasan tentang urgensi media pembelajaran untuk memberikan pemahaman kepada calon pendidik/pendidik (PAI) untuk bagaimana mengoptimalkan segala kompetensi yang dimiliki agar materi yang tersampaikan dapat membentuk kepribadian peserta didik berdasarkan nilai-nilai ajaran Islam (al-Qur'an dan Hadis).

3.2 Berbagai Konsep Dasar Terkait Urgensi Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI)

3.2.1 Pengertian Urgensi

Urgen merupakan kata dasar dari urgensi yang memiliki akhiran (i) dan dapat diartikan sebagai sesuatu yang memiliki pengaruh yang sangat penting (sifatnya merupakan suatu keharusan-mendesak-sangat penting). Terkait hal ini, Maulina Daulay mengatakan bahwa urgensi bersumber dari bahasa latin (*urgere*; kata kerja) yang berarti menggerakkan/mendorong. Kemudian untuk versi Inggris (*urgent*; kata sifat) dan dalam versi bahasa Indonesia menjadilah (urgensi;kata benda), (Mardiastuti, 2022). Urgensi berdasarkan (KBBI), berarti suatu keharusan yang sifatnya mendesak. Ini mengantarkan kepada suatu kondisi-keadaan, dimana sesuatu itu harus menjadi prioritas terpenting yang betul-betul membutuhkan penanganan untuk segera ditindaklanjuti. (Ernawati, 2021)

Berdasarkan pemaknaan tersebut di atas, memberikan pemahaman bahwa urgensi itu berarti menyeru pada sesuatu-mengharuskan untuk menyelesaikan sesuatu-terdapat masalah yang membutuhkan penanganan khusus-pelaksanaannya

mendesak-sangat penting- darurat-mendesak-membutuhkan tindakan secepatnya- dipilih-didahulukan.

3.2.2 Pengertian Media Pembelajaran

Jika dipahami secara garis besar, media pembelajaran berarti manusia, materi atau kajian yang membangun suatu kondisi yang mengantarkan peserta didik mendapatkan pengetahuan, keterampilan dan sikap atau dapat juga dipahami sebagai teknologi pembawa informasi (pesan) yang dapat dimanfaatkan dalam kegiatan proses pembelajaran, dimana media pembelajaran disini bukan hanya benda mati tetapi juga benda hidup (manusia). Selain itu, media pembelajaran dipahami juga sebagai sarana fisik untuk menyampaikan materi (isi pembelajaran), Misalnya: Televisi pendidikan, *Audiotape*, *Email*, Internet, *OHP*, *Slide*, CD-ROM Multimedia, Model, Komputer, Papan Buletin, Diaroma, *Videotape*, *Telekonferens*, Bahan Cetak Buku yang komponen utamanya meliputi *Learning Management System* (LMS) dan *Learning Content* (LC). (Yaumi, 2018)

Media pembelajaran merupakan suatu wahana penyalur pesan dan informasi dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran yang dirancang sebaik mungkin tentu akan sangat memberikan bantuan kepada peserta didik di lembaga pendidikan dalam memahami-mencerna setiap materi yang disampaikan, apalagi di era digitalisasi saat ini, perkembangan media pembelajaran semakin maju, dimana penggunaan teknologi informasi sebagai media pembelajaran sudah menjadi tuntutan terbesar agar tidak tertindis oleh perkembangan zaman. (Muammar dkk, 2018)

Jadi, walaupun media pembelajaran memiliki batasan berdasarkan pendapat dari berbagai pihak melalui proses penelitian, namun mengandung pengertian dasar yang sama. Setiap melakukan interaksi antara pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran tentu sangat dibutuhkan media

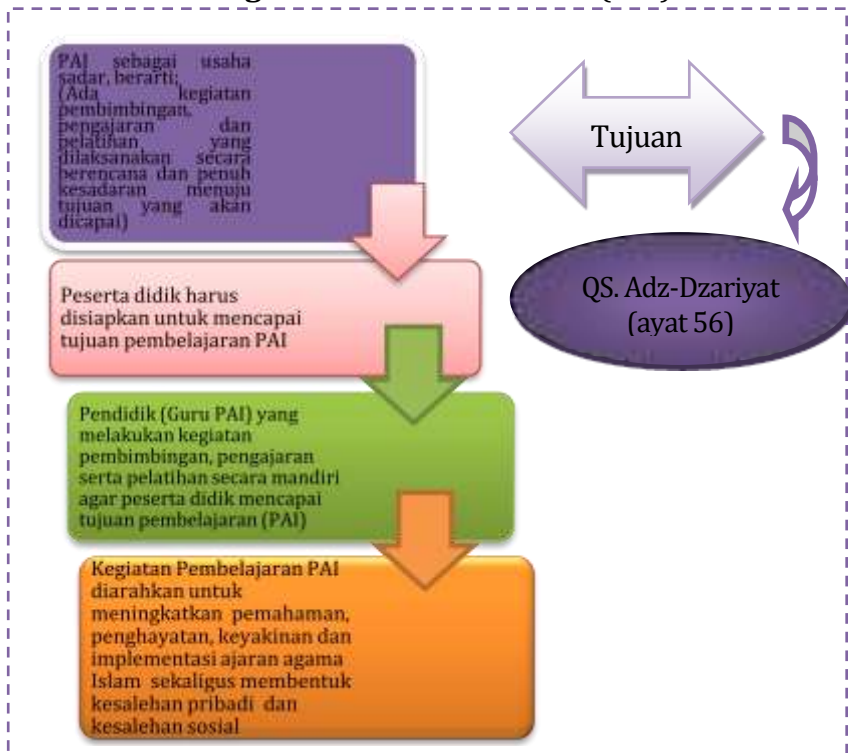
pembelajaran. Media pembelajaran disini berarti apa saja yang dapat menyalurkan informasi dari sumber informasi ke-penerima informasi atau dianggap sebagai *software* yang berupa pesan atau informasi dari berbagai materi yang dalam hal ini adalah tentang (PAI) yang kemudian disajikan dengan menggunakan *hardware* (peralatan bantu) sehingga isi/materi tersebut mampu tersampaikan dengan baik kepada peserta didik.

3.2.3 Pengertian Pendidikan Agama Islam (PAI)

Pendidikan Agama Islam (PAI) merupakan suatu usaha sadar dalam menyiapkan peserta didik di lembaga pendidikan (informal, formal, non-formal) dalam memahami, menghayati, meyakini serta mengimplementasikan ajaran agama Islam melalui proses kegiatan pembimbingan, pengarahan serta pelatihan dengan tetap memperhatikan kaidah-kaidah bagaimana menghormati dan menjaga hubungan antar agama lain di masyarakat demi terwujudnya persaudaraan dan kesatuan nasional. (Radino dkk, 2022)

Ada beberapa hal yang mesti diperhatikan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) dan dapat dilihat melalui diagram berikut ini;

Diagram 3.1. Orientasi-Arah (PAI)



Sumber: Kompetensi Guru (PAI). (Hawi, 2014)

Berdasarkan konsep dasar tersebut di atas terkait; (Urgensi, Media Pembelajaran dan Pendidikan Agama Islam), maka dapat dipahami bahwa urgensi media pembelajaran (PAI) adalah mampu mengatasi kemungkinan perasaan jenuh peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran melalui materi/isi yang ditransformasikan oleh pendidik dan hal terpenting adalah media pembelajaran yang digunakan akan mampu menuju pada orientasi-arrah pembelajaran (PAI) yang ingin dicapai, yakni membentuk kepribadian berdasarkan tujuan dari penciptaan manusia sebagaimana yang termuat dalam QS. Adz-Dzariyat/51:56.

وَمَا خَلَقْتُ الْجِنَّ وَالْإِنْسَ إِلَّا لِيَعْبُدُونِ

Terjemahnya:

Dan Aku tidak menciptakan jin dan manusia melainkan supaya mereka mengabdikan kepada-Ku.(Departemen Agama RI., 2019)

Jadi penggunaan media pembelajaran harus selalu update dalam artian menyesuaikan perkembangan zaman dan teknologi karena media ini akan berperan sangat penting untuk mengantarkan peserta didik dalam mencapai fungsi dari Pembelajaran Agama Islam, sebagaimana yang terlihat melalui diagram diatas;

(1) Melalui media yang digunakan, diharapkan itu sebagai alat bantu untuk memberikan bimbingan kepada peserta didik agar kelak mampu mengarungi samudera kehidupan berdasarkan nilai-nilai ajaran Islam. Ajaran agama yang ditanamkan melalui bantuan media pembelajaran kepada peserta didik semoga menjadikan kepribadian mereka menjadi lebih baik, cepat bertindak dan menjadikan ajaran agama sebagai pengendali dalam menghadapi berbagai

situasi dan kondisi. Sebab, keyakinan terhadap ajaran agama yang menjadi bagian dari kepribadian peserta didik itu, akan mengatur sikap serta tingkahnya secara otomatis dari dalam diri.

- (2) Melalui media yang digunakan dalam proses pembelajaran (PAI), Semoga mampu mengantarkan peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan sehingga kelak mereka lebih siap dalam menghadapi tantangan ataupun kesukaran dalam hidup. Adapun kesukaran yang sering dihadapi adalah kekecewaan jika setiap harapan tidak sesuai dengan kenyataan. Untuk itu, setiap peserta didik yang nantinya benar-benar menjalankan ajaran agama dengan baik, maka setiap kekecewaan yang dihadapi tentu tidak sampai membuat jiwanya mengalami kehancuran dan merasa berputus asa. Akan tetapi, diterima semua kenyataan tersebut dengan sikap tenang dan perasaan damai, segera mengembalikan semua kepada Allah swt., berupaya menerima segala kekecewaan dengan penuh kesabaran dan tidak pernah meninggalkan shalat, sebab solusi terbaik dari setiap masalah adalah sabar dan shalat.
- (3) Melalui media yang digunakan dalam proses pembelajaran (PAI), Semoga dari setiap materi yang tersampaikan mampu mengantarkan peserta didik memiliki ketentraman batin. Pembelajaran agama (materi) yang tersampaikan melalui media, merupakan bibit terbaik yang diperlukan dalam pembinaan kepribadian peserta didik, dimana mereka dilahirkan dalam keadaan fitrah dengan tidak mengetahui sesuatu apapun, sehingga dibutuhkan media pembelajaran yang baik untuk membangun-mengembangkan potensi dasar yang telah diberikan oleh Allah swt.

3.3 Alasan Rasional Terkait Urgensi Media Pembelajaran (PAI)

Salah satu upaya yang sangat penting dilakukan agar proses pembelajaran dapat berhasil dengan baik, diharapkan para pendidik mengajak kepada seluruh peserta didik untuk memanfaatkan alat inderanya. Pendidik harus memberikan *stimulus* yang dapat diproses melalui indera karena semakin banyak alat indera yang digunakan dalam menerima dan mengolah informasi maka semakin memberikan peluang besar informasi tersebut mudah untuk dimengerti-dipahami sehingga akan bertahan dalam ingatan. Olehnya itu, peserta didik diharapkan mampu menerima dan menyerap dengan baik terhadap segala materi (PAI) yang telah disajikan oleh pendidik. (Arsyad, 2016).

Untuk mengetahui bagaimana media memengaruhi kognisi dan prestasi belajar peserta didik, maka ini telah terbukti melalui berbagai penelitian mutakhir yang dilakukan oleh para akademisi sehingga hasilnya terlihat hubungan antara penggunaan media pembelajaran dengan peningkatan hasil belajar (PAI). Misalnya: Penelitian yang telah dilakukan oleh Yuliana (2019) dengan judul *"Hubungan Antara Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual dengan Hasil Belajar (PAI) Peserta didik Kelas XI di SMAN 5 Pare-Pare"*. Dimana melalui penelitian tersebut dikemukakan bahwa penggunaan media audio visual adalah merupakan media perantara atau penggunaan materi dan penyerapannya melalui pandangan dan pendengaran sehingga terbangun kondisi yang dapat membantu peserta didik dalam mendapatkan pengetahuan, *Skill* dan *Attitude*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kecenderungan variabel media pembelajaran audio visual berada pada kategori baik, hasil belajar peserta didik cenderung pada kategori baik dan terdapat hubungan yang signifikan penggunaan media audio visual dengan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran (PAI). (Ladda, 2020)

3.3.1 Terjadinya Peningkatan Kualitas Pembelajaran

Alasan rasional mengapa media pembelajaran itu sangat *urgent*, khususnya dalam pembahasan ini adalah mata pelajaran (PAI), karena mampu meningkatkan mutu pembelajaran. Para pendidik yang mengajarkan bidang studi (PAI), diharuskan memiliki *skill* yang memadai melakukan; (Desain, Pengembangan dan pemanfaatan media) dengan tujuan menumbuhkan minat, perhatian dan motivasi belajar peserta didik.

Salah satu faktor utama yang menjadi pemicu rendahnya capaian pembelajaran (PAI), disebabkan oleh kurangnya skill pendidik dalam bidang studi (PAI) dalam melakukan pengelolaan pembelajaran, sebab mayoritas masih cenderung menggunakan pembelajaran konvensional yang bersifat verbalistik dan proses pembelajaran masih berpusat pada pengajar (*teacher-centered*). Sehingga, dalam rangka meningkatkan kualitas pembelajaran dibutuhkan upaya pemanfaatan media pembelajaran agar motivasi belajar meningkat (melalui penggunaan media yang baik akan lebih menarik perhatian), makna bahan pengajaran akan menjadi lebih jelas sehingga mudah dipahami (memungkinkan terjadinya penguasaan serta pencapaian tujuan pengajaran Pendidikan Agama Islam), metode mengajar lebih variatif (buka hanya semata-mata bersumber atas komunikasi verbal melalui kata-kata), mengantarkan peserta didik untuk lebih banyak melakukan aktivitas (tidak hanya mendengar akan tetapi juga langsung *action*). (Jumiat, 2021)

Adapun salah satu contoh penggunaan media pembelajaran (PAI) yang mampu meningkatkan kualitas pembelajaran adalah *Puzzle Pintar* (Origami Pertanyaan) untuk lebih memudahkan peserta didik mengetahui nama-nama malaikat serta memahami tugas-tugasnya, Penggunaan media visual balon terbang untuk lebih memudahkan peserta didik

memahami pembelajaran *fiqh* yang fokus pada materi rukun Islam (syahadat, salat, puasa, zakat dan haji), bermain kartu berpasangan *make a match* untuk mengevaluasi tingkat pemahaman peserta didik berdasarkan materi (PAI) yang sudah dipelajari, Penggunaan media pembelajaran dengan model *Talking Stick* yang diiringi oleh musik Islami untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik (sambil bermain) dengan tema “Bulan Ramadhan yang Indah”, penggunaan media pembelajaran roda putar, penggunaan media ape kotak pintar, penggunaan media pembelajaran papan waktu, penggunaan media pembelajaran (PAI) saku Rasul *Azmi* untuk menghafal dan memahami nama-nama Rasul Allah dan Rasul *Ulul ‘Azmi* dan berbagai media lainnya.

3.3.2 Tuntutan Paradigma Baru di Era Digital

Pendidikan nasional bertujuan mengembangkan kemampuan dan membentuk karakter serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Atas dasar tujuan ini maka kurikulum disetiap jenjang pendidikan harus dikembangkan dan dievaluasi demi melakukan perbaikan, termasuk pentingnya penggunaan media pembelajaran demi menyongsong paradigma baru pembelajaran di era digital. Pemanfaatan teknologi yang membantu pada pencapaian tujuan pendidikan Islam, transformasi digital yang berkembang membuat paradigm baru akan muncul dalam penerapan pendidikan Islam dengan visi dan misi sesuai jangka yang telah ditetapkan, semua permasalahan ini harus terpikirkan agar pendidikan Islam bisa seiring mengikuti perkembangan zaman dan sesuai tuntutan di era digital sekarang ini. (Dahsanranca, 2021)

Pendidik (PAI) perlu mengembangkan diri untuk lebih professional dalam meningkatkan kualitas pembelajaran pada era digital. Mereka harus melakukan eksperimen dalam penggunaan media pembelajaran (PAI) agar potensi dan keterampilan peserta

didik berkembang dan mampu menemukan pengetahuan secara mandiri. Penting untuk memanfaatkan berbagai *platform* digital (*Moodle, WhatsApp, e-mail, google classroom, zoom, youtube*). Beragam bentuk animasi dan platform (penggunaan media) ini memiliki tujuan utama, yakni untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

3.3.3 Kebutuhan Pasar

Kompetensi lulusan dari setiap lembaga pendidikan menjadi penting dan apabila hal ini dikaitkan dengan era digital yang ditandai dengan masifnya penggunaan teknologi dalam setiap lini kehidupan, mulai dari masalah pelayanan publik, kesehatan, perekonomian, keagamaan, pendidikan, dsb. Tentu dalam hal ini, peserta didik perlu mendapatkan bekal dengan berbagai pengalaman belajar yang bersumber dari materi/isi yang didukung oleh media pembelajaran yang variatif.

Saat ini Indonesia harus siap memasuki babak baru, yakni manusia sebagai pusat untuk memanfaatkan teknologi yang sering dimaknai sebagai *era society* (5.0), dimana era ini merupakan konsep pemecahan masalah sosial menggunakan system yang mengintegrasikan ruang fisik dan ruang virtual. Sehingga, strategi-strategi yang dapat dikembangkan untuk mempersiapkan para pendidik dalam menghadapi tantangan adalah melakukan inovasi baru dalam memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran, sebab kedepannya peserta didik tidak cukup hanya memahami teori belaka, tetapi penting untuk ditanamkan cara berfikir (*kritis, konstruktif* dan *inovatif*) untuk terbiasa beradaptasi di kehidupan mendatang yang semakin menantang (Sururuddin, 2021)

Para pendidik (PAI) seharusnya merancang media pembelajaran dengan mengkaji dan memahami perkembangan di era digital saat ini. Realitas sering menunjukkan kebenarannya bahwa tenaga pendidik dalam bidang studi pendidikan Agama Islam kalah cepat dengan derasnya arus kemajuan teknologi,

sehingga peserta didik tidak mampu berkompetisi dalam bidang keagamaan yang menyebabkan mereka kehilangan jati diri atau tidak mampu menemukan hakikat dari penciptaan manusia. Disinilah letak pentingnya peserta didik dibekali dengan system pembelajaran yang memanfaatkan aneka sumber belajar, alat peraga serta media pembelajaran yang mutakhir untuk menuntun mereka pada kebahagiaan hidup di dunia (mengadaptasikan peserta didik dengan lingkungan dan dunia kerja) serta mampu mencapai kebahagiaan akhirat (mendapatkan cinta dan rida dari Sang Maha Pencipta).

3.3.4 Visi Pendidikan di Era *Society* (5.0)

Pendidikan Islam memiliki peranan yang sangat penting untuk mencapai tujuan pendidikan Islam. Di era ini, diharapkan pendidikan yang dilaksanakan mampu memajukan kualitas peserta didik, tenaga pendidik memiliki peranan penting dalam penggunaan media pembelajaran; harus siap dan terbuka untuk menerima informasi dari berbagai sumber lainnya, mampu menciptakan pendidikan yang berkualitas sehingga perlu adanya perubahan paradigma dalam menyambut *era society* (5.0); Pendidik dituntut meminimalkan perannya sebagai *learning material provider*. Pendidik harus mengantarkan peserta didik memiliki kemampuan literasi dasar serta memiliki kompetensi (mampu berfikir kritis, kolaborasi, bernalar, kreatif dan *problem solving*). (SMA Dwiwarma, 2022).

Jadi, media pembelajaran (PAI) harus dirancang dengan baik dan lebih bervariasi, pendidik harus berupaya untuk selalu meningkatkan pengetahuan dan keterampilannya dengan berbagai alternatif (melanjutkan pendidikan, mengikuti berbagai pelatihan, aktif bergabung dalam komunitas yang mampu mengembangkan kompetensinya, memiliki motivasi yang tinggi untuk selalu membaca, terlibat aktif dalam

pembuatan karya tulis ilmiah di bidang pendidikan & keagamaan) serta berbagai fasilitas belajar dengan memanfaatkan aneka sumber harus selalu tersedia untuk menghindari rendahnya kepercayaan masyarakat terhadap pelayanan pendidikan yang diselenggarakan pada setiap lembaga pendidikan Islam.

Berdasarkan beberapa penjelasan tersebut di atas, disini penulis akan mencoba menjabarkan dalam bentuk diagram terkait dampak aktivitas pembelajaran terhadap peningkatan kemampuan peserta didik sebagaimana yang dikemukakan oleh *Rapidbe* (2012), sebagai berikut:

Diagram 3.2. Peningkatan Kemampuan Peserta Didik



Sumber: Buku Media dan Teknologi Pembelajaran (Yaumi, 2018), journal.uny.ac.id.

Berdasarkan diagram tersebut, dapat dilihat tingkat persentase perbedaan pemahaman yang diperoleh melalui segala unsur fisik pada tubuh (indra) peserta didik. Olehnya itu, saat melakukan rancangan media pembelajaran (PAI), hendaknya diarahkan untuk mendorong optimalisasi pemanfaatan media dengan menyesuaikan aktivitas (sebagaimana yang terlihat pada diagram). Hal ini dapat

dipahami bahwa segala media yang akan digunakan dalam proses pembelajaran sangat penting untuk dikembangkan sebagai upaya dalam meningkatkan pengetahuan, pemahaman dan daya kreativitas peserta didik untuk mendapatkan ilmu pengetahuan berdasarkan nilai-nilai ajaran Islam.

3.4 Musik Religi Sebagai Media dan Urgensinya Terhadap Proses Pembelajaran (PAI)

3.4.1 Pengertian

Musik religi terdiri dari dua kata, yakni musik dan religi, dimana musik dapat dipahami sebagai seni dan ilmu pengetahuan yang membahas bagaimana mengatur vokal atau meramu suara alat-alat musik dalam berbagai lagu yang mampu menyentuh perasaan peserta didik; susunan dari nada atau suara; pergantian ritme dari suara yang syahdu dan indah yang bisa diibaratkan sebagai suara air dan suara burung. Kemudian, dalam bahasa arab, istilah musik ini disebut (musiqa)-Persia (musiqi)-Inggris (music)-Indonesia (*Pertama*: ilmu atau seni menyusun nada suara, kombinasi dan hubungan temporal untuk menghasilkan komposisi-suara yang mempunyai kesatuan dan keseimbangan. Kedua, nada atau suara yang sengaja tersusun sedemikian rupa sehingga tercipta lagu, irama dan keharmonisan-terutama jika menggunakan alat-alat yang menjadi penyebab adanya bunyi) yang mana, pada hakikatnya musik itu berarti produk pikiran. (Supriyadi, 2021)

Kemudian religi (Bahasa latin- *Relegere*), memiliki pengertian dasar, yakni berhati-hati dan berpegang teguh pada aturan atau norma secara ketat, sehingga diartikan sebagai keyakinan akan adanya kekuatan gaib yang suci, menentukan jalan hidup serta mempengaruhi hidup manusia. Syair musik religi senantiasa melukiskan hubungan manusia yang mendambakan kasih sayang, cinta, rida serta ampunan dari

Sang Ilahi yang dianggapnya (musik religi), sebagai hiburan yang menyenangkan karena mampu mendekatkan setiap hamba kepada-Nya. Terapi musik religi merupakan terapi yang berisikan aspek-aspek spiritual yang bisa bisa berfungsi mengatasi perasaan depresi, cemas, tidak termotivasi dalam belajar, mengatasi perasaan stress, dalam artian bahwa musik religi itu mampu memberikan dampak positif terhadap emosi khususnya bagi para peserta didik yang merasa capek akibat banyaknya tugas-tugas yang harus diselesaikan. (Kartini dan Nur Sa'adah, 2022)

3.4.2 Musik Religi sebagai Media Pembelajaran

Manusia pada dasarnya memiliki jiwa menyukai keindahan (Termasuk peserta didik di lembaga Pendidikan Islam), dimana salah satu bentuk keindahan tersebut adalah seni yang mengantarkan peserta didik mampu memiliki kreativitas yang tinggi dalam menjalani segala aktivitas termasuk menyelesaikan tugas-tugas dalam belajar. Ketika musik religi ini dihubungkan dengan kata media, maka dapat dikatakan bahwa musik religi dapat dijadikan media sebagai wahana penyalur pesan atau informasi belajar. Musik religi yang bisa berperan sebagai media pembelajaran (PAI) merupakan alat bantu pada pelaksanaan proses pembelajaran baik di ruang kelas maupun diluar kelas.

Musik religi mengandung tentang ajaran-ajaran agama, menyampaikan nasehat tertentu, berisi tentang pujian-pujian terhadap Allah swt. Syair lagu yang berisi nasehat biasanya mengarah pada ajakan kepada seseorang untuk lebih dekat kepada Sang Pencipta dan mampu menguatkan keimanan dan ketaatan seseorang terhadap ajaran agama. Selanjutnya, dikatakan bahwa musik religi ini berfungsi memenuhi kebutuhan yang bersifat religi, berfungsi untuk presentasi estetis (memiliki nilai estetis dimana pendengarnya bisa

merasakan keindahan dari suara yang telah dihasilkan oleh musik tersebut), berfungsi untuk hiburan apalagi jika peserta didik sudah merasa jenuh dalam belajar, berfungsi sebagai bentuk komunikasi (hampir seluruh musik religi merupakan salah satu media komunikasi antara penciptanya dengan mereka yang bertindak sebagai pendengar). Namun dalam hal ini, media komunikasi yang penulis maksud adalah bagaimana pendidik menyampaikan materi-materi (PAI) dengan menjadikan musik religi sebagai media komunikasi sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Jadi, penulis sangat penting kembali untuk menyampaikan bahwa berdasarkan konsep pemahaman tentang media pembelajaran (PAI) yang terdiri dari berbagai ragam jenisnya, maka musik religi merupakan media yang dapat digunakan untuk menyampaikan-menyalurkan berbagai pesan dari pendidik (PAI) kepada peserta didik sehingga dapat merangsang perhatian, minat, perasaan, pikiran agar proses belajar yang diharapkan dapat tercapai dengan baik. Melalui materi (PAI), diharapkan peserta didik mampu memahami ajaran agaman dan mampu mengimplementasikan dalam kehidupan sehari-hari sehingga terwujud akhlakul karimah (Pendidikan yang berkarakter).

3.4.3 Manfaat Musik Religi sebagai Media dalam Pelaksanaan Proses Pembelajaran (PAI)

Religi seseorang dibentuk dalam berbagai sisi kehidupannya, dimana aktivitas beragama bukan hanya terjadi ketika seseorang melakukan perilaku ritual (beribadah) tetapi juga terjadi ketika peserta didik melakukan aktivitas pembelajaran dengan menerima dan berupaya memahami materi-materi keagamaan yang disampaikan oleh pendidik (Guru PAI). Melalui pembelajaran (PAI), tentu sangat dibutuhkan media pembelajaran yang baik dan tepat untuk

mencapai tujuan yang diharapkan sebagaimana yang sudah dijelaskan di atas. Selain itu, juga mampu mengantarkan peserta didik mengikuti segala kegiatan pembelajaran dengan penuh keceriaan dan semangat yang tinggi. Berikut akan dikemukakan manfaat musik religi sebagai media dalam pelaksanaan proses pembelajaran (PAI);

- (1) Mampu meringankan beban/tugas pendidik (Guru PAI) dalam menyampaikan-menjelaskan materi pembelajaran.
- (2) Mampu meningkatkan hasil belajar (Terdapat bukti dari berbagai hasil penelitian dalam bentuk karya ilmiah; Misalnya: Tulisan Wildan Abdul Malik yang merupakan Mahasiswa Universitas Islam Sunan Gunung Djati Bandung dengan Judul Penggunaan Media Musik Religi dalam Pembelajaran PAI Materi Jujur dan Pengaruhnya Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik)
- (3) Mampu memperjelas penyajian materi keagamaan (Misalnya: Musik religi yang menjelaskan tentang nama-nama Malaikat begitupun dengan Musik religi yang menjelaskan tentang rukun Islam, rukun Iman, Asmaul al-Husna, dsb)
- (4) Mampu meningkatkan perhatian peserta didik ketika mengikuti proses pembelajaran agama
- (5) Mampu membuat proses pembelajaran terlihat lebih interaktif
- (6) Mampu memberikan kesamaan kepada peserta didik tentang segala peristiwa yang terjadi di lingkungan sekitar
- (7) Mampu menjadikan pembelajaran diberikan kapan saja dan dimana saja (tidak terbatas oleh ruang dan waktu).
- (8) Mampu menjadikan situasi belajar lebih menyenangkan.
- (9) Mampu menjadikan pendidik (Guru PAI) untuk lebih kreatif.
- (10) Mampu menjadikan proses pembelajaran menjadi tidak verbalisme. (Arsyad, 2016)

Berdasarkan penjelasan tersebut di atas, dapat dipahami bahwa penggunaan musik religi sebagai media pembelajaran untuk mata pelajaran (PAI) sangatlah penting, karena mampu mengantarkan peserta didik untuk tidak merasa stres dan mengurangi tingkat kelelahan dalam menyelesaikan berbagai tugas serta mampu merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan agar proses pembelajaran terjadi sesuai harapan.

DAFTAR PUSTAKA

- Achmad Baihaqi, dkk. 2020. 'Youtube Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan', *EDUSIANA: Jurnal Manajemen dan Pendidikan Islam*, 7(1).
- Arsyad, A. 2016. *Media Pembelajaran (Edisi Revisi)*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Cikaa, H. 2020. 'Peranan Kompetensi Guru Pendidikan Agama Islam (PAI) dalam Meningkatkan Interaksi Pembelajaran di Sekolah', *Guru Tua: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 3(1), pp. 43–52.
- Dahsanranca, E. 2021. 'Pendidikan dengan Paradigma Baru dalam Transformasi Digital', *indonesiana.id*, p. 1.
- Departemen Agama RI. 2019. *Alquran dan Terjemahnya. Edisi Penyempurnaan*. Jakarta: Badan Litbang dan Diklat Kementrian Agama RI.
- Ernawati. 2021. *Berhenti Sesaat Untuk Melesat*. Yogyakarta: Budi Utama.
- Fitri Maulan, dkk. 2022. 'Urgensi Pengembangan Media Pembelajaran PAI Sebagai Upaya Optimalisasi Potensi Peserta Didik', *Al-Manar*, 11(2), pp. 1–13.
- Hawi, A. 2014. *Kompetensi Guru Pendidikan Agama Islam*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Jumiat, A. 2021. 'Tantangan Peningkatan Mutu Pembelajaran PAI Bagi Guru', *pendisk.kemenag.go.id*, pp. 1–7.
- Kartini dan Nurus Sa'adah. 2022. 'Dampak Musik Religi Terhadap Konsentrasi Belajar (Studi Kasus: Mahasiswa Pascasarjana BKI 2021-2022)', *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 4(5), pp. 6033–6038.
- Ladda, Y. 2020. *Hubungan antara Pengguna Media Pembelajaran Audio Visual dengan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Peserta Didik*. IAIN Pare-Pare.

- Mardiastuti, A. 2022. 'Pengertian Urgensi Adalah: Ketahui Arti dan Cara Menghadapinya dengan Benar', *detikjabar*.
- Muammar dkk. 2018. 'Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dalam Meningkatkan Minat Belajar Akidah Akhlak', *Kuriositas: Media Komunikasi Sosial dan Keagamaan*, 11(2), pp. 176–188.
- Radino dkk. 2022. 'PAI Teacher Strategy in Improving Learning Effectiveness in Limited Face-to Face Lering', *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 19(2), pp. 1–14.
- SMA Dwiwarna. 2022. 'Peran Pendidikan di Era Society (5.0) Apa itu?', *smadwiwarna.sch.id*.
- Supriyadi. 2021. 'Musik Religi: Nilai Ekstramusikal dalam Perspektif Komunikasi', *Selonding: Jurnal Etnomisikologi*, 17(2), pp. 41–50.
- Sururuddin, M. dkk. 2021. 'Strategi Pendidik dengan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia untuk Menghadapi Era Society (5.0)', *DIDIKA: Wahana Ilmiah Pendidikan Dasar*, 7(1), pp. 143–148.
- Unang Wahidin. 2018. 'Implementasi Literasi Media', *Edukasi Islami Jurnal Pendidikan Islam* [Preprint].
- Yaumi, M. 2018. *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Yumarni, A. 2019. 'Inovasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) Berbasis Teknologi Informasi.', *Journal of Education and Instruction (JOEI)*, 2(2).

BAB 4

JENIS DAN KARAKTERISTIK MEDIA PEMBELAJARAN

Oleh Suci Nurpratiwi

4.1 Pendahuluan

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan guru untuk membantu tersampainya materi di kelas, yaitu segala sesuatu yang dapat digunakan untuk merangsang pikiran, perhatian, dan perasaan anak, untuk mendorong proses pembelajaran. Media pembelajaran adalah suatu alat yang mampu mempermudah jalannya proses pembelajaran, sehingga makna pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan pendidikan atau pembelajaran dapat tercapai dengan efektif dan efisien (Nurrita, 2018). Media pembelajaran juga merupakan komponen instruksional yang terdiri dari pesan, orang dan peralatan atau benda (Hasan, 2021). Dalam proses pembelajaran, media pembelajaran yang digunakan oleh guru dapat bervariasi disesuaikan dengan kebutuhan dan tujuan pembelajaran.

Seiring berkembangnya zaman, media pembelajaran pun mengalami perkembangan dan kemajuan. Jika dahulu, proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru hanya menggunakan media pembelajaran sederhana saja, seperti papan tulis, karton, dan alat peraga, maka saat ini media pembelajaran yang digunakan dapat berupa media pembelajaran digital, hal ini tentunya didorong oleh adanya kemajuan teknologi.

Dengan beragam jenis dan karakteristiknya, timbullah pengklasifikasian atau penggolongan dalam media pembelajaran.

Adanya pengelompokan tersebut memudahkan guru dalam penyampaian materi kepada siswa, karena banyaknya pilihan media yang dapat digunakan, maka guru dapat mengintegrasikan berbagai macam media pembelajaran dalam satu kali pertemuan pembelajaran.

Pemilihan media pembelajaran dapat disesuaikan dengan tujuan pembelajaran, materi, karakteristik siswa, dan efektivitas serta efisiensi media dalam mendukung tercapainya tujuan pembelajaran. Pada sisi yang lain, kreativitas guru pun diperlukan dalam menentukan media pembelajaran yang sesuai.

4.2 Jenis Media Pembelajaran

Penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran merupakan salah satu cara untuk menciptakan kegiatan pembelajaran yang lebih baik. Meskipun demikian, dalam memanfaatkan media pembelajaran tersebut tentunya harus memenuhi prinsip-prinsip penggunaan media pembelajaran agar tidak menyimpang jauh dari tujuan pembelajaran (Hakam et al., 2022). Prinsip-prinsip pemilihan media pembelajaran yang layak, yakni: (1) media harus didasarkan pada tujuan pembelajaran dan bahan belajar yang akan disampaikan, (2) media harus disesuaikan dengan tingkat perkembangan peserta didik, (3) media harus disesuaikan dengan kemampuan guru, baik dari pengadaannya maupun penggunaannya, dan (4) media harus disesuaikan dengan situasi dan kondisi atau pada waktu, tempat, dan situasi yang tepat (Miftah & Rokhman, 2022).

Media pembelajaran memiliki jenis yang beragam, mulai dari yang paling sederhana dan harganya murah sampai media yang paling canggih dan mahal. Ada juga media yang dapat dibuat sendiri oleh guru, maupun yang diproduksi oleh perusahaan. Seorang guru perlu mengenal setiap jenis media dengan baik, agar tidak salah dalam menentukan media yang cocok dengan pembelajarannya.

Menurut Anderson, sebagaimana dikutip oleh Hasan, jenis media pembelajaran dikelompokkan menjadi sepuluh golongan sebagai berikut (Hasan, 2021):

No	Golongan Media	Contoh dalam Pembelajaran
1	Audio	Kaset audio, siaran radio, CID, telepon
2	Cetak	Buku pelajaran, modul, brosur, leaflet, gambar
3	Audio Cetak	Kaset audio yang dilengkapi bahan tertulis
4	Proyeksi visual diam	Overhead transparansi (OHT), film bingkai (slide)
5	Proyeksi audio visual diam	Film bingkai (slide) bersuara
6	Visual gerak	Film bisu
7	Audio visual gerak	Film gerak bersuara, video NCD, televisi
8	Obyek fisik	Benda nyata, model, spesimen
9	Manusia dan lingkungan	Guru, pustakawan, laboran
10	Komputer	CAI (pembelajaran berbantuan komputer) dan CBI (pembelajaran berbasis komputer)

Berbagai ahli menyampaikan klasifikasi terhadap macam media dalam pembelajaran. Berdasarkan pandangan tersebut, paling tidak klasifikasi media pembelajaran terdapat lima macam:

1. Media tanpa proyeksi dua dimensi yang memiliki ukuran panjang dan lebar. Media jenis ini diantaranya gambar, bagan, grafik, dan poster.

2. Media tanpa proyeksi tiga dimensi, memiliki ukuran panjang, lebar, dan tebal atau tinggi. Media jenis ini meliputi benda sebenarnya, model, dan mock-up.
3. Media audio yaitu media yang hanya dapat didengar, meliputi radio dan tape recorder.
4. Media dengan proyeksi, seperti: film, slide, filmstrip, overhead projektor, dan sebagainya.
5. Televisi dan Video Tape Recorder. Televisi adalah alat untuk melihat gambar dan mendengarkan suara dari jarak yang jauh, sedangkan video tape recorder merupakan alat untuk merekam, menyimpan dan menampilkan kembali secara serempak suara dan gambar dari suatu objek.

Secara umum, penggolongan media pembelajaran dapat diklasifikasikan pada tiga kelompok berikut:

1. Media pembelajaran visual
2. Media pembelajaran audio
3. Media pembelajaran audio visual.

Perincian jenis-jenis media pembelajaran dijelaskan sebagai berikut:

1. Media tanpa Proyeksi Dua Dimensi

a. Fotografi

Fotografi merupakan gambar yang tidak diproyeksikan. Media fotografi dapat dijumpai di berbagai tempat, baik pada lingkungan anak-anak maupun orang dewasa. Media ini termasuk dalam kategori media yang mudah untuk diperoleh. Fotografi sangat cocok digunakan pada pembelajaran di tiap jenjang pendidikan, terlebih pada siswa jenjang taman kanak-kanak ataupun siswa sekolah dasar. Fotografi yang amat menarik perhatian biasanya fotografi yang

berwarna. Setiap fotografi atau gambar umumnya memiliki makna dan tafsirannya tersendiri. Karena itu gambar dapat digunakan sebagai media pendidikan dan mempunyai nilai-nilai pendidikan bagi anak-anak, memungkinkan belajar secara efisien.

Media fotografi menjadi salah satu media pembelajaran yang sangat familiar di dalam setiap kegiatan pembelajaran. Hal ini karena fotografi merupakan media yang sederhana, penggunaannya tidak membutuhkan perlengkapan tambahan yang berarti, dan tidak perlu diproyeksikan untuk dapat mengamatinnya.

Media pembelajaran fotografi dapat digunakan baik untuk tujuan pembelajaran individu maupun kelompok. Pada pembelajaran dengan kelompok besar, media fotografi dapat ditayangkan berbantuan opaque projector.

Contoh fotografi/gambar:

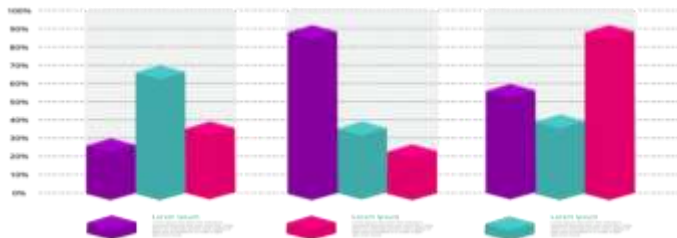


b. Diagram

Diagram/skema merupakan suatu gambar sederhana yang menggunakan garis-garis dan simbol-simbol untuk memperlihatkan hubungan timbal balik. Diagram menggambarkan struktur dari obyek tertentu

secara garis besar. Diagram menunjukkan hubungan yang ada antara komponennya atau sifat-sifat proses yang ada di sana. Isi diagram pada umumnya berupa petunjuk untuk memahami komponen dan mekanisme kerja peralatan tertentu (Kristanto, 2016).

Contoh diagram:



c. Bagan/chart

Bagan didefinisikan sebagai kombinasi antara media grafis dan gambar/foto yang dirancang untuk memvisualisasikan secara logis dan teratur mengenai fakta pokok atau gagasan. Fungsi yang utamanya adalah menunjukkan hubungan perbandingan, jumlah relatif, perkembangan, proses, klasifikasi dan organisasi.

Contoh bagan:



d. Grafik (Graphs)

Grafik adalah media pembelajaran berupa sajian terhadap data yang berangka. Media grafik dapat menggambarkan adanya hubungan, keterpaduan, dan perkembangan yang lebih menarik dari sejumlah data yang disusun dengan baik. Media grafik memiliki beberapa macam, meliputi grafik garis, grafik batang, grafik lingkaran, dan grafik bergambar.

Contoh grafik garis:



e. Kartun

Kartun adalah penggambaran dalam bentuk lukisan atau karikatur tentang orang, gagasan atau situasi yang didisain untuk mempengaruhi opini masyarakat.

Contoh kartun:



f. Poster

Poster merupakan media pembelajaran visual paduan antara sebuah rancangan, yang diberi warna, dan tersisipi pesan dengan maksud untuk dapat ditangkap oleh orang yang melihatnya. Media poster biasanya bertujuan untuk dapat tersampaiannya sebuah ide atau maksud yang bermakna pada ingatan seseorang.

Contoh poster:

TAHAPAN LESS WASTE LIFESTYLE



APA ITU LESS WASTE?

Less waste merupakan konsep untuk meminimalkan penggunaan barang, mengendalikan diri untuk tidak konsumtif, dan bertanggung jawab terhadap lingkungan dalam mengurangi jumlah dan dampak buruk dari sampah, dengan tujuan agar sampah tidak berakhir di tempat pembuangan akhir. Sehingga dapat menjaga sumber daya dan melestarikan alam.

LANGKAH 1: REFUSE (MENOLAK)

MENGATKAN TIDAK DALAM MEMAKAI BAHAN YANG SULT DIBUAT, BIASAKAN MENGGUNAKAN BAHAN YANG MUDAI DIURAI, SEPERTI TIDAK MENGGUNAKAN BAHAN DARI PLASTIK, TAPI MEMAKAI BAHAN ALAMI (BAUN, ANYAMAN BAMBU)





LANGKAH 2: REDUCE (MENGURANGI)

Memakai wadah yang bisa dipakai berkali-kali, tidak sekali pakai, misal penggunaan tas ketika berbelanja. Juga mengonsumsi makanan sesuai kebutuhan, dan tidak berlebih.

LANGKAH 3: REUSE (MENGGUNAKAN KEMBALI)

Memakai kembali barang yang sudah dibeli, terutama membeli bahan tahan lama, disamping itu dapat juga dengan membawa botol minum sendiri yang bisa diisi ulang, dan memisahkan membeli makanan dengan wadah sendiri.





LANGKAH 4: RECYCLE (MENDAUUR ULANG)

Menggunakan barang bekas untuk aktivitas sehari-hari dengan sentuhan perbaikan. Barang bekas seperti botol plastik, ban, sendok bekas, sampah makanan/minuman sachet, dapat dijadikan daur ulang menjadi barang yang bermanfaat seperti gentungan, pot bunga, lampu hias, tas plastik.

LANGKAH 5: ROT (MEMBUSUKKAN SAMPAH)

Melakukan pemilahan sampah organik dan anorganik. Sampah organik dijadikan kompos. Kompos dipakai untuk pupuk tanaman.



NILAI KESALEHAN LINGKUNGAN

Membiaskan gaya hidup less waste menjadi bagian dari nilai kesalehan lingkungan. Sebagai wujud di muka bumi, tugas manusia adalah menjaga alam dan lingkungan tetap lestari sebagai bagian dari kesalehan terhadap Sang Pencipta.

#lesswastelifestyle

2. Media tanpa Proyeksi Tiga Dimensi

a. Benda Sebenarnya/Objek

Objek adalah benda asli yang dijadikan sebagai media dalam pembelajaran. Karakteristik media ini yaitu untuk membuat siswa lebih jelas dan lebih memahami terhadap pengetahuan ataupun informasi dari suatu materi yang sedang dipelajari disebabkan dapat

melihat objek aslinya. Penggunaan media ini dapat dilakukan dengan mengajak siswa untuk mengunjungi tempat dari benda tersebut berada, misalnya di museum, atau dapat juga dengan membawa objek kepada siswa secara langsung. Namun tentunya, dibutuhkan waktu yang tidak sedikit untuk tercapainya proses tersebut, dan apabila objek yang digunakan bentuknya besar, guru akan mengalami sedikit kesulitan dalam membawa atau menggunakannya.

Menggunakan benda-benda nyata atau makhluk hidup (real life materials) dalam pembelajaran sering kali paling baik, dalam menampilkan benda-benda nyata tentang ukuran, suara, gerak-gerik, permukaan, bobot-badan, bau dan manfaatnya. Para siswa akan lebih banyak belajar misalnya tentang ayam hutan yang dikandangkan di kelas untuk dipelajari, disbanding sekedar melihatnya di gambar.

Contoh benda sebenarnya/objek:

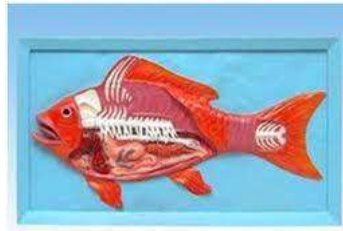


b. Model

Beberapa karakteristik dari model adalah: (1) ukuran model tidak sama dengan aslinya, maka membuat model haruslah penuh pertimbangan agar bentuk keasliannya tidak berubah, bila terdapat ada bentuk atau warna yang tidak sesuai dengan aslinya harus

diberikan penjelasan, (2) dapat meningkatkan kreativitas dan perhatian pebelajar bahkan memperkuat ingatan pebelajar, (3) model yang baik ialah model yang dapat diuraikan bagian-bagiannya dan dengan mudah dapat dikembalikan kepada bentuknya semula, (4) penggunaan model dapat dilengkapi dengan media lainnya seperti bagan, gambar dan lain-lain, (5) penggunaan model haruslah disesuaikan dengan kebutuhannya, sehingga terdapat berbagai model seperti: model yang disederhanakan, model lapangan, model perbandingan, model irisan, dan lain-lain.

Contoh model:



c. Mock-up

Mock up adalah suatu penyederhanaan susunan bagian pokok dari suatu proses atau sistem yang lebih ruwet. Susunan nyata dari bagian-bagian pokok itu diubah sehingga aspek-aspek utama dari suatu proses mudah dimengerti siswa (Ramli, 2012).

Contoh mock up:



3. Media Audio

Media Audio adalah atau media dengar adalah jenis media pembelajaran atau sumber belajar yang berisikan pesan atau materi pelajaran yang disajikan secara menarik dan kreatif dan diterapkan dengan menggunakan indera pendengaran saja. Karena media ini hanya berupa suara (Susanti & Affrida, 2018). Media Audio (media dengar) adalah media yang isi pesannya hanya diterima melalui indera pendengaran. Dengan kata lain, media jenis ini hanya melibatkan indera dengar dan memanipulasi unsur bunyi atau suara semata (Munadi, 2008).

- a. Radio
- b. Tape Recorder
- c. Laboratorium Bahasa
- d. CD dan MP3

4. Media dengan Proyeksi

- a. OHP (*Overhead Projektor*)
- b. Slide dan Filmstrips
- c. Opaque Projector (Proyektor tak Tembus Pandang)
- d. Mikrofis (*Microfiche*)
- e. Film

- f. LCD
- 5. Televisi
- 6. Komputer
- 7. *Video Tape Recorder (VTR), Video Compact Disc (VCD), Digital Video Disc (DVD).*

4.3 Karakteristik Media Pembelajaran

Karakteristik media berbeda menurut maksud dan tujuan pengelompokannya. Ada pengelompokan yang berdasarkan karakteristik ekonominya, lingkup sasarannya, dan ada pula yang membaginya berdasarkan kemudahan kontrol dalam pemakaian. Pembagian ini hanya dimaksudkan untuk memudahkan kita melihat secara lebih jauh bagaimana variasi media pembelajaran digunakan baik secara sederhana maupun dengan menggunakan media dan teknologi modern (Yaumi, 2017). Karakteristik media pembelajaran sebenarnya disesuaikan dengan jenis media masing-masing. Setiap jenis media memiliki kelebihan dan kekurangan dibanding media lainnya. Maka tidak ada satu media yang sempurna, yakni suatu media tidak mungkin dapat sesuai dengan semua tujuan pembelajaran, segala situasi, dan seluruh karakteristik siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Hakam, A., Amaliyah, Fadhil, A., & Nurpratiwi, S. 2022. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android “BERSALAM” dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Perguruan Tinggi. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 11(1), 118–126.
- Hasan, M. (2021). *Media Pembelajaran* (F. Sukmawati, Ed.). Tahta Media Group.
- Kristanto, A. 2016. *Media Pembelajaran*. Bintang Surabaya.
- Miftah, M., & Rokhman, N. 2022. Kriteria Pemilihan dan Prinsip Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis TIK Sesuai Kebutuhan Peserta Didik. *Educenter: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(4), 412–420.
- Munadi, Y. 2008. *Media Pembelajaran*. Gaung Persada Press.
- Nurrita, T. 2018. Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Misykat*, 3(1), 171.
- Ramli, M. 2012. *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Antasari Press.
- Susanti, & Affrida, Z. 2018. *Jenis-jenis Media dalam Pembelajaran*.
- Yaumi, M. 2017. *Ragam Media Pembelajaran*.

BAB 5

KELEBIHAN DAN KEKURANGAN JENIS-JENIS MEDIA PEMBELAJARAN

Oleh Mihrab Afnanda

5.1 Pendahuluan

Media kalau ditilik melalui kaca mata sejarah hanya digunakan sebagai alat menunjang proses pembelajaran agar pendidik menjadi mudah dalam mengajar dan menerangkan materi. Ketika menjelaskan Kota Mekkah misalnya pendidik yang hanya terjebak di metode ceramah dan mengabaikan pemanfaatan media maka peserta didik kurang menangkap, oleh karena itu perlu ditampilkan dalam bentuk visual. (Afnanda 2018b)

Dengan kehadiran media menjadikan peserta didik lebih termotivasi dalam memahami materi dan retensinya. Lebih lanjut memasuki abad ke-20 mulai dikembangkan media audio yang mampu divisualkan atau yang dikenal sekarang media “audio visual” yang membuat pembelajaran lebih konkrit dalam mencegah verbalisme. Lebih lanjut di akhir tahun 1950 tumbuhlah teori komunikasi yang mana peran media tidak hanya menjadi alat bantu tetapi juga sebagai alat penyampai pesan yang akhirnya di tahun 1965 media menjadi arah penting dan integral dalam proses pembelajaran. (Afnanda 2021)

Media dalam dunia pendidikan menjadikan instruktur untuk menjalankan tugas peserta didik seperti penggunaan *google formulir*, *zoom: one platform to connect*, *google meet-online video calls*, *meetings and conferencing* dan lainnya.

Kita sekarang berada di masa dimana media informasi sangat mudah didapatkan banyak dan bervariasi, dan mengakses

dengan sangat mudah dan cepat. Seperti yang dikatakan oleh Buckminster Fuller bahwa “media merupakan orang tua ketiga”. (orang tua melahirkan nomor satu dan nomor dua adalah guru dikelas). (Fuller 1969)

Indonesia sendiri menganggap pendidikan dan media itu sudah menjadi bagian penting seperti siaran di televisi tentang pendidikan yang bermuara di era 1991.

5.2 Media Pembelajaran berbasis Visual

Media pembelajaran visual adalah media yang hanya mampu dilihat saja, tanpa mengandung unsur suara dalam penggunaannya. Media visual ini mengandung unsur yang nyata, berwarna, dan terstruktur. Dengan adanya media pembelajaran berbasis visual bertujuan untuk menarik minat peserta didik dalam mempermudah memahami materi pembelajaran pendidikan agama Islam.

Rasulullah SAW sendiri pernah memperagakan konsep media berbasis visual:

“Nabi Saw. pernah membuat garis (gambar) persegi empat dan membuat suatu garis lagi di tengah-tengah sampai keluar dari batas (persegi empat), kemudian beliau membuat banyak garis kecil yang mengarah ke garis tengah dari sisi-sisi garis tepi, lalu beliau bersabda: *Beginilah gambaran manusia. Garis persegi empat ini adalah ajal yang pasti bakal menyimpannya, sedang garis yang keluar ini adalah angan-angannya, dan garis-garis kecil ini adalah pelbagai cobaan dan musibah yang siap menghadangnya. Jika ia terbebas dari cobaan yang satu, pasti akan tertimpa cobaan lainnya, jika ia terbebas dari cobaan yang satunya lagi, pasti akan tertimpa cobaan lainnya lagi.*” (HR. Imam Bukhari) (Pito 2018)

Dari Hadits di atas jelas bahwa konsep visual ini mempermudah para sahabat dalam memahami tentang ilmu yang disampaikan oleh Rasulullah SAW. Kemudian dari Hadits tersebut kita dapat meniru bahwa beliau pendidik yang ideal karena

kemampuan dalam menggunakan metode ceramah dan penggunaan media visual yang berujung kepada informasi yang disampaikan mudah dan dijiwai.

Kemudian Hadits tersebut juga mengajarkan bahwa konsep media visual menjadi komponen penting dalam proses belajar dan mengajar.

Visual yang berikutnya diajarkan oleh Rasulullah SAW yaitu visual dengan jari tangan seperti yang disampaikan oleh Ubaidillah bahwa Rasulullah SAW bersabda “*Barang siapa memelihara dua anak perempuan sampai baligh, maka pada hari kiamat dia datang bersamaku, beliau menggenggam jemarinya.*” (HR. Imam Muslim).(Pito 2018)

Genggaman yang dimaksud pada hadist di atas yaitu agar para sahabat paham dan menerima penjelasan secara utuh. Barang tentu pendidik pun harus mampu menggunakan Gerakan-gerakan yang membuat peserta didik ikut terbawa secara visual jangan hanya pendidik diam ditempat dan tidak memvisualkan tubuhnya.

Dilain waktu pun Rasulullah SAW pernah menggunakan kerikil “Rasulullah SAW Bertanya kepada para shahabat, *Tahukah kalian semua, apakah sesuatu ini?*. Rasulullah SAW Sambil melemparkan dua kerikil, para shahabat menjawab, Allah dan Rasul-Nya lah yang lebih tahu, kemudian Rasulullah SAW bersabda, *sesuatu ini adalah angan-angan dan ini adalah ajal.* Abu Isa berkata: Ini hadits hasan yang nampak asing.” (HR. At-Tirmidzi).”

Dari beberapa penjelasan diatas jelas media visual memberi pengaruh terhadap pelaksanaan pembelajaran dalam materi pendidikan agama Islam. Media visual di abad ke-21 ini sebagai berikut: (Hedberg and Brown 2002)

1. Media visual non proyeksi (tanpa listrik), antara lain:
 - a. Bahan bacaan yaitu: (1) kitab suci Al-Qur’an dan Hadits; (2) buku LKS atau paket untuk siswa dan guru; (3) buku bacaan teoritik (ilmiah,), agar memperdalam agama Islam

- seperti jurnal dan buku referensi; (4) bacaan bersifat global: majalah, koran, dan lain-lain.
- b. Bahan nampak (timbul) dan bisa disentuh untuk pengganti benda aslinya seperti miniatur ka'bah atau miniatur Kota Mekkah, dan lainnya.
 - c. Bahan gambar seperti kertas, foto, lukisan, dan papan tulis.
2. Media Visual proyeksi (listrik) yaitu LCD" Liquid Crystal Display" atau dapat dipahami sekumpulan proyeksi yang keluar dari alat memancarkan cahaya yang dari cahaya tersebut timbul elemen titik-titik kecil yang kalau disatukan menjadi gambar.

5.2.1 Kelebihan

Beberapa kelebihan media berbasis visual akan penulis jelaskan sebagaimana berikut: (Miller 1987)

1. Memiliki sifat konkret yaitu kemampuan yang melihat langsung bagaimana materi tersebut seperti materi *Fathul Makkah* peserta didik mampu merasakan bagaimana kehidupan kota mekah dengan melihat gambar Kota Mekkah.
2. Mengatasi waktu dan ruang seperti yang sudah dijelaskan sebelumnya pendidik akan menghemat waktu tanpa berbelit-belit menjelaskan bentuk rumah Rasulullah SAW secara bentuk cukup menampilkan gambar, dan semua akan teratasi.
3. 3 M (murah, mudah, dan meminimalisir pengamatan mata).
4. Meningkatkan keaktifan belajar, artinya pendidik yang menjelaskan cerita menggunakan gambar akan lebih menarik ketimbang hanya metode ceramah dan tanya jawab saja.
5. Mempercepat pengiriman konsep ilmu dari buku dan pendidik kepada peserta didik.

6. Menjalin interaksi peserta didik dengan lingkungan sekitarnya.
7. Memperkuat ingatan karena gambar akan lebih cepat tersimpan di otak atau tulisan akan lebih mudah dibuka ketika lupa dengan suatu ilmu.
8. Memperjelas keterbatasan peserta didik dalam segi pengalaman belajar.
9. Tahan lama seperti PPT itu bisa digunakan beribu-ribu kali selama file masih tersimpan.

Jadi dapat kita pahami dan simpulkan bahwa kelebihan media pembelajaran berbasis visual sangat membantu proses belajar mengajar dan transfer ilmu dari pendidik ke peserta didik.

5.2.2 Kekurangan

Tidak banyak kekurangan media berbasis visual tetapi tentu ada kekurangan antara lain: (Afnanda 2020)

1. Perlu skill pendidik dalam hal *editing* ketika ingin menggunakan aplikasi canva, Freepik Editor, designbold.com, snappa.com, designer.gravit.io, dan platform lainnya.
2. Menekankan persepsi visual saja yang akhirnya pendidik juga harus tetap menjelaskan apa maksud gambar atau tulisan tersebut.

Dari dua kekurangan ini menjadikan pendidik perlu berhati-hati dan mampu mampu mengombinasikan dengan model dan strategi pembelajaran yang tepat agar mengurangi kelemahan tersebut.

5.3 Media Pembelajaran berbasis Audio

Menyimak atau mendengarkan merupakan kegiatan penting dalam dunia pendidikan dari mendengarkan bunyi-bunyian dan suara peserta didik akan menjadi peka terhadap bahasa lisan. Kaswari menjelaskan bahwa seorang manusia Ketika dia mendengarkan itu belum tentu menyimak, kenapa demikian karena ada perbedaan yang Nampak antara menyimak dan mendengarkan. Seseorang yang menyimaka berarti tidak hanya mendengarkan informasi itu lewat telinga tetapi orang yang menyimak mendengarkan informasi kemudian disampaikan ke otak dan buahnya melahirkan pemahaman yang mendalam apa yang dia dengar. (Kaswari and Kartono 2014)

Selain menarik dan meningkatkan motivasi peserta didik dalam belajar media berbasis visual juga berfungsi untuk mengembangkan pendengaran, dan kepekaan terhadap suatu suara, dan berujung kepada evaluasi suara tersebut.

Kemudian juga berfungsi untuk menjadi modeling peserta didik untuk mereka tiru bagaimana suara orang mengaji, moderator, MC, baris berbaris, dan lainnya. Selain itu juga menjadikan peserta didik tahu apa arti dari kata tersebut seperti kata “lembut” itu harus diucapkan secara lembut agar enak didengar kapan suara naik dan turun.

5.3.1 Kelebihan

Beberapa kelebihan dari audio akan penulis jelaskan antara lain: (Powers 2011)

1. Melampaui ruang dan waktu agar peserta didik lebih tertarik dengan materi.
2. Meningkatkan pemahaman peserta didik dalam menunjang imajinasi seperti diputarkan suara orang sedang tawaf di ka'bah, mereka akan merasakan langsung bagaimana kondisi rasa dan karsa ketika tawaf.
3. Mengajarkan kepada peserta didik tentang bunyi-bunyian, kata-kataan, dan makna bunyi dan kata.

4. Membuat peserta didik menjadi bernuansa redup redam dengan musik, efek suara, dzikir, dan sholawat.
5. Mudah dibawa kemana-mana/dipindahkan.
6. Informasi disajikan dengan cepat dari suara.
7. Mampu menggantikan pendidik ketika materi itu sulit dipahami, seperti memutar suara ustadz abdul somad.
8. Menambah gairah belajar
9. Merangsang kinestetik peserta didik.

5.3.2 Kekurangan

Seperti halnya dengan visual, audio juga mempunyai kekurangan antara lain:

1. pendidik perlu berhati-hati secara mendalam ketika mau merekam suara, perlu memperhatikan tempat agar suara yang masuk ke tape recorder jernih dan jelas
2. pendidik ketika memutar suara agar masuk ke karsa dan rasa perlu keheningan suara kelas, tidak bisa ketika kelas bersebelahan dengan keributan.
3. Hanya kepada peserta didik yang sudah mampu berpikir abstrak yang bisa memahami sebuah suara.

5.4 Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual

Melihat kekurangan audio dan visual, lalu timbullah pemikiran para ahli untuk menggabungkan antara audio dengan visual yang disebut audio visual. Dengan gabungan ini, bertujuan mengaktifkan mata dan telinga peserta didik ketika melakukan proses belajar dan mengajar. Media audio visual mengandung unsur suara, gambar diam, gambar bergerak, contohnya sound slides, film, dan rekaman video. (Afnanda 2018a)

Manfaat media audio visual sangat banyak sekali diantaranya, yaitu:

1. memperjelas pesan karena didengar dan dilihat;
2. melampaui ruang, waktu , tenaga, dan daya indra;
3. meningkatkan gairah peserta didik;
4. membantu memberikan kesan yang sama antara satu peserta didik dengan peserta didik lainnya;
5. mengurangi keterbatasan peserta didik, baik dari visual, audio, dan kinestetik;
6. mendorong minat yang kuat;
7. memperdalam sumber belajar;
8. membuat tidak terulangnya ucapan atau penjelasan yang sama (tidak perlu);
9. membuat peserta didik lebih ingat lama;

Macam-macam media audio visual kelebihan dan kekurangannya yang akan penulis jelaskan, antara lain:

5.4.1 Film

Film secara hakikat berarti memadukan antara dua macam indra yaitu indra penglihatan dan indera pendengaran. Film menurut mihrab dalam tugas akhirnya menjelaskan bahwa “serangkaian gambar yang diproyeksikan kelayar dengan kecepatan tertentu sehingga menjadi terlihat bergerak dan tampak normal, dengan gerakan yang sangat sempurna membuat mata kita menjadi terkesan impresif dan interaktif bagi penikmatnya”. (Afnanda 2018b) Beberapa film yang dapat digunakan pendidik pada saat mengajarkan materi atau BAB pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, sebagaimana berikut:

1. Film Dokumenter

Film dokumenter yaitu sebuah film yang diangkat dari fakta nyata (kisah nyata) seperti film dokumenter tentang sahabat Rasulullah SAW seperti Abu Bakar AS, Umar Bin

Khattab dan baru-baru ini di Kalimantan Selatan Kota Martapura film dokumenter Syekh Arsyad Al-Banjari. Tidak hanya mengisahkan manusia film dokumenter juga bisa menjelaskan tempat baik flora dan fauna.

a. Kelebihan

- 1) Informasi ilmu lebih merata antara peserta didik dan pendidik
- 2) Ketika materi proses dengan film sangat tepat sekali
- 3) Melampaui waktu dan ruang
- 4) Sangat mudah untuk dipelajari kembali atau mengulang kapan dan dimanapun
- 5) Tertanam di jiwa raga peserta didik

b. Kekurangan

- 1) Biaya produksi yang mahal
- 2) Perlu waktu yang lebih dalam membuat sebuah film
- 3) Perlu ruangan yang agak gelap agar film terminati

2. Video

Video adalah yang paling banyak digunakan di lembaga-lembaga pendidikan saat ini, dengan video mampu memanipulatif objek kecil menjadi besar dan objek besar menjadi kecil seperti video bagaimana Masjid Nabawi di Kota Madinah, atau anatomi tubuh. (Fiallos, Fiallos, and Figueroa 2021) Kehadiran video menjadikan objek menumbuhkan motorik peserta didik, video dikemas menjadi bentuk VCD (*video compact disk*). Mempelajari bagaimana memproyeksikan video sangat penting bagi seorang pendidik karena terbukti memaksimalkan proses belajar.

a. Kelebihan

- 1) Informasi ilmu lebih merata antara peserta didik dan pendidik
- 2) Mengembangkan imajinasi peserta didik
- 3) Melampaui waktu dan ruang

- 4) Dapat diulang-ulang kapan dan dimanapun
- 5) Tertanam di jiwa raga peserta didik
- 6) Mengasah dan mengajak peserta didik untuk memperdalam imajinasi dan pola pikir sereta diskusi
- 7) Semua peserta didik akan belajar walau dia pandai atau kurang pandai
- 8) Memudahkan dalam evaluasi pembelajaran

b. Kekurangan

- 1) Susahnya mencari video yang sesuai dengan materi
- 2) Terlalu menekankan proses ketimbangan materi
- 3) Biaya produksi yang mahal
- 4) Perlu waktu yang lebih dalam membuat sebuah film
- 5) Perlu ruangan yang agak gelap agar film ternikmati

3. Televisi

Televisi atau TV merupakan alat yang mengeluarkan cahaya, gambar, dan suara melalui kabel dan antena, seperti yang diungkapkan oleh Musfiqon *“television is an elektronik motion picture with conjoined or attendant sound; both picture and sound reach the eye and ear simultaneously from a remote broadcast point”*. (Musfiqon and Ismanto 2015)

Kehadiran televisi membuka jendela dunia dalam mengembangkan kreativitas peserta didik, dengan kehadiran televisi membuat penontonnya tahu tempat, suku, situasi yang dia belum pernah ketemu. Melihat keunikan dan kelebihan televisi menjadi opsi terbaik pendidik, agar peserta didiknya menjadi lebih paham materi.

a. Kelebihan

- 1) TV mampu menampilkan model (artis) yang itu menjadi turutan bagi peserta didik.
- 2) TV mampu membuat peserta didik merasakan secara pragma tentang kehidupan orang-orang yang jauh dari mereka seperti bagaimana kehidupannya di kota Makkah, kota Madinah, kota Maroko

- 3) TV mampu memproyeksikan kejadian yang terjadi sekarang (live) seperti kondisi kemacetan jalan, kondisi Haul ulama besar Guru Sekumpul, atau bentuk siaran tunda (rekaman).
 - 4) TV mampu merekam seseorang dan seseorang tersebut bisa melihat dan menilai dirinya langsung.
 - 5) TV mampu dipahami oleh halayak ramai, baik tua, muda, dan anak-anak. Kemampuan ini menjadi nilai lebih karena TV mempunyai banyak stasiun seperti TVRI, Net TV, atau ingin melihat Ka'bah buka saja Qur'an TV, mau melihat makam Nabi Muhammad SAW buka saja Sunna TV.
 - 6) TV mampu menampilkan visual dan audio yang sangat sulit sekali seperti bagaimana bentuk wajah semut bahkan plankton, atau sebaliknya suara semut atau suara jerapah yang terkenal pelan.
 - 7) Hematnya waktu pembelajaran dengan kehadiran TV materi yang susah dijelaskan atau Panjang dijelaskan seperti bagaimana proses kelahiran Rasulullah SAW cukup tampilkan TV di stasiun Trans 7. (Tehuayo 2022)
 - 8) Semua orang akan terpikat tak terkecuali anak-anak yang terenyuh oleh paduan warna film animasi (kartun).
 - 9) TV menyuguhkan semua mata pelajaran dan Pendidikan Islam.
- b. Kekurangan
- 1) Perlu biaya yang ekstara antara sekolah dan pendidik Ketika ingin membawa TV ke dalam kelas
 - 2) TV hanya mampu melakukan komunikasi satu arah.
 - 3) Kesulitan mencocokkan jedwal pelajaran dengan jedwal siaran, begitu pula ketika di materi BAB Haji

ternyata siaran Haji belum ada karena bulan puasa misalnya.

- 4) Banyaknya program yang ternyata kurang cocok untuk anak-anak atau remaja yang sedang dibangku sekolah, ini mempersulit sekolah untuk mengontrol TV.
- 5) TV disiarkan akan terus dan terus tanpa bisa di stop, atau diulang-ulang.
- 6) TV tidak mampu untuk dipilah,-pilih edit atau direvisi

DAFTAR PUSTAKA

- Afnanda, Mihrab. 2018a. "Pengaruh Pemanfaatan 'Media Film Animasi Upin Dan Ipin' Dan 'Media Guru' Terhadap Penguatan Perilaku Moral Di Madrasah Ibtidaiyah (Mi)(Issue Mi)." *UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG*.
- . 2018b. "Pengaruh Pemanfaatan Media Film Animasi Upin Dan Ipin Dan Media Guru Terhadap Penguatan Perilaku Moral Siswa Di MI Iqdamul Ulum Martapura." PhD Thesis, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim.
- . 2020. "PENERAPAN STRATEGI CONCEPT MAP PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI SMAS AL-ISLAM NURUL MAAD." *Darussalam* 21 (2).
- . 2021. *ILMU PENDIDIKAN DALAM KAJIAN KEISLAMAN*. Madza Media. https://scholar.google.com/citations?view_op=view_citation&hl=id&user=zRgjFMUAAAAJ&citation_for_view=zRgjFMUAAAAJ:IjCSPb-OG44C.
- Fiallos, Angel, Carlos Fiallos, and Stalin Figueroa. 2021. "Tiktok and Education: Discovering Knowledge through Learning Videos." In *2021 Eighth International Conference on EDemocracy & EGovernment (ICEDEG)*, 172–76. IEEE.
- Fuller, R. Buckminster. 1969. "The World Game." *Ekistics*, 286–92.
- Hedberg, John G., and Ian Brown. 2002. "Understanding Cross-Cultural Meaning through Visual Media." *Educational Media International* 39 (1): 23–30.
- Kaswari, Kaswari, and Kartono Kartono. 2014. "Penggunaan Media Audio Untuk Meningkatkan Kemampuan Menyimak Di Sekolah Dasar." PhD Thesis, Tanjungpura University.
- Miller, Jay K. 1987. "Taking Advantage of Media." JSTOR.
- Musfiquon, H. M., and Hadi Ismanto. 2015. *Kepemimpinan Sekolah Unggul*. Nizamia Learning Center.

- Pito, Abdul Haris. 2018. "Media Pembelajaran Dalam Perspektif Al-Qur'an." *Andragogi: Jurnal Diklat Teknis Pendidikan Dan Keagamaan* 6 (2): 97–117.
- Powers, Shelley. 2011. *HTML5 Media: Integrating Audio and Video with the Web*. O'Reilly Media, Inc.
- Tehuayo, Irwan. 2022. "Jadwal TV Trans7 8 April 2022: Ada Kisah Nabi Muhammad Dan Nabi Musa, Hingga Sehat Ala Nabi, Cek Jam Tayangnya." 2022. <https://portalmaluku.pikiran-rakyat.com/gaya/pr-1064196934/jadwal-tv-trans7-8-april-2022-ada-kisah-nabi-muhammad-dan-nabi-musa-hingga-sehat-ala-nabi-cek-jam-tayangnya>.

BAB 6

PROSEDUR PEMILIHAN MEDIA

Oleh Risma Handayani

6.1 Pendahuluan

Pendidikan saat ini tidak lepas dari yang namanya media pembelajaran. Bahkan media merupakan faktor terpenting dalam proses pembelajaran. Untuk menghasilkan pembelajaran yang baik tentunya memerlukan perencanaan yang matang. Demikian juga dalam pemilihan media yang akan guru gunakan pada saat pembelajaran, dan guru harus mempertimbangkan tujuan yang hendak dicapai, pastinya diperlukan perencanaan yang matang juga. Begitu banyak media yang dapat dipakai dalam pembelajaran, namun tidak bisa digunakan dalam waktu serentak, tentunya dalam memilih media harus yang relevan dengan materi yang hendak diajarkan, dengan kondisi anak didik. Berkaitan dengan pemilihan media dalam pembelajaran, guru atau tenaga pendidik harus jeli dalam memilih atau menentukan media yang akan digunakan. Karena penggunaan media akan mempengaruhi keberhasilan pembelajaran.

Pembelajaran juga akan menarik dan menimbulkan gairah semangat belajar siswa, kalau media yang digunakan menarik tentunya siswa juga bersemangat dalam belajarnya. Siswa akan bosan dengan cara mengajar guru yang monoton, misalnya pembelajaran hanya menggunakan metode ceramah saja, itulah perlunya seorang guru melakukan evaluasi diri dan meningkatkan kualitas pembelajarannya di dalam kelas. Pembelajaran akan lebih bermakna dan berkualitas jika guru menggunakan media. Kesimpulannya jika pembelajaran ada medianya maka akan efektif bagi guru, peserta didik dan PMB di kelas (Supriyono, 2018).

Sudah banyak media pembelajaran yang kita pelajari , namun masih sedikit guru yang menggunakannya di dalam kelas. Kebanyakan guru hanya menggunakan media gambar di kelas, seperti: gambar, model papan tulis dan buku saja. Sedangkan media video, film dan audio masih jarang digunakan meskipun media tersebut sudah tidak asing lagi di kalangan para pendidik. Mengapa guru perlu memilih media?

Karena pada dasarnya media bisa dikatakan sesuatu yang penting dalam pembelajaran. Karena untuk melakukan pembelajaran di kelas tentunya guru harus menggunakan media pembelajaran agar peserta didik dapat dengan mudah memahami materi, selain itu juga agar pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan menarik.

Setelah guru memilih dan menentukan media mana yang akan digunakan dalam pembelajaran, maka yang jadi pertanyaan selanjutnya, apakah media tersebut ada di sekolah? Jika iya, maka guru tinggal meminjam dan menggunakannya, namun guru juga harus terampil menggunakannya. Tapi itu pun jika media tersebut sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah guru rencanakan. Namun sebaliknya kalau media yang guru butuhkan ternyata belum tersedia atau belum ada, maka tidak mau guru harus merancang sendiri program media sesuai kebutuhannya.

6.2 Kriteria dalam memilih media pembelajaran

Saat hendak memilih media pendidik harus mengetahui karakteristik media yang dipilih, harus mengetahui kelebihan dan kekurangan media tersebut. Apakah media yang dipilih itu sudah sesuai dengan tujuan yang akan dicapai? Karena kita tidak mungkin memilih media dengan baik jika kita tidak mengetahui karakteristik media itu sendiri. Memilih media merupakan kegiatan membandingkan antara media yang satu dengan yang lainnya, media mana yang sesuai dan yang pas untuk materi yang akan diajarkan dan mana yang dapat mencapai tujuan.

Menurut Musfiqon yang dikutip dalam Fauziyah dalam Kriteria memilih media terdapat beberapa prinsip diantaranya: efisien, relevan serta produktif (Fauziah N, 2014).

Guru sebelum melakukan aktifitas belajar mengajar, guru terlebih dahulu harus mempersiapkan semuanya terpenting media. Mengingat media sangat penting dalam Proses Belajar Mengajar (PBM) demi pencapaian tujuan. Karna dengan media ini peserta didik mudah untuk paham dengan materi ajar yang susah menurutnya susah untuk dipahami melalui fikiran. Saat guru memilih media harus betul-betul memilih media mana yang akan digunakan dan yang pas untuk materi yang hendak kita ajarkan agar proses belajar mengajar berjalan dengan efisien. Apabila guru salah dalam memilih dan menggunakan media, itu akan berdampak buruk untuk anak didik, karna bukannya anak didik menjadi paham dengan apa yang disampaikan tapi malah membuat anak didik makin pusing. dan kurang fokus pada materi dan tujuan pembelajaran.

Supaya tidak salah dalam pemilihan media, guru harus memperhatikan dengan cermat kriteria dalam pemilihan media itu, antaranya: (Setyosari P, 2009) :

1. Kesuaian

Saat hendak memilih media harus memperhatikan kesesuaian materi. Jangan sampai kita memilih media yang canggih namun tidak sesuai materi kita yang hendak diajarkan.

2. Tingkat Kesulitan

Biasanya media yang tersedia di sekolah hanya buku dan papan tulis. Sedangkan materi di dalam buku penjelasannya meluas atau universal sehingga membuat peserta didik kesulitan dalam memahaminya.

3. Biaya

Dalam pemilihan media seringkali yang menjadi kendala utama adalah biaya. Memilih media tidak mesti mahal, buat

apa mahal tapi tidak efektif mencapai tujuan belajar. maka pilihlah media yang murah dan terjangkau tapi memiliki banyak manfaat bagi peserta didik dan dapat mencapai tujuan belajar.

4. Ketersediaan

Apakah media yang dibutuhkan itu ada disekitar kita atau tersedia di sekolah? Jika semua itu tersedia, yang jadi peranyan apakah sarananya juga tersedia untuk penyajian medianya dikelas? Jika sarana tidak tersedia untuk menyajikan media maka guru harus menggunakan alat peraga yang sederhana.

5. Kualitas Teknis

Tingkat kualitas belajar dipengaruhi oleh kualitas media pembelajaran yang digunakan. Maka memilih media harus berkualitas, jelas dan rapi, tidak boleh terganggu oleh elemen lainnya.

Dengan beberapa kriteria pemilihan media di atas, maka guru dapat lebih gampang menggunakan media mana yang dianggap sesuai dan mampu mencapai tujuan pembelajaran. Pengadaan media dalam pembelajaran jangan terlalu dipaksakan sehingga guru merasa kesulitan, namun sebaliknya dengan media akan mempermudah guru dalam menyampaikan atau menjelaskan materi pembelajaran.

6.2.1 Tips Memilih Media

Begitu banyaknya media pembelajaran yang dapat digunakan kadang kala membuat pendidik atau pengajar kebingungan dalam memilih media yang tepat. Lantas, bagaimana cara atau tips memilih media yang tepat dan sesuai kebutuhan? Berikut ini adalah beberapa tips yang bisa anda jadikan pertimbangan (Cecep Kustandi & Bambang Sutjipto 2016) yaitu:

1. **Sesuaikan Jenis Media dengan Materi Kurikulum**
Penggunaan media harus relevan dengan materi dan tujuan ajar. Agar supaya kegiatan belajar sejalan dengan kebutuhan anak didik. Apabila media yang guru pilih tidak relevan maka pembelajaran tidak berjalan efektif. Namun sebaliknya saat media yang digunakan atau dipilih sesuai maka kegiatan pembelajaran bisa berjalan efektif dan dapat mencapai tujuan.
2. **Keterjangkauan dalam Pembiayaan**
Saat guru tidak mempunyai biaya yang cukup, maka guru tersebut harus memilih alternatif lain. Atau berkonsultasi dengan guru lainnya yang lebih berpengalaman terkait pemilihan media yang relevan dan bermanfaat untuk pembelajaran.
3. **Ketersediaan Media Pembelajaran di pasaran**
Saat guru hendak membeli media ajar yang banyak dijual dipasaran, harus memperhatikan juga apakah media yang hendak dibeli mampu dipahami oleh peserta didik. Karena rata-rata media ajar yang ada dipasaran terkadang sulit untuk dipahami oleh anak didik apalagi pertama kali dia lihat, jadi mesti ada yang mendampingi.
4. **Kemudahan Memanfaatkan Media Pembelajaran**
Dan yang terakhir adalah guru harus memilih dan menggunakan media yang gampang dipahami oleh anak didik demi tercapainya tujuan yang sudah di rencanakan.

6.2.2 Prosedur Pemilihan Media

Prosedur dalam memilih media dilihat dari bentuknya dapat dikelompokkan menjadi 3 model diantaranya (Asnawar & M Basyiruddin Umar, 2002), diantaranya:

1. **Model Flowchart**
Model flowchart atau diagram adalah diagram yang menjelaskan alur dalam melaksanakan proses dari suatu

program. Setiap Langkah atau setiap alur tergambar dalam bentuk diagram dan dihubungkan dengan arah panah atau garis.

2. Model Matrik

Model matrik yang menggunakan proses pengambilan keputusan pemilihan sampai seluruh kriteria pemilihannya diidentifikasi.

3. Model Checklist

Model checklist digunakan untuk menanggukuhkan keputusan pemilihan sampai semua kriterianya dipertimbangkan.

Apabila seorang guru akan merancang media, sekiranya ada 3 tahapan yang harus dilalui yakni:

1. Pembatasan

Dalam tahap ini berhubungan dengan rumusan tujuan, rancangan media yang hendak dikembangkan, beberapa persiapan awal dalam perancangan media yang menyangkut: bahan, materi, dana, serta aspek perancangan lainnya.

2. Pengembangan

Pada tahapan ini sudah dimulai proses pembuatan media yang akan dikembangkan, sesuai dengan tahap pertama.

3. Evaluasi

Tahapan ini adalah tahapan akhir untuk menilai media yang telah kita kembangkan/buat, setelah melewati beberapa tahap uji coba, revisi, kajian dengan pihak lain. Selain pertimbangan di atas, dalam pemilihan media ajar yang baik dapat pula kita dalam satu kata ACTION, yaitu akronim dari *access*, *cost*, *technology*, *interactivity*, *organization*, dan *novelty* (Husniatus, 2013).

a. *Access*

Kemudahan akses menjadi pertimbangan pertama saat memilih media. Apakah media yang kita perlukan itu tersedia, dan mudah dijangkau, dan dapat dimanfaatkan oleh peserta didik? Jangan sampai kita memilih media tapi sulit diakses oleh peserta didik. Contoh, kita ingin menggunakan media internet, perlu di pertimbangkan terlebih dahulu apakah disekolah anda ada koneksi ke internet? Akses juga menyangkut aspek kebijakan, misalnya apakah peserta didik juga diijinkan untuk menggunakannya? Komputer yang terhubung ke internet jangan hanya bisa diakses oleh kepala sekolah, guru, dan tenaga kependidikan saja, tapi peserta didik juga harus dapat mengaksesnya.

b. *Cost*

Biaya juga merupakan poin penting yang harus dipertimbangkan. Banyak jenis media yang dapat menjadi pilihan guru, namun biaya yang menjadi kendala karna mahal dan pihak sekolah juga kurang merespon atau tidak mendukung. Maka mau tidak mau guru harus pintar dalam membuat media dengan memanfaatkan barang-barang yang ada disekitar.

c. *Technology*

Bisa jadi kita tertarik dengan salah satu media, tapi perlu di pertimbangkan juga, apakah teknologinya tersedia dan mudah digunakan? Salah satu contoh pendidik hendak memakai media audio visual di kelas sebagai media pembelajarannya. Yang harus di pertimbangkan, apakah aliran listriknya ada, tegangan listrik cukup dan sesuai?

d. *Interactivity*

Media dikatakan baik, Ketika pada saat digunakan terjadi komunikasi dua arah atau interaktivitas antara

pendidik dan terdidik dan terjadi interaksi. Setiap pengembangan proses pembelajaran pasti membutuhkan media yang sesuai dengan materi dan tujuan ajar.

e. *Organization*

Pertimbangan yang harus diperhatikan juga adalah dukungan dari sekolah. Contoh, apakah internal sekolah mendukung? Seperti kepala sekolah atau ketua Yayasan. Dan yang harus diperhatikan juga pengorganisasiannya. Apakah unit sumber belajar disekolah itu tersedia?

f. *Novelty*

Pembaharuan dari suatu media yang dipilih juga harus diperhatikan. Media yang baru biasanya lebih baigus dan banyak diminati oleh guru dan menarik juga untuk anak didik kita.

Beragam pertimbangan dalam pemilihan media akan bermanfaat dalam kegiatan belajar mengajar yaitu pelajaran lebih menarik perhatian peserta didik dan menumbuhkan semangat dan motivasi belajar, pengajaran akan bermakna, sehingga mudah dipahami oleh peserta didik serta memungkinka peserta didik mudah memahami tujuan pengajaran.

Media yang akan dipilih dalam proses pembelajaran juga harus memenuhi syarat yang dirangkum dalam kata VISUALS (Husniatus, 2013) dengan penjelasan sebagai berikut:

- a. *Visible*, atau mudah dilihat, artinya media tersebut mampu dibaca dan dilihat dengan jelas bagi pembacanya.
- b. *Interesting* atau menarik, yaitu menggunakan media juga harus yang menarik dan unik, supaya mampu menarik perhatian peserta didik untuk fokus dengan message yang disampaikan guru lewat media itu.

- c. *Simpel* atau sederhana, yaitu penggunaan media juga harus yang praktis dan sederhana sehingga pada saat digunakan dalam pembelajaran tidak boros.
- d. *Useful* atau bermanfaat, yaitu media yang digunakan bermanfaat dan mencapai tujuan ajar yang telah dirumuskan.
- e. *Accurate* atau benar, yaitu memilih media yang betul-betul relevan dengan karakteristik materi atau tujuan ajar atau dalam arti lain media yang dibuat atau digunakan sudah benar-benar valid.
- f. *Legitimate* atau sah, masuk akal artinya media ajar yang telah dibuat memang betul-betul kebutuhan pengajaran.
- g. *Structure* atau terstruktur artinya media pembelajaran, dalam membuat atau menyusun media harus terstruktur dengan baik dan sejalan dengan materi.

6.2.3 Factor- Factor Media Pembelajaran

Seorang guru harus pintar saat memilih media yang sesuai dan cocok digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang sudah ditentukan. Oleh karenanya ada beberapa faktor yang diperhatikan oleh para guru dalam memilih dan menggunakan media (Husniatus, 2013), diantaranya:

1. Faktor Tujuan
Media pembelajaran yang dipilih harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang telah ditentukan.
2. Faktor Efektifitas
Sekian banyaknya media yang ada harus dipilih media yang paling efektif digunakan dan yang sesuai yang telah dirumuskan dalam tujuan pengajaran.
3. Faktor Kemampuan Guru dan Peserta didik
Saat pemilihan dan penggunaan media harus sesuai dengan tingkat pemahaman guru dan peserta didik sehingga dapat menarik perhatian.

4. Faktor Fleksibilitas (Kelenturan)

Media harus awet. Dalam pemilihan media harus diperhatikan juga adalah kelenturan media tersebut yang artinya media itu mampu dipakai disegala situasi dan kondisi, serta tahan lama, dan harganya tidak terlalu mahal dan aman saat digunakan.

5. Faktor Kesiediaan Media

Setiap sekolah beda-beda dalam menyediakan media . Hal ini sesuai dengan situasi dan kondisi masing-masing sekolah. Misalnya guru merancang sendiri, atau merancang dan Menyusun Bersama peserta didik, bisa juga menyewa atau membeli jika mampu.

6. Faktor Kesiesuaian antara Manfaat dan Biaya

Saat pemilihan media harus mempertimbangkan dana atau biaya pengadaannya apakah sesuai dengan manfaat yang diperoleh.

7. Faktor Kualitas dan Teknik

Guru juga harus mempertimbangkan kualitas media yang dipilih, bukan hanya memilih atau sekedar memakai saja. Media yang berkualitas mampu bertahan lama, dan sewaktu-waktu dapat dipakai lagi tanpa harus membeli yang baru.

Dari berbagai faktor-faktor diatas, maka minim kemungkinan pendidik salah saat pemilihan dan menggunakan media, dan setidaknya mampu meminimalisir kesalahan fatal dalam memilih media yang digunakan.

Pemilihan media dalam proses pembelajaran harus memenuhi syarat-syarat *visible, interesting, simple, useful, accurate, legitimate, structure (VISUALS)*.

- **Visible** atau gampang dilihat, artinya media yang digunakan harus mampu memberikan keterbacaan terhadap orang lain yang melihatnya.

- **Interesting** atau menarik, yakni media yang digunakan harus memiliki daya Tarik tersendiri. Sehingga orang yang melihatnya akan tertarik dan terdorong untuk memperhatikan message yang disampaikan melalui media tersebut.
- **Simple** atau sederhana, yaitu media yang digunakan juga harus praktis dan sederhana, sehingga tidak berakibat pemborosan dalam pembelajaran.
- **Useful** atau bermanfaat, yaitu media yang digunakan bermanfaat dalam ketercapaian tujuan pembelajaran yang di inginkan.
- **Accurate** atau benar, yaitu media yang dipilih benar-benar sesuai dengan karakteristik materi atau tujuan pembelajaran. Atau dengan kata lain media tersebut benar-benar valid dalam pembuatan dan penggunaannya dalam pembelajaran
- **Legitimate** atau Sah, masuk akal artinya media pembelajaran dirancang dan digunakan untuk kepentingan pembelajaran oleh orang atau lembaga yang berwenang (seperti guru)
- **Structure** atau terstruktur artinya media pembelajaran, baik dalam pembuatan atau penggunaannya merupakan bagian tak terpisahkan dari materi yang akan disampaikan melalui media tersebut.

Sebelumnya sudah dijelaskan bahwa guru tidak boleh asal memilih dan menggunakan media pembelajaran, guru melihat prinsip-prinsip penggunaan dan pemilihan media (Arsyad, 2013) menjelaskan dari segi teori belajar, ada beberapa prinsip psikologis yang harus diperhatikan saat pemilihan dan penggunaan media pembelajaran:

1. Motivasi

Media pembelajaran yang dipilih dan digunakan hendaknya mampu menumbuhkan dan merangsang motivasi atau minat dan keinginan belajar peserta didik. Proses pembelajaran yang dialami siswa akan sangat baik jika memberikan kesan dan pengalaman yang bermakna sehingga siswa mudah untuk mengingat dan memahami materi pembelajaran yang diterima.

2. Perbedaan Individual

Peserta didik merupakan kelompok belajar yang heterogen. Yang artinya bahwa peserta didik satu dengan peserta didik lainnya memiliki latar belakang dan kemampuan yang berbeda-beda. Faktor intelegensi, tingkat pendidikan, kepribadian, gaya belajar, serta faktor lain yang mempengaruhi bagaimana masing-masing peserta didik menerima dan menyerap pelajaran atau materi. Media pembelajaran harus mampu menyelaraskan kemampuan masing-masing peserta didik agar dapat menerima inti materi pembelajaran.

3. Tujuan Pembelajaran

Pemilihan media pembelajaran sangat berpengaruh terhadap tujuan pembelajaran. Kesesuaian antara tujuan pembelajaran dan media yang dipilih mampu mempercepat ketercapaian tujuan pembelajaran. Peserta didik juga harus mengetahui tujuan pembelajaran sehingga mampu memanfaatkan media pembelajaran yang dipilih dengan baik dan benar.

4. Organisasi Isi

Pembelajaran akan dapat berjalan secara efisien jika isi dan segala sesuatu yang mendukung pembelajaran teratur dan terorganisir menurut urutan yang baik. Mendahulukan mana yang perlu diprioritaskan serta memisahkan berdasarkan tingkat kesulitannya.

5. Persiapan Sebelum Belajar

Persiapan juga memegang peranan penting dalam proses pembelajaran. Persiapan dan perencanaan yang baik tentu lebih memudahkan proses pembelajaran dilakukan. Penggunaan media pembelajaran tertentu juga terkadang memerlukan persiapan khusus agar mampu memahami dan menggunakan dengan baik. Tapi bukan berarti dengan persiapan yang baik maka pembelajaran akan berjalan lancar begitu saja, tentu tidak. Proses pembelajaran tetap juga harus diperhatikan dan diawasi dengan seksama.

6. Emosi

Media pembelajaran merupakan alat atau pesan yang tepat untuk menghasilkan respon emosional seperti faktor takut, cemas, empati, cinta kasih, dan kesenangan. Perhatian perlu ditujukan pada elemen rancangan media agar hasilnya maksimal. Karena berpengaruh bukan pada pengetahuan saja, akan tetapi sikap peserta didik juga.

7. Partisipasi

Pembelajaran dapat berlangsung dengan baik jika terjadi komunikasi dua arah. Partisipasi aktif dari peserta didik tentu menampilkan bagaimana penerimaan materi oleh peserta didik. Interaksi baik dengan guru maupun media pembelajaran sangat baik dibandingkan peserta didik hanya diam menerima dan mendengar informasi yang diberikan saja.

8. Umpan Balik

Hasil belajar mampu ditingkatkan apabila secara berkala peserta didik menerima informasi mengenai kemajuan belajarnya. Umpan balik hasil atau kemampuan belajar ini sangat mempengaruhi aspek motivasi dan keinginan belajar peserta didik yang berkelanjutan.

9. Penguatan

Penguatan atau *reinforcement* sangat bermanfaat untuk keberlangsungan dan keberlanjutan belajar peserta didik. Peserta didik mendapatkan dorongan sehingga mampu secara positif mempengaruhi perilaku.

10. Latihan dan Pengulangan

Informasi atau materi akan mudah diterima secara keseluruhan oleh peserta didik jika dilakukan pengujian dan pengulangan. Tugas dan pengulangan sangat berguna supaya peserta didik dapat lebih menguasai materi dan materi tersebut mudah dipahami peserta didik bukan hanya pada saat pembelajaran saja, namun juga untuk tempo jangka panjang.

11. Penerapan

Media pembelajaran dapat memudahkan peserta didik untuk memahami konsep materi pembelajaran. Namun bukan hanya sebatas memahaminya saja, peserta didik juga harus mampu menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Media pembelajaran juga dapat membantu peserta didik untuk melakukan analisis terhadap sesuatu hal yang dapat mempengaruhi tingkat dan kemampuan berpikir peserta didik.

Prinsip psikologis tersebut adalah aspek yang menitik beratkan kepada peserta didik. Perlu diingat memilih dan menggunakan media pembelajaran harus memperhatikan beberapa prinsip-prinsip psikologis ini supaya dapat berpengaruh bukan hanya dalam pembelajaran di kelas saja akan tetapi juga dalam diri peserta didik. Dengan begitu peserta didik tentu akan gampang mengikuti pembelajaran di kelas kalau media pembelajaran yang dipilih guru sesuai digunakan dan dapat mempengaruhi peserta didik secara positif di berbagai aspek.

DAFTAR PUSTAKA

- Arief S. Sadiman. 2000. *Media Pendidikan*, Jakarta: PT Grafindo Persada
- Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Press
- Asnawar & M. Basyiruddin Usman. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Ciputat pers. 126
- Baharun. 2015. Penerapan Pembelajaran *Active Learning* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di Madrasah. *Journal Pendidikan Pedagogik*. 1. Hal 34
- Cecep Kustandi & BambangSutjipto. 2016. *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia. 7.
- Fauziah, N. 2014. Penggunaan Media Miniatur Dalam Model Pembelajaran Berdasarkan Masalah Pada Materi Gaya Dan Momen Di kelas X TGB 3 SMK Negeri 3 Surabaya. *Jurnal Kajian Pendidikan Teknik Bangunan*, 1 (1/JKPTB/14). 3.
- Husniyatus, Zainiyati. 2013. *Media Pembelajaran PAI (Teori Dan Aplikasinya)*. Surabaya: digilib.uinsa.ac.id
- <https://independent.academia.edu/TriaFebriantii?swp=tc-au-8765685>
- Setyosari, P. 2009. *Pemilihan dan Penggunaan Media Pembelajaran. Malang*: Panitia Sertifikasi Guru Rayon,15. 25.
- Supriyono. 2018. Pentingnya Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD . *Journal Pendidikan Dasar*, Vol 2, No. 1. <https://doi.org/10.26740/eds.v2n1.p43-48>

BAB 7

PEMANFAATAN DAN PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN

Oleh Abdullah Muhammad Yahya

7.1 Pendahuluan

Penggunaan media belajar termasuk salah satu aspek penting dalam menunjang proses berhasilnya kegiatan pembelajaran yang harus dipertimbangkan oleh para guru. Hal ini dikarenakan media pembelajaran berperan sebagai pengantar pesan atau informasi dari guru kepada siswanya selama kegiatan pembelajaran (Wahyuningtyas and Sulasmono,2020). Terkadang, pesan yang disampaikan guru bersifat abstrak dan sulit dipahami, sehingga penggunaan media dapat mengubahnya menjadi lebih konkret dan mudah dimengerti oleh siswa (Dwisari Indriani et al. 2021). Selain itu, media juga dapat memfasilitasi guru dalam mengajarkan materi pembelajaran secara efektif dan sistematis, sehingga tujuan pembelajaran dapat terealisasi dengan baik (Umarella et al. 2018). Oleh karena itu media pembelajaran yang berkualitas dapat memberikan dampak yang positif bagi guru dalam memudahkan proses pengajaran kepada siswanya dengan pemahaman yang lebih mendalam. Sementara bagi siswa, dengan dimanfaatkannya media dapat mempermudah dalam menerima materi pelajaran.

Pemanfaatan media diharapkan dapat dilakukan dengan cara yang baik dan menarik bagi siswa. Guru diharapkan mampu mengembangkan kreativitas dalam memanfaatkan bahan – bahan materi dan sumber daya yang ada untuk dijadikan sebagai media pembelajaran (Redi et al. 2019). Media tersebut tidak mesti mahal

dan modern, tetapi yang terpenting dapat menarik peserta didik dan memperlancar aktivitas pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal (Sapriyah,2019). Hal itu dapat meningkatkan kesadaran guru dalam merancang media secara mandiri dan tidak menolak kemungkinan memanfaatkan kemajuan teknologi terbaru yang sejalan dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi (Santi and Anas,2021).

Sesuai dengan misi pendidikan agama islam yang diemban oleh para guru pendidikan agama islam, guru tidak hanya dituntut untuk dapat mengembangkan potensi anak didik agar dapat mejalani hidup sesuai dengan ajaran islam, tetapi juga menanamkan nilai – nilai mulia ajaran agama dan membentuk akhlak terpuji bagi anak didiknya melalui berbagai model pembelajaran (Setiawan,2019). Kenyataannya, tidak semua guru mampu melaksanakan tugas dan peran tersebut secara efektif (Alwi,2017). Hal ini disebabkan antara lain oleh kurangnya kompetensi guru dalam menjalankan aktivitas pembelajaran (Waliah Marunduri and Wirdati,2021). Kompetensi ini seharusnya wajib dimiliki oleh setiap guru agar proses pembelajaran dapat berlangsung secara interaktif, aktif, dan menyenangkan.

Diera saat ini seorang guru harus mampu menguasai berbagai kompetensi dasar pendidikan demi tercapainya tujuan pembelajaran (Astuti and Asikin,2019). Salah satunya adalah kompetensi dalam memanfaatkan dan menggunakan media pembelajaran. Dalam proses pelaksanaan pendidikan islam, keberadaan media sangat berpengaruh dan berguna. Absennya media akan berdampak pada proses pengajaran yang berakibat pada proses kegiatan belajar mengajar tidak berjalan sesuai yang diharapkan oleh guru. Sebaliknya dengan adanya media dapat mengatasi ketidakjelasan materi yang disampaikan sehingga mudah dipahami siswa dan proses pembelajaran menjadi lebih aktif.

Bab ini akan membahas tentang pemanfaatan dan penggunaan media pembelajaran pendidikan agama islam. Lebih jauh pembahasan pemanfaatan dan penggunaan media pembelajaran tersebut mencakup landasan dan prinsip penggunaan media, pola pemanfaatan media, dan strategi penggunaan media pembelajaran. Diharapkan pembaca dapat mengetahui dan memahami secara mendalam konsep dasar pemanfaatan dan penggunaan media pembelajaran secara umum dan dalam konteks pembelajaran agama islam secara khusus baik dari segi prinsip, pola pemanfaatan, dan strategi penggunaannya. Disamping itu, besar harapan penulis mudah - mudahan penjelasan dalam bab ini dapat memberikan manfaat dan dampak positif kepada pembaca khususnya bagi yang berkecimpung didunia pendidikan.

7.2 Landasan dan Prinsip Pemanfaatan Media

Berbicara tentang pentingnya memanfaatkan media dalam pembelajaran, pastinya tidak bisa dipisahkan dari faktor – faktor yang menjadi dasar perlunya menggunakan media tersebut. Lebih lanjut, demi menjamin keberhasilan dalam memanfaatkan media, sekiranya sangat penting untuk memperhatikan landasan dasar dan prinsip – prinsipnya (Hasriadi,2022). Dengan cara ini dapat dipastikan bahwa media pembelajaran memenuhi persyaratan yang tepat untuk memberikan dampak yang positif sesuai dengan tujuan yang diinginkan. Empat hal yang akan dikaji terkait landasan pemanfaatan media menurut penelitian hasriadi dalam bagian ini diantaranya landasan filosofis, landasan psikologi, landasan teknologi, dan landasan empiris.

Pertama: landasan filosofis

Ada pandangan yang menyatakan bahwa penggunaan beberapa media pembelajaran modern dapat menyebabkan model pendidikan yang kurang memperhatikan aspek – aspek kemanusiaan, dimana siswa dipandang sebagai manusia mesin

atau robot yang mampu belajar secara mandiri dengan program teknologi dan alat canggih (Azizah,2021). Namun dengan keberadaan media belajar yang beraneka ragam tersebut, siswa justru diberi banyak pilihan yang selaras dengan karakter kepribadiannya dalam penggunaan media. Dengan arti lain, siswa dimuliakan sebagai individu dan diberi hak untuk menentukan pilihan media belajar tertentu maupun metode penggunaannya sesuai dengan tingkat kemampuan dan kebutuhannya. Oleh karena itu pemanfaatan kecanggihan teknologi dalam media belajar bukan berarti dehumanisasi.

Yang terpenting lagi justru persepsi pendidik itu sendiri kepada siswanya dari sisi efektivitas kegiatan belajar mengajar. Bila guru memandang siswanya sebagai individu yang berkarakter dan mempunyai keterampilan yang bervariasi, maka tanpa memandang sisi penggunaan media dengan teknologi canggih ataupun tidak, kegiatan pendidikan tetap dijalankan dengan memperhatikan aspek – aspek humanisme.

Kedua: Landasan Psikologi

Berdasarkan temuan penelitian psikologi mengenai kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media dapat disimpulkan beberapa hal diantaranya;

- a. Belajar merupakan aktivitas yang rumit dan kompleks. Oleh karena itu dalam menyusun dan merencanakan kegiatan pembelajaran perlu diberikan fasilitas pembelajaran termasuk di dalamnya perangkat media dan pembekalan tentang pengetahuan akan metode pengajaran yang sejalan dengan kebutuhan dan kondisi masing - masing individu.
- b. Pengamatan merupakan suatu cara untuk mempelajari sesuatu lewat perantara fungsi indra manusia. Siswa akan memahami berbagai hal dari lingkungan luarnya dengan lebih jelas jika ia juga melakukan proses pengamatan yang jelas. Beberapa hal yang dapat mempengaruhi efektifnya

hasil pengamatan diantaranya keadaan indera tersebut, konsentrasi, kepekaan, motivasi serta transparansi objek yang diamati. Dalam kata lain siswa akan lebih mudah mendalami dan menganalisa hal – hal yang bersifat nyata dari pada hal - hal yang semu.

Ketiga: Landasan teknologi

Pengertian teknologi dalam konteks ini adalah pemanfaatan kemajuan teknologi untuk mengoptimalkan kegiatan belajar mengajar. Teknologi dalam kegiatan pembelajaran merupakan serangkaian proses yang kompleks dan rumit karena melibatkan individu baik pengajar maupun peserta didik, prosedur, gagasan, perangkat, dan struktur organisasi. Hal itu agar dapat digunakan dalam menganalisis masalah, mencari solusi, melaksanakan prosedur, mengevaluasi hasil dalam kondisi dimana aktivitas belajar mengajar harus memiliki konsep, tujuan, dan proses yang jelas. Selain itu fleksibilitas teknologi dalam pembelajaran dapat memberikan kemudahan dalam dunia pendidikan. Kemudahan tersebut merupakan tanggapan terhadap kemerosotan dan kejumudan media pembelajaran tradisional yang dirasa semakin tidak efektif.

Keempat: Landasan Empiris

Landasan ini menyoroti urgensi dalam menentukan pilihan dan penggunaan media sesuai tabiat peserta didik dan perangkat media yang akan dipakai. Hal ini didasarkan pada pengalaman bahwa peserta didik memiliki berbagai macam gaya belajar yang berbeda – beda seperti visual, auditif, dan audio visual maupun kinestetik. Dengan memahami gaya belajar tersebut, diharapkan guru dapat memilih penggunaan media pembelajaran yang tepat.

Pemanfaatan media belajar secara luas dimaknai dengan mengembangkan penggunaan sumber daya atau perangkat secara terencana untuk mengoptimalkan proses dan kegiatan

pembelajaran. Keputusan untuk memanfaatkan media didasarkan pada desain pembelajaran yang dipilih oleh guru. Oleh karena itu prinsip pemanfaatan media perlu diselaraskan dengan karakter dan gaya belajar peserta didik. Selanjutnya prinsip – prinsip dasar pemilihan media pembelajaran memiliki beberapa unsur, (Miftah and Rokhman, 2022)diantaranya;

Pertama: media ajar harus sesuai dengan bahan ajar dan tujuan pembelajaran.

Kedua: media ajar harus diselaraskan dengan tingkat pemahaman peserta didik.

Ketiga: media ajar harus disesuaikan dengan keahlian guru dalam pengadaan dan pemanfaatannya.

Keempat: media ajar harus sesuai dengan waktu, tempat, dan situasi yang tepat (Setiawan, 2019).

Selain itu pemahaman yang baik terkait prinsip-prinsip penggunaan media pembelajaran tersebut dapat memberikan dampak positif dan bertujuan untuk membuat proses pembelajaran lebih menyenangkan, interaktif, dan memberikan respon balik yang positif dari siswa.

Diyakini bahwa penggunaan media dalam proses kegiatan belajar mengajar memberi kontribusi dan berdampak positif terhadap pencapaian tujuan pembelajaran. Beberapa studi pada dasarnya menyatakan bahwa beragam jenis media pembelajaran memberikan kontribusi yang signifikan kepada siswa dalam proses belajar. Meskipun begitu, peran guru juga memengaruhi efektivitas penggunaan media tersebut. Peran itu tercermin dari kemampuannya dalam memilih media yang digunakan. Oleh karena itu pengajar harus memahami prinsip-prinsip umum dalam memilih dan menggunakan media pembelajaran (Miftah and Rokhman, 2022). Menurut Miftah dan Rokhman prinsip-prinsip ini mencakup hal-hal berikut:

1. Tidak ada satu jenis media yang paling efektif untuk semua aktivitas belajar mengajar.

2. Penggunaan media harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran.
3. Penting untuk memastikan bahwa penggunaan media sudah sesuai dengan tujuan program secara menyeluruh.
4. Perlu dipertimbangkan apakah media yang digunakan cocok dengan metode pembelajaran yang dipilih.
5. Tidak boleh bergantung hanya pada satu jenis media saja.
6. Harus dipahami bahwa penggunaan media yang efektif sangat bergantung pada cara penggunaannya.
7. Penting untuk dipahami bahwa pengalaman, minat, kemampuan, dan gaya belajar tiap siswa dapat mempengaruhi hasil penggunaan media.

Menurut setiawan (Setiawan,2019) prinsip – prinsip pemanfaatan media dalam pendidikan islam didasarkan pada dua hal. Pertama, prinsip religius, dalam artian menekankan pentingnya segi keagamaan peserta didik dalam menerapkan media ajar sebab hal itu merupakan pedoman hidup bagi mereka. Kedua, prinsip psikologi, dimana pendidik harus menyusun desain media dengan jelas dan menetapkan tujuan pembelajaran yang positif agar aktivitas pembelajaran dapat berlangsung dengan lancar. Selain itu, pendidik juga harus memilih dan menyelaraskan komponen – komponen media serta memperhatikan langkah – langkah pembelajaran agar setiap peserta didik dapat mengubah tingkah laku dan kepribadiannya dalam hal keilmuan, keterampilan, dan sikap.

Lebih lanjut dalam mengembangkan pendidikan Islam, Zainudin dalam penelitian mahbuddin menekankan pentingnya memperhatikan prinsip-prinsip berikut (Mahbuddin,2020):

1. Pendidikan islam harus diintegrasikan dalam sistem kehidupan, dimana budi pekerti dan akhlak islam disampaikan melalui berbagai aspek baik kognitif, psikomotorik, maupun afektif.

2. Pendidikan Islam harus terintegrasi dengan berbagai segi keilmuan yang lain.
3. Pendidikan islam harus menjadi proses pembelajaran sepanjang hayat dimulai sejak usia dini.
4. Pendidikan Islam harus dinamis dan melibatkan dialog dan interaksi antara guru dan siswa.
5. Pendidikan islam harus dinamis dan melibatkan dialog aktif serta interaksi yang maksimal antara pendidik dengan peserta didik
6. Pendidikan islam harus memberikan pesan moral dan nilai – nilai akhlak yang lebih banyak dan signifikan kepada peserta didik.

Dalam konteks pemanfaatan perangkat media dan kecanggihan teknologi dalam pendidikan islam seharusnya pengetahuan tentang prinsip-prinsip dasar pemilihan media, penggunaan media, begitu pula konsep pendidikan Islam perlu diperhatikan. Oleh karena itu, proses pendidikan islam yang memanfaatkan media sebagai alat bantu harus mengikuti prinsip-prinsip tersebut.

Apabila cendekiawan muslim meneliti pemanfaatan metode pendidikan islam sejak masa lampau hingga saat ini, niscaya akan mendapati para pendidik telah memanfaatkan berbagai jenis media pembelajaran. Namun, disadari atau tidak setiap media yang digunakan masih memiliki kelemahan yang wajar. Oleh karena itu media yang dimanfaatkan dalam proses pembelajaran sebaiknya adalah yang selaras dengan intisari ajaran Al quran dan As sunnah. Hal itu karena keduanya merupakan pedoman hidup umat islam. Selain itu dalam menjalankan kegiatan pembelajaran dengan memanfaatkan media ajar juga harus berdasarkan pada beberapa prinsip utama. Diantaranya dengan hikmah dan nesehat yang baik, mudah dipahami dan tidak

menyulitkan, serta menenangkan jiwa dan tidak memberatkan (Haris, 2018).

7.3 Pola Pemanfaatan Media Pembelajaran

Secara umum media ajar berisi informasi yang dapat berbentuk pengetahuan dan sarana bagi siswa untuk melaksanakan kegiatan belajar mengajar. Media pembelajaran tidak sekedar berupa benda fisik, namun juga dapat berupa segala sesuatu yang memuat materi pembelajaran sehingga memungkinkan siswa untuk memanfaatkannya guna memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau perubahan sikap. Penggunaan media secara sistematis dari sumber belajar adalah hakikat dari pemanfaatan media. Pentingnya penggunaan media terletak pada kaitannya dengan peserta didik dan sistem pembelajaran. Selain itu metode pembelajaran sebenarnya adalah proses interaksi antara pengajar dengan siswa, baik secara langsung maupun tidak langsung melalui penggunaan media pembelajaran.

Gerlach & Ely dalam penelitian sapriyah (Sapriyah, 2019) mencatat setidaknya terdapat tiga karakteristik dari media belajar yang menunjukkan alasan kenapa media tersebut dipergunakan. Ketiga karakteristik tersebut adalah sebagai berikut:

- (1) Karakter fiksatif, yaitu yang merujuk pada fungsi media untuk mengabadikan, mendokumentasikan, dan merestorasi peristiwa atau benda.
- (2) Karakter manipulatif, yaitu yang mengacu pada fungsi media untuk mengonversikan dan memindahkan objek tertentu, peristiwa, atau langkah-langkah untuk menyelesaikan problem terkait ruang dan waktu.
- (3) Karakter distributif, yaitu yang menjelaskan fungsi media untuk mentransformasikan suatu benda atau peristiwa melewati batasan ruang dan waktu, dan sekaligus menyajikan pengalaman stimulus yang relatif terhadap

para siswa dalam jumlah yang besar di lokasi yang berlainan.

Sedangkan klasifikasi media pembelajaran berdasarkan karakternya menurut santi nora dan kawan – kawan (Santi Nora et al, 2021) dikelompokkan menjadi empat bagian yaitu;

Pertama: Visual

Sesuai dengan sifat dasarnya semua jenis media dalam kategori ini adalah sarana untuk menyampaikan pesan melalui gambar – gambar visual, yang merangsang indera pengamatan. Sifat yang melekat pada media ini meliputi berbentuk nyata, dapat melampui batasan masa dan area, membantu menjelaskan problematika dan kendala di berbagai bidang dan bisa digunakan untuk semua kalangan, terjangkau, dan mudah didapatkan serta digunakan.

Kedua: Audio

Bentuk media dalam kelompok ini memuat informasi yang diungkapkan melalui pesan – pesan yang bersifat auditif, yang mampu membangkitkan indra pendengaran. Secara umum media ini memiliki sifat seperti dapat melewati batasan ruang dan waktu, pesan atau program dapat dicadangkan dan diputar kembali, dapat membangkitkan khayalan dan peran aktif dari pendengar, mengatasi kekurangan guru, sangat cocok untuk pembelajaran tajwid baca Al Quran maupun bahasa.

Ketiga: Proyeksi diam

Perangkat Media ini membutuhkan alat bantu seperti proyektor dalam penggunaannya. Dapat didemonstrasikan dengan bentuk visual saja atau diiringi dengan suara. Diantara ciri khas dari media ini adalah kemampuannya untuk menyebarkan pesan secara serentak ke seluruh peserta didik, kontrol penyajiannya dikendalikan guru, mudah dan praktis dalam mendokumentasikannya, serta dapat mengatasi kendala ruang dan waktu. Media ini layak digunakan untuk memandu kemahiran

ataupun keterampilan tertentu dan dengan gaya belajar secara kelompok atau individual.

Keempat : Permainan

Terdapat beberapa ungkapan – ungkapan lain yang banyak dipakai untuk mewujudkan model media pembelajaran ini seperti istilah simulasi, interaktif, dan permainan peran. Walaupun ungkapan - ungkapan tersebut berbeda, namun sejatinya semuanya dapat dikelompokkan dalam satu kategori yang sama yaitu media permainan. Diantara ciri khas dari media ini adalah mampu mengikutsertakan dan membawa peserta didik lebih aktif dan interaktif dalam kegiatan pembelajaran, memberikan respon secara cepat, memungkinkan penggunaannya di tengah – tengah masyarakat dengan tujuan tertentu, dan dapat digunakan untuk berbagai macam tujuan pembelajaran karena sifatnya yang fleksibel.

Selanjutnya berdasarkan segi penggunaan, pola pemanfaatan media pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi dua bagian yaitu pemanfaatan di dalam kelas dan di luar kelas (Satrioso and Friantary, 2019).

1. Penggunaan media di dalam kelas

Penggunaan media pembelajaran yang dimaksudkan untuk mendukung pencapaian tujuan tertentu dan dikombinasikan dengan proses kegiatan belajar mengajar di dalam kelas. Penggunaannya juga diselaraskan dengan aktivitas di dalam kelas. Dalam menyusun rencana penggunaan media tersebut, pengajar perlu mempertimbangkan tujuan yang ingin diraih, materi ajar yang menunjang pencapaian tujuan tersebut, serta pemilihan metode belajar yang tepat. Media yang dipilih hendaknya sesuai dengan ketiga aspek tersebut (Wibowo et al. 2019). Untuk memperjelas paparan tersebut disajikan dalam gambar dibawah ini ;



Gambar 7.1. Skema Pemanfaatan Media Belajar di dalam Kelas
Sumber : Satrisno dan Friantary, 2019

Berdasarkan skema pada gambar diatas, guru memanfaatkan perangkat media dalam proses pengajaran supaya dapat menjelaskan dan menyampaikan materi pelajaran dengan lebih efektif kepada siswa. Selain itu, peran pendidik tak lagi hanya sebagai satu-satunya sumber informasi bagi siswanya. Sebaliknya, siswa dapat memperoleh informasi dari berbagai media yang tersedia. Dalam hal ini, pendidik bertindak sebagai pengelola pembelajaran.

2. Penggunaan media di luar kelas, yang berupa :
 - a. Pemanfaatan media secara bebas
Maksudnya adalah penggunaan media yang tidak ditujukan untuk pengguna tertentu dan tidak ada pengawasan dari pembuat atau pengelola media. Pengguna tidak diatur dengan prosedur atau pola tertentu.
 - b. Pemanfaatan secara terkontrol maksudnya adalah penggunaan media dalam rangkaian aktivitas yang telah disiapkan secara sistematis untuk mewujudkan tujuan yang telah ditentukan yang digunakan oleh kelompok tertentu. Penggunaannya juga mengikuti pola dan prosedur pembelajaran tertentu sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran.

- c. Pemanfaatan media secara individu atau kelompok. Media dapat dimanfaatkan secara individu. Dengan kata lain, media tersebut digunakan oleh seseorang saja. Terdapat banyak jenis media yang memang didesain untuk digunakan secara perorangan. Media seperti ini umumnya dilengkapi dengan panduan penggunaan yang jelas agar orang dapat menggunakan media tersebut secara mandiri. Selain itu, media juga dapat digunakan secara kolektif atau berkelompok. Kelompok tersebut dapat terdiri dari kelompok kecil dengan anggota dua hingga delapan orang, atau kelompok besar yang beranggotakan lebih dari puluhan orang. Media yang dirancang untuk digunakan secara kolektif juga membutuhkan panduan penggunaan. Panduan penggunaan ini umumnya ditujukan kepada pemimpin kelompok atau tutor. Hal itu sebagaimana di tunjukkan dalam gambar dibawah ini.



Gambar 7.2. Skema Pemanfaatan Media Belajar di luar Kelas
Sumber : (Diolah Penulis, 2023)

7.4 Strategi Penggunaan Media Pembelajaran

Dalam rangka memastikan penggunaan media pembelajaran yang efektif dan efisien, diperlukan langkah-langkah sistematis yang harus diikuti. Terdapat tiga langkah utama yang perlu dilakukan, yaitu persiapan, pelaksanaan, dan tindak lanjut (W Wati et al. 2020).

Langkah pertama: Persiapan

Pada tahap ini mencakup rangkaian kegiatan yang dilakukan oleh guru sebelum mengajar menggunakan media pembelajaran. Beberapa kegiatan yang dapat dilakukan pada tahap persiapan adalah sebagai berikut: 1. Membuat rencana dalam menjalankan strategi pembelajaran yang mencakup penggunaan media yang akan digunakan. 2. Mempelajari buku panduan atau materi yang telah disiapkan. 3. Menyiapkan dan mengatur perangkat media yang akan digunakan agar pelaksanaannya dapat berjalan lancar sehingga siswa dapat melihat dan mendengar dengan jelas.

Juga tak kalah penting guru perlu memastikan bahwa media yang dipakai untuk mengajar dapat berfungsi dengan baik dan memeriksa ketersediaan sumber daya listrik di ruang kelas untuk menampilkan media pembelajaran.

Langkah kedua: Pelaksanaan

Pada tahap ini, hendaknya lebih dahulu guru menyampaikan kepada siswa tentang materi yang akan dibahas dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Selain itu, guru juga berusaha menciptakan suasana kelas yang tenang dan kondusif selama penggunaan media. Pada saat menjalankan proses pembelajaran dengan memanfaatkan media pembelajaran guru perlu memperhatikan hal-hal berikut:

- a. Memastikan ketersediaan perangkat media yang diperlukan siap untuk digunakan.

- b. Menjelaskan maksud utama dari pemanfaatan media yang ingin diwujudkan.
- c. Memberikan penjelasan diawal sesi tentang apa yang harus dilakukan siswa selama berlangsungnya kegiatan belajar mengajar.
- d. Mencegah munculnya gangguan yang dapat mempengaruhi konsentrasi dan ketenangan siswa.

Langkah ketiga: Tindak lanjut

Pada tahap ini, guru meminta siswa untuk bertanya tentang beberapa hal yang belum bisa dipahami dengan baik terkait dengan materi yang dipelajari melalui media pembelajaran. Selain itu, guru juga memberikan tes evaluatif untuk menguji tingkat kesuksesan siswa dalam mengikuti pembelajaran melalui media. Kegiatan ini diperlukan untuk memperkuat pemahaman siswa tentang materi yang telah diajarkan dengan menggunakan media pembelajaran. Selain itu, kegiatan ini bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas pembelajaran yang telah dijalankan.

Bentuk – bentuk implementasi penggunaan media dalam materi pelajaran agama islam.

Sebelum seorang guru mulai mengajar materi pembelajaran, ia harus mempersiapkan dan mempertimbangkan berbagai macam perangkat media yang bisa didayagunakan dalam berbagai kegiatan belajar mengajar yang sejalan dengan materi pelajaran yang akan disampaikan. Terkait penggunaan media ajar dalam materi pelajaran islam maka seorang guru perlu mempertimbangkan kebutuhan dan kondisi siswa supaya kegiatan pembelajaran dapat berjalan dengan lancar dan terstruktur. Selanjutnya, penetapan media ajar dengan metode pengajaran yang tepat akan memberikan dampak yang sangat besar karena mempengaruhi hasil dari pencapaian tujuan pembelajaran tersebut. Oleh karena itu, efektivitas media ajar tidak akan berjalan

dengan baik dan sempurna kecuali harus sebanding dengan tingkat kebutuhan dan kondisi siswa yang berbeda – beda.

Berikut ini adalah beberapa contoh dari penggunaan perangkat media yang sejalan dengan materi pendidikan agama Islam (Setiawan, 2019):

Pertama: Media ajar mata pelajaran Alquran dan Hadis

Pelajaran Alquran dan Hadis (Ya'cub Uin et al. 2018) menitikberatkan terhadap penguasaan kemahiran membaca dan menulis yang akurat dan terampil, memahami makna secara teks dan konteks, serta mengamalkan isi dari Alquran dan Hadis dalam rutinitas harian. Materi Alquran dan Hadis bisa disajikan dengan menggunakan bantuan media suara atau audio, seperti menggunakan pemutar kaset ataupun MP3, sehingga siswa dapat menyimak rekaman ayat-ayat Alquran maupun bacaan Hadis Nabi, dan mampu mendalami dan menghayati bacaan yang didengarnya, menuliskannya serta mengucapkannya.

Kedua: Media ajar pelajaran akhlak

Materi pelajaran akhlak secara garis besar meliputi pengetahuan dan pengamalan budi pekerti, pemahaman tentang akhlak yang baik maupun yang buruk menurut agama, juga mengulas beberapa hal yang memberikan dampak secara alami terhadap pengembangan karakter individu. Dalam hal ini, tersedianya berbagai media ajar dapat mendukung tercapainya tujuan dari pelajaran akhlak, misalnya dengan memanfaatkan media cetak, perangkat video, maupun sisi keteladanan, penerapan tingkah laku dengan berinteraksi bersama masyarakat umum dalam kehidupan sehari – hari.

Ketiga: Media ajar pelajaran Fiqih

Supaya hasil belajar lebih efektif, hendaknya media ajar perlu diselaraskan dengan tujuan materi pengajaran, hal itu sebagai sarana komunikasi dalam menunjang proses pembelajaran yang aktif dan interaktif. Pada materi pelajaran fiqih (Lubis, 2022), perangkat media yang biasa dimanfaatkan adalah media cetak

sebagai contoh buku bacaan, koran, majalah, dan yang semisal. Selain itu, media audio mungkin dapat dimanfaatkan, hanya saja terdapat penggunaan media lain yang lebih efektif untuk meningkatkan pengetahuan dan pendalaman materi bagi siswa, seperti media video tutorial bahkan media yang bersumber dari lingkungan juga memungkinkan untuk dimanfaatkan, seperti masjid, tempat wudhu, tempat penyembelihan hewan, pengadilan, tempat miniatur manasik haji, dan sebagainya.

Keempat: Media ajar pelajaran sejarah islam

Terdapat tiga jenis media yang dapat dimanfaatkan untuk menunjang lancarnya aktivitas belajar mengajar di pelajaran sejarah islam (Farhurohman and Sa'adiah, 2020). Jenis pertama yaitu media gambar yang dapat berupa foto atau lukisan seperti peta rute hijrah nabi Muhammad sallallahu alaihi wasallam, Peta penyebaran dakwah islam ke barbagai negara, dan gambar perjalanan isra' mi'raj Nabi, sedangkan jenis kedua adalah media audio yang bisa berupa rekaman, seperti khutbahnya para khulafaurrasyidin atau cerita dengan audio tentang masuk islamnya sahabat. Adapun jenis yang ketiga dapat berbentuk media audio visual seperti pemanfaatan melalui video – video islami atau film dokumenter yang sejalan dengan materi sejarah Islam.

DAFTAR PUSTAKA

- Alwi, S. 2017. *PROBLEMATIKA GURU DALAM PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN*.
- Astuti, W. and Asikin, S.B. 2019. Strategi Pembelajaran dalam Menghadapi Tantangan Era Revolusi Industri. Semarang: Universitas Negeri Semarang UNNES
- Azizah, S.N. 2021. Media Pembelajaran Perspektif Quran Hadits. *Jurnal Literasiologi* 6(1)
- Dwisari Indriani, E., Dewi, D.A. and Furnamasari, Y.F. 2021. Karakteristik Media Pembelajaran dalam Pendidikan Kewarganegaraan Berbasis Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Tambusai* 5(3)
- Farhurohman, O. and Sa'adiah, S. 2020. PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM (SKI) di MADRASAH IBTIDAIYAH (MI). *Ibtidai: Jurnal Kependidikan dasar* 7(1), pp. 37–50.
- Haris, A. 2018. MEDIA PEMBELAJARAN DALAM PERSPEKTIF ALQURAN. *Andragogi Jurnal Diklat Teknis* 6(2)
- Hasriadi 2022. Pemanfaatan Teknologi dalam Membuat Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Didakta: Jurnal Kependidikan* 11(1). Available at: <https://jurnaldidaktika.org>.
- Lubis, L.E. 2022. Penerapan Media Pembelajaran Video Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Wudhu. *GUAU Jurnal Pendidikan Profesi Guru Agama Islam* 2(6), p. 2022. Available at: <http://studentjournal.iaincurup.ac.id/index.php/guau>.
- Mahbuddin, A.N. 2020. Model Integrasi Media dan Teknologi dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Mudarris: Jurnal Ilmiah Pendidikan Islam* 3(2), pp. 183–196.

- Miftah, M. and Rokhman, N. 2022. Kriteria dan prinsip pemanfaatan media pembelajaran berbasis TIK. *Educenter: Jurnal Ilmiah Pendidikan* 1(4)
- Redi, I., Yudha, M. and Pd, E. 2019. STRATEGI PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN DALAM MENGATASI KESULITAN BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN EKONOMI DI SMA NEGERI 3 KOTA JAMBI. *Elektik: Jurnal pendidikan Ekonomi dan kewirausahaan* 2(2)
- Santi, N. and Anas, N. 2021. *Prinsip dan Pengembangan Media IT dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*.
- Sapriyah 2019. MEDIA PEMBELAJARAN DALAM PROSES BELAJAR MENGAJAR. In: *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*. Universitas Sultan Agung Tirtayasa, pp. 470–477.
- Satrisno, H. and Friantary, H. 2019. POLA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DALAM PENDIDIKAN INKLUSI BAGI ANAK YANG BERKEBUTUHAN KHUSUS (ABK) DI SDIT AL AUFA KOTA BENGKULU. *Manhaj: Jurnal Penelitian dan Pengabdian Masyarakat* 4(1). Available at: <https://ejournal.iainbengkulu.ac.id/index.php/manhaj>.
- Setiawan, A. 2019. MERANCANG MEDIA PEMBELAJARAN PAI DI SEKOLAH (Analisis Implementasi Media Pembelajaran Berbasis PAI). *Darul Ulum: Jurnal Ilmiah Keagamaan, Pendidikan, dan kemasyarakatan* 10(2). Available at: <https://nasional.tempco.co/read/1034036/menristekdikti-wacnakan-pengurangan-fakultas-di->.
- Umarella, S., Sahrawi Saimima, M., Hussein, S. and Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Jurusan Pendidikan Agama Islam, F. 2018. URGENSI MEDIA DALAM PROSES PEMBELAJARAN. *Al Iltizam: Jurnal Pendidikan Islam* 3(2)
- W Wati, D.M., Sadyana, I.W. and S Mardani, D.M. 2020. PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN DALAM PEMBELAJARAN BAHASA JEPANG DI KELAS X BAHASA SMA NEGERI 1 MELAYA. *JPBJ* 6(1)

- Wahyuningtyas, R. and Sulasmono, B.S. 2020. EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN PENTINGNYA MEDIA DALAM PEMBELAJARAN GUNA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR DI SEKOLAH DASAR. *Jurnal Ilmu Pendidikan* 2, pp. 23–27. Available at: <https://edukatif.org/index.php/edukatif/index>.
- Waliah Marunduri, A. and Wirdati, W. 2021. Problematika Guru Pendidikan Agama Islam dalam Menerapkan Kurikulum 2013. *Tadzakka : jurnal pembelajaran agama islam* 1(1), pp. 7–14. Available at: <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/jpaiVol>.
- Wibowo, A., Sendratari, L.P. and Wirawan, I.G.A. 2019. Pola pembelajaran dan kendalanya pada progam pendidikan kesetaraan paket B di PKBM Buleleng, Bali. *e-Journal Pendidikan Sosiologi* 1(1)
- Ya'cub Uin, M., Ampel, S., Dpk, S., Al-Urwatul, S. and Jombang, W. 2018. MEDIA PENDIDIKAN PERSPEKTIF AL QURAN HADITS DAN PENGEMBANGANNYA. *CENDEKIA: Jurnal Studi Keislaman* 4(2)

BAB 8

PEMBUATAN MEDIA

PEMBELAJARAN SEDERHANA

Oleh Firmansyah

8.1 Pengertian

Pendidikan adalah proses kegiatan yang mengaitkan banyak pihak yang terkait serta berkepentingan. Sehingga seorang guru, wajib memahami dinamika yang terjalin dalam dunia pembelajaran, salah satunya dengan mengkaji tentang pendidikan. Karena sangat dibutuhkan inovasi dalam pendidikan supaya dengan inovasi ini dapat menunjang guru dalam menyampaikan bahan materi ajar dengan baik sehingga tujuan pendidikan mudah tercapai.

Media pembelajaran yang baik dan mudah dipahami adalah salah satu solusinya. Berbagai macam media dapat dimanfaatkan sesuai dengan situasi dan keadaan serta spesifikasi materi yang akan disampaikan. Pemakaian media merubah fokus pusat pembelajaran yang awalnya hanya fokus pada guru menjadi berpusat pada peserta didik. Media menjadi sarana yang sangat membantu dalam proses mengajar. Perkembangannya pun cukup pesat sebab mampu menyesuaikan dengan perkembangan teknologi secara berkelanjutan.

Penggunaan media dengan dibantu sarana teknologi atau dengan memanfaatkan perkembangan teknologi mungkin masih membuat sebagian dari pengajar mengalami kesulitan dalam memanfaatkannya. Selain itu pengajar mungkin cenderung masih perlu mengeluarkan dana yang tidak sedikit dalam membuat media pembelajaran. Oleh karena itu hadirnya media pembelajaran

sederhana menjadi peluang baik bagi para guru agar dapat memanfaatkan penggunaannya dengan baik. Sebab selain bentuk dimensinya yang sederhana, biayanya cukup juga ekonomis, serta bahan media sederhana ini mudah diperoleh.

Berdasarkan KBBI kata media berarti alat, sarana komunikasi, perantara atau penghubung (Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, 2016). Kata media dalam pembelajaran lebih tepat disebut sebagai alat, sarana atau perantara. *The term refer to anything that carries information between a source and a receiver* (Heinich, Molenda i Russel, 1982). Istilah media merujuk pada segala hal yang menjadi perantara atau sarana informasi antara sumber informasi dan penerima informasi. Perlu diketahui bahwa dalam kegiatan pembelajaran terjadi suatu proses komunikasi antara sumber dan penerima melalui media pembelajaran.

Berdasarkan penjelasan tersebut maka dapat dikemukakan bahwasanya media pembelajaran sederhana adalah alat atau sarana pembelajaran yang murah dan mudah diperoleh serta cara pembuatannya juga sederhana sehingga dapat digunakan untuk membantu proses pembelajaran agar nantinya lebih mudah untuk dipahami oleh peserta didik. Sehingga Media pembelajaran sederhana sangat membantu dalam memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan, serta dapat membantu untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan siswa dalam belajar. Selain itu, media pembelajaran sederhana juga dapat memudahkan guru dalam menjelaskan materi dan memberikan contoh yang lebih nyata dan mudah dimengerti oleh peserta didik.

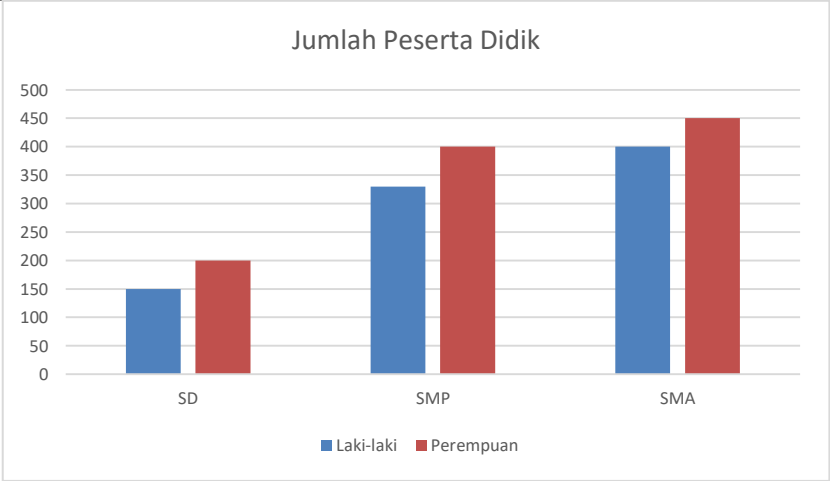
8.2 Jenis-Jenis Media Pembelajaran Sederhana

Dalam lingkungan kita, terdapat banyak hal yang bisa dijadikan sebagai bahan media pembelajaran sederhana. Guru diharapkan mampu untuk kreatif dalam mengolahnya menjadi

media pembelajaran. Menggunakan media yang sederhana akan lebih mempermudah dalam mempersiapkan pembelajaran. Adapun beberapa jenis media pembelajaran sederhana yakni gambar, peta dan globe, grafik, papan tulis, papan flanel, display, realia, poster, bagan (chart), herbarium (Worosetyaningsih, Rahmawati i Sugiarto, 2017).

8.2.1 Gambar

Gambar dapat dijadikan sebagai media dalam pembelajaran yang sederhana, misalnya foto, lukisan. gambar, dan sketsa (gambar garis). Yang diharapkan dalam penggunaan gambar ini adalah untuk menyajikan tampilan konsep materi yang ingin disampaikan kepada peserta didik. Sehingga peserta didik kiranya dapat lebih mudah untuk memahami materi bahan ajar.



Gambar 8.2. Contoh Gambar Diagram
(Sumber: Word Chart)

8.2.2 Peta dan Globe

Peta dan globe dalam pembelajaran digunakan untuk memperlihatkan data lokasi suatu daerah atau kota, seperti keadaan permukaan bumi, keadaan daratan, bentuk sungai, teluk,

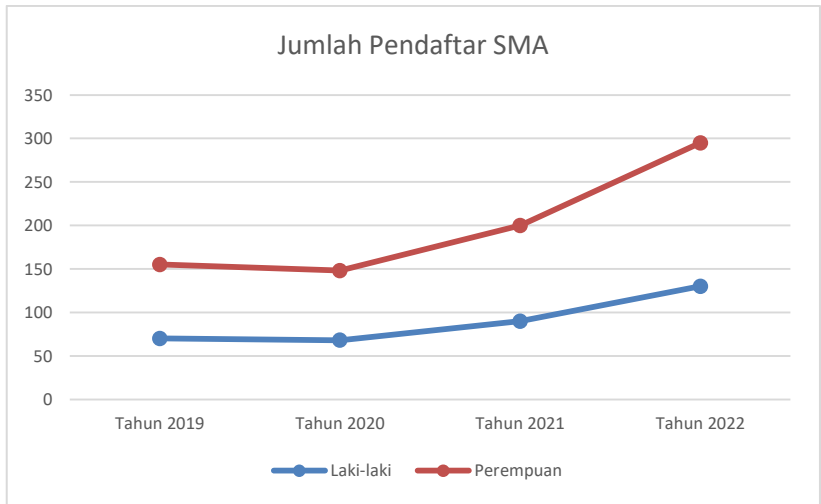
lembah, serta pegunungan. Dan juga tempat-tempat yang dilengkapi dengan arah dan jarak.



Gambar 8.2. Globe
(Sumber: Pinterest)

8.2.3 Grafik

Grafik dalam pembelajaran selalu dimanfaatkan menampilkan data-data yang mencakup angka serta statistik. Dengan tampilan titik posisi yang memperlihatkan hubungan timbal balik atau perubahan-perubahan yang terjadi dalam masa tertentu sehingga membentuk suatu tampilan informasi yang lebih mudah dipahami. Secara fisik bentuk tampilan grafik dan *chart* hampir mirip, akan tetapi grafik hanya menampilkan bentuk visual dari sejumlah data angka. Angka tersebut ditampilkan dalam bentuk visual, misalnya berupa garis, gambar figur, gambar binatang, dan lain-lain. Fungsi grafik adalah untuk menyajikan data atau informasi kuantitatif secara lebih rinci dan menerangkan perkembangannya dari waktu ke waktu.



Gambar 8.3. Contoh Gambar Grafik
(Sumber: Word Chart)

8.2.4 Papan Tulis

Papan tulis adalah media pembelajaran sederhana yang pada umunya digunakan di dalam kelas sejak dari dulu. Papan tulis masih digunakan sampai sekarang karena penggunaannya yang sederhana dan sangat mudah. Papan tulis dipergunakan sabagai papan untuk menuliskan materi, sketsa gambar, dan lain-lain. Data disajikan dengan menggunakan alat tulis kapur dan spidol untuk penggunaan *whiteboard*.

8.2.5 Papan Flanel

Papan flanel merupakan media pembelajaran visual yang cukup interaktif dan efektif untuk menampilkan pesan informasi tertentu kepada peserta didik. Papa flanel bisa digunakan untuk menampilkan gambar, grafik, diagram, bahkan dapat dijadikan permainan edukatif semisal tebak kata atau tebak gambar. Papan yang berlapis kain flanel ini sangat praktis. Model gambar atau

catatan yang ditampilkan dapat dilepas-pasang dengan mudah, sehingga dapat dipindahkan posisinya dan digunakan berkali-kali.



Gambar 8.4. Contoh Papan Flanel
(Sumber: Pinterest)

8.3.6 Display

Display atau biasa disebut dengan papan tampilan bisa dijadikan sebagai media pembelajaran yang sederhana. Display dapat menarik fokus dan perhatian peserta didik serta membantu mereka untuk lebih mudah dalam memahami konsep materi dengan baik. Display dapat dibuat dengan memilih sajian data atau gambar yang sesuai dengan materi ajar. Selanjutnya data catatan atau gambar tersebut ditempelkan pada papan buletin dengan menggunakan lem atau dengan paku.

8.2.7 Relia

Media realia adalah media pembelajaran sederhana yang menggunakan objek nyata. Media tidak harus dihadirkan secara langsung di ruang kelas tetapi peserta didik dapat melihat langsung

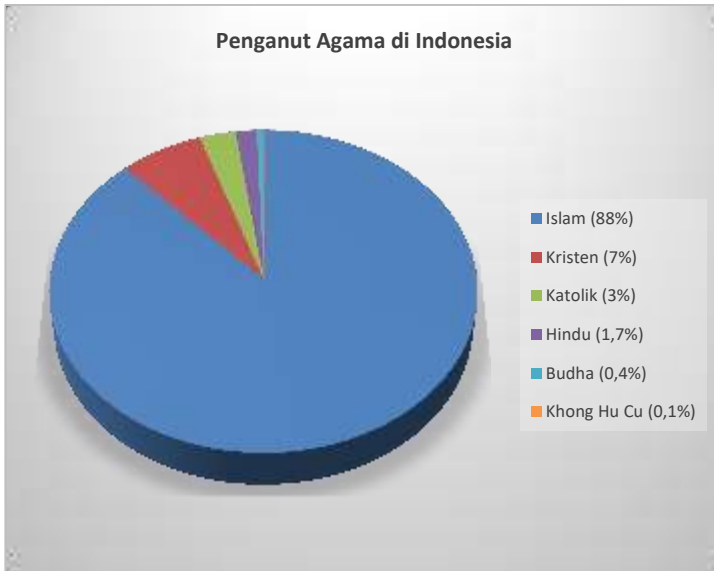
pada objek dengan bantuan visualisasi dari objek. Sehingga memungkinkan untuk memberikan pengalaman aktual kepada peserta didik. Contohnya, bahan atau benda yang digunakan pada mata pelajaran sains seperti alat ukur atau perlengkapan laboratorium.

8.2.8 Poster

Poster merupakan media yang menampilkan ilustrasi gambar yang mudah dilihat dan dipahami. Biasanya digunakan untuk menampilkan peringatan, pemberitahuan maupun informasi lainnya. Poster dapat menarik perhatian peserta didik karena terdiri dari kesatuan gambar, grafik warna, tulisan, dan kata-kata. Poster yang baik harus tampil interaktif dan dinamis, serta mengutamakan kualitas. Poster ditampilkan dengan sederhana dan tidak memerlukan tampilan data yang sulit. Poster dapat menjadi alternatif dengan tampilan gambar atau catatan sederhana yang mudah dipahami dan menarik perhatian.

8.2.9 Bagan (Chart)

Bagan merupakan penyajian materi berupa gambar grafis yang menampilkan beberapa data yang saling terkait. Misalnya: tentang kronologis kejadian, jumlah, serta hierarki. Bagan adalah media yang mudah dibuat, bagan juga diharapkan dapat lebih mudah dimengerti, lugas, dan sederhana, serta mempunyai daya tarik bagi yang melihatnya.



Gambar 8.5. Contoh Chart
(Sumber: BPS)

8.2.10 Herbarium

Herbarium merupakan media pembelajaran sederhana yang sangat membantu dalam mempelajari materi tentang tanaman dan tumbuhan. Herbarium dibuat dengan menampilkan contoh tumbuhan yang telah dikeringkan atau diawetkan, direkatkan pada selembar kertas dengan memberikan label data keterangan tambahan mengenai informasi yang terkait dengan tumbuhan tersebut.



Gambar 8.6. Herbarium
(Sumber: Pinterest)

8.3 Prinsip Media Pembelajaran Sederhana

Media pembelajaran sederhana pada dasarnya harus mengutamakan prinsip kesederhanaan, keterpaduan, penekanan, dan keseimbangan (Worosetyaningsih, Rahmawati i Sugiarto, 2017). Akan tetapi masih banyak prinsip-prinsip yang harus dimiliki dalam media pembelajaran sederhana. Adapun beberapa prinsip-prinsip media pembelajaran sederhana yang dapat membantu penggunaan media tersebut dalam proses pembelajaran:

8.3.1 Sederhana

Secara umum kesederhanaan itu berdasar pada jumlah unsur atau elemen yang terdapat dalam suatu tampilan visual media. Unsur atau elemen yang ditampilkan dalam jumlah yang lebih sedikit akan memudahkan peserta didik untuk menganalisa

dan menguasai pesan informasi yang diberikan. Kalimat harus sederhana, ringkas tetapi muatan isinya padat, berkualitas dan mudah dimengerti.

8.3.2 Keterpaduan

Keterpaduan berdasar atas hubungan saling terkait yang terdapat diantara unsur atau elemen tampilan visual media yang ketika diamati akan menampilkan keterkaitan yang mudah ditemukan. Unsur atau elemen itu harus saling memiliki keterkaitan materi sehingga membantu pemahaman pesan dan informasi yang terkandung di dalamnya.

8.3.3 Penekanan

Konsep media pembelajaran yang disajikan memerlukan penekanan pada beberapa unsur atau elemen yang terpenting, dengan menggunakan penyajian data dalam satuan ukuran, hubungan perspektif warna atau ruang yang berbeda. Sehingga akan menampakkan pokok atau intinya.

8.3.4 Keseimbangan

Konsep yang dibuat sebaiknya berada pada tempat dan ruang penyajian yang seimbang walaupun secara keseluruhan tidak simetris. Keseimbangan akan memberikan kemudahan dalam memahami sesuatu.

8.3.5 Kesesuaian

Media pembelajaran harus tepat dengan karakteristik peserta didik dengan topik materi yang diajarkan. Media pembelajaran yang digunakan harus dapat diakses dan dipahami oleh peserta didik dengan mudah dan sesuai dengan usia, tingkat kemampuan, dan minat mereka.

8.3.6 Kejelasan

Media pembelajaran harus mudah dipahami dan mengandung informasi yang jelas dan mudah dicerna oleh peserta didik. Media yang terlalu rumit atau tidak jelas akan sulit dipahami dan dapat menyebabkan kebingungan atau ketidaktahuan.

8.3.7 Variasi

Media pembelajaran sebaiknya bervariasi dan beragam agar peserta didik tidak mudah untuk merasa jenuh dan dapat mempertahankan fokus perhatian mereka. Penggunaan media yang berbeda-beda dapat membantu memperkaya pengalaman belajar dan meningkatkan pemahaman.

8.3.8 Kemudahan

Media pembelajaran dalam pemilihannya harus mudah digunakan dan dikelola oleh guru dan peserta didik. Media yang sulit digunakan atau dikelola dapat mengganggu proses pembelajaran dan mengurangi efektivitas media tersebut.

8.3.9 Evaluasi

Media pembelajaran harus dievaluasi secara berkala untuk mengetahui keberhasilannya dalam membantu proses pembelajaran. Evaluasi dapat membantu guru dan peserta didik untuk memperbaiki serta mengoptimalkan penggunaan media pembelajaran. Sehingga yang diharapkan dari sebuah evaluasi yaitu perbaikan dan peningkatan secara berkelanjutan.

8.4 Langkah-langkah Pembuatan Media Pembelajaran Sederhana

Untuk membuat media pembelajaran sederhana yang baik, maka diperlukan sebuah langkah-langkah yang baik dan terukur. Mulai dari merencanakan, merumuskan, menentukan, sampai pada evaluasi dari media pembelajaran yang telah dibuat (Suartama, 2016).

8.4.1 Menganalisis kebutuhan dan karakteristik peserta didik

Guru harus mencari ide dan gagasan baru tentang inovasi dalam pembuatan media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran. Berdasarkan struktur topik materi pelajaran secara menyeluruh, serta analisis tentang beragam jenis dan bentuk media. Guru harus mampu mengidentifikasi beragam jenis media pembelajaran yang sederhana dan potensial untuk dikembangkan. Gagasan dapat ditemukan melalui banyak baca buku atau sumber informasi lainnya, diskusi dengan beberapa rekan guru, terinspirasi pemanfaatan jenis media terkait, dan sebagainya.

Setiap peserta didik memiliki sifat karakteristik yang unik, memiliki gaya belajar serta motivasi belajar yang beragam. Guru harus melakukan identifikasi tentang latar belakang persoalan belajar peserta didik, termasuk pengetahuan awal maupun tingkat kebutuhan peserta didik yang berhubungan dengan topik mata pelajaran.

8.4.2 Merumuskan tujuan

Guru di awal pembelajaran harus melakukan perumusan tujuan secara jelas, terperinci, dan terukur. Rumusan tujuan harus menjadi acuan yang jelas sehingga dapat memberikan arah pada tindakan yang akan dilakukan dalam pengembangan media pembelajaran sederhana.

8.4.3 Menentukan kerangka isi bahan media dan jenis media

Berdasarkan pada tujuan yang telah dibuat sebelumnya, selanjutnya dilakukan penyusunan garis-garis besar tentang isi/materi dari media pembelajaran yang akan dikembangkan. Sejak awal pencarian ide dan gagasan, guru sebenarnya harus sudah memiliki gambaran tentang jenis media pembelajaran yang akan digunakan. Namun perlu dipikirkan secara cermat dalam penentuan jenis media yang akan dikembangkan. Potensi lingkungan sekitar harus digali. Bahan media harus yang mudah didapatkan dan diakses.

8.4.4 Menentukan treatment dan partisipasi peserta didik

Guru harus memiliki rencana inovasi dalam penggunaan media pembelajaran akan digunakan dalam pembelajaran. Guru harus kreatif dalam memberikan perlakuan yang dapat meningkatkan partisipasi peserta didik, sehingga tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan sebelumnya dapat tercapai.

8.4.5 Membuat sketsa atau storyboard

Agar proses pengembangan media pembelajaran terarah dan terstruktur, guru harus membuat sketsa sebagai langkah awal sebelum menentukan secara langsung alat atau bahan yang akan digunakan. Sketsa dapat dibuat dalam tampilan yang sederhana, seperti diagram alir atau gambar sederhana.

8.4.6 Menentukan bahan/alat yang digunakan

Bahan media pembelajaran perlu ditentukan di awal agar media dapat dibuat. Perlu diupayakan bahan yang digunakan tersedia dan mudah diperoleh, serta menggunakan alat yang sederhana. Bahan yang dipilih harus memerhatikan jenis spesifikasi dan kegunaannya.

8.4.7 Pelaksanaan pembuatan media dan uji coba

Sebaiknya media pembelajaran dibuat oleh guru itu sendiri. Hindari pembuatan media yang dilakukan oleh orang lain, karena yang lebih memahami hal tersebut adalah guru itu sendiri, apalagi jika dalam proses pembuatan media harus mengeluarkan biaya yang banyak. Guru perlu untuk latihan dalam melakukan simulasi penggunaan media pembelajaran sebelum betul-betul akan digunakan dalam kelas. Melakukan beberapa kali uji coba untuk menguasai hubungan keterkaitan antara bantuan media pembelajaran dengan topik materi yang akan diajarkan. Dalam proses uji coba, jika ditemukan kekurangan maka guru dapat melakukan perbaikan dan penyempurnaan terhadap media tersebut.

8.4.8 Melaksanakan kegiatan dan mengevaluasi

Dalam setiap proses manajemen yang baik, tentunya akan melalui proses evaluasi. Proses evaluasi dapat dilaksanakan hanya ketika telah melakukan kegiatan pelaksanaan. Dalam pembelajaran, tentunya proses pelaksanaan pembelajaran dengan media pembelajaran sederhana akan membantu guru dalam mengidentifikasi kekurangan dan kelemahan dalam penggunaan media. Penentuan metode yang tepat juga akan sangat menentukan. Dalam penggunaan media pembelajaran, pelaksanaan dan evaluasi yang dilakukan secara terus menerus akan menghasilkan media pembelajaran yang semakin baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa. 2016. *KBBI Daring, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia*. Disponible a: <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/media> (Accedit: 17 març 2023).
- Heinich, R., Molenda, M. i Russel, J.D. 1982. *Instructional Media: and The New Technology of Instruction*. New York: John Willy and Sons.
- Suartama, I.K. 2016. *Produksi Media Sederhana*. Denpasar: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Worosetyaningsih, T., Rahmawati, F. i Sugiarto. 2017. *Panduan Pengembangan Media Pembelajaran Sederhana*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

BAB 9

PEMBUATAN MEDIA

PEMBELAJARAN BERBASIS IT

Oleh Hariyadi

9.1 Pendahuluan

Media pembelajaran berbasis IT (*Information Technology*) sangat penting dalam era digital saat ini karena dapat membantu meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran. Berikut adalah beberapa alasan mengapa media pembelajaran berbasis IT penting:

Meningkatkan kualitas pembelajaran: Media pembelajaran berbasis IT dapat menyajikan informasi secara interaktif, visual, dan multimedia yang dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa.

Memudahkan akses dan distribusi materi pembelajaran: Dalam pembelajaran berbasis IT, materi pembelajaran dapat dengan mudah diakses dan didistribusikan kepada siswa di mana saja dan kapan saja. Hal ini dapat memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri dan memperdalam pemahaman mereka di luar kelas.

Meningkatkan partisipasi siswa: Dengan menggunakan media pembelajaran berbasis IT, siswa dapat lebih aktif berpartisipasi dalam pembelajaran melalui interaksi yang lebih banyak dengan teknologi.

Memberikan umpan balik yang cepat dan akurat: Media pembelajaran berbasis IT dapat memberikan umpan balik secara cepat dan akurat, baik kepada guru maupun siswa, sehingga

memungkinkan mereka untuk mengukur kemajuan dan memperbaiki kesalahan dalam pembelajaran.

Menyediakan fleksibilitas dalam metode pembelajaran: Dalam pembelajaran berbasis IT, metode pembelajaran dapat bervariasi, mulai dari pembelajaran tatap muka, e-learning, blended learning, atau bahkan mobile learning. Hal ini dapat memberikan fleksibilitas kepada siswa untuk memilih metode pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan mereka.

Dengan menggunakan media pembelajaran berbasis IT, pembelajaran dapat menjadi lebih efektif dan efisien, mengurangi biaya dan waktu yang diperlukan untuk pengadaan materi pembelajaran. Oleh karena itu, media pembelajaran berbasis IT menjadi semakin penting dalam dunia pendidikan yang semakin terintegrasi dengan teknologi.

9.2 Pembahasan

9.2.1 Pengertian Media Pembelajaran menurut para ahli

Berikut adalah pengertian media pembelajaran menurut beberapa ahli:

Winarno Surakhmad: Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai alat untuk mengantarkan informasi atau pesan pendidikan dari satu orang kepada orang lainnya.

Slameto: Media pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan oleh guru untuk mengkomunikasikan konsep, prinsip, dan nilai kepada siswa dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran.

Suharsimi Arikunto: Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan oleh guru dalam pembelajaran, baik secara langsung maupun tidak langsung, untuk memudahkan siswa dalam memahami materi yang diajarkan.

Sugiyono: Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk mengantarkan

informasi atau pesan pendidikan dari guru kepada siswa, agar dapat diterima dan dipahami dengan baik.

Dari beberapa pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala bentuk alat, baik fisik atau non-fisik, yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran untuk membantu siswa dalam memahami konsep, prinsip, dan nilai yang diajarkan. Media pembelajaran dapat berupa buku, video, gambar, audio, dan sebagainya yang digunakan untuk mengantarkan informasi atau pesan pendidikan dari guru kepada siswa dengan cara yang mudah dipahami.

9.2.2 Macam-macam media pembelajaran

Berikut ini adalah beberapa macam media pembelajaran:

- a) Media cetak: Media cetak adalah media pembelajaran yang berbentuk tulisan atau gambar pada kertas atau media lainnya, seperti buku, majalah, koran, brosur, dan sebagainya. Media cetak dapat digunakan untuk memberikan informasi, mengajarkan konsep, atau memperkaya pengetahuan siswa.
- b) Media audio: Media audio adalah media pembelajaran yang menggunakan suara, seperti rekaman suara, musik, lagu, dan sebagainya. Media audio dapat membantu siswa dalam memahami materi dengan lebih baik, karena suara dapat menghidupkan materi yang diajarkan dan mempermudah siswa dalam mengingatnya.
- c) Media visual: Media visual adalah media pembelajaran yang menggunakan gambar atau video untuk menyampaikan pesan, seperti foto, ilustrasi, animasi, dan sebagainya. Media visual dapat membuat materi yang diajarkan menjadi lebih menarik dan mudah diingat oleh siswa.
- d) Media simulasi: Media simulasi adalah media pembelajaran yang menirukan situasi atau kejadian tertentu untuk

membantu siswa dalam memahami konsep atau prinsip tertentu, seperti simulasi komputer, simulasi laboratorium, dan sebagainya.

- e) Media interaktif: Media interaktif adalah media pembelajaran yang memungkinkan siswa untuk berinteraksi dengan materi yang diajarkan, seperti komputer, tablet, dan smartphone. Media interaktif dapat membantu siswa dalam memahami materi dengan lebih baik, karena siswa dapat melakukan percobaan atau latihan secara langsung.
- f) Media online: Media online adalah media pembelajaran yang dapat diakses melalui internet, seperti platform e-learning, webinar, dan sebagainya. Media online memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri di luar kelas dan memberikan fleksibilitas dalam waktu dan tempat pembelajaran.

Dalam penggunaannya, media pembelajaran dapat digunakan secara tunggal atau dalam kombinasi antara satu media dengan media yang lainnya. Kombinasi media pembelajaran dapat membantu siswa dalam memahami materi secara menyeluruh dan lebih efektif.

9.2.3 Media Pembelajaran berbasis IT

Media pembelajaran berbasis IT atau teknologi informasi merupakan bentuk media pembelajaran yang menggunakan teknologi sebagai sarana untuk memberikan informasi dan pengetahuan kepada pengguna atau peserta didik. Berikut beberapa contoh media pembelajaran berbasis IT yang umum digunakan:

- a) Video pembelajaran: Video pembelajaran merupakan media pembelajaran yang menggunakan video sebagai bentuk utama dalam memberikan informasi. Video

pembelajaran dapat dibuat dengan menggunakan kamera atau software editing video.

- b) E-learning: E-learning adalah bentuk pembelajaran yang menggunakan internet sebagai media utama dalam memberikan informasi. Peserta didik dapat mengakses materi pembelajaran melalui platform e-learning seperti Moodle atau Blackboard.
- c) Game-based learning: Game-based learning adalah pembelajaran yang menggunakan game sebagai media pembelajaran. Dalam pembelajaran ini, peserta didik akan belajar sambil bermain game.
- d) Virtual reality: Virtual reality adalah bentuk pembelajaran yang menggunakan teknologi VR untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih mendalam dan realistis. Dalam pembelajaran ini, peserta didik dapat masuk ke dalam dunia virtual dan belajar melalui pengalaman langsung.
- e) Augmented reality: Augmented reality adalah bentuk pembelajaran yang menggunakan teknologi AR untuk menambahkan objek virtual pada objek fisik yang ada di dunia nyata. Dalam pembelajaran ini, peserta didik dapat mempelajari objek secara visual dan interaktif melalui teknologi AR.

Media pembelajaran berbasis IT dapat memberikan banyak manfaat dalam proses pembelajaran, antara lain mempermudah peserta didik untuk memahami materi pembelajaran, meningkatkan keterlibatan dan motivasi peserta didik, serta memungkinkan pengguna untuk belajar dengan fleksibel dan mandiri.

9.2.4 Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis IT

Berikut adalah contoh pembuatan media pembelajaran berbasis IT:

- a) Video pembelajaran: Anda dapat membuat video pembelajaran menggunakan software editing video seperti Adobe Premiere atau Filmora. Video ini dapat berupa presentasi yang menyajikan materi secara terstruktur dengan visualisasi yang menarik.
- b) Aplikasi pembelajaran: Anda dapat membuat aplikasi pembelajaran menggunakan platform seperti Unity atau Android Studio. Aplikasi ini dapat berisi latihan soal atau mini-game yang bersifat edukatif.
- c) E-book: Anda dapat membuat e-book menggunakan software seperti Adobe InDesign atau Canva. E-book ini dapat berisi teks, gambar, dan video yang menjelaskan materi secara lengkap.
- d) Platform e-learning: Anda dapat menggunakan platform seperti Moodle atau Google Classroom untuk membuat kelas online. Platform ini dapat berisi video pembelajaran, latihan soal, dan diskusi antara guru dan siswa.
- e) Simulasi interaktif: Anda dapat membuat simulasi interaktif menggunakan software seperti Adobe Flash atau H5P. Simulasi ini dapat memberikan pengalaman visual yang mendukung pemahaman konsep yang diajarkan.
- f) Podcast: Anda dapat membuat podcast yang membahas materi secara terstruktur dan menarik. Podcast ini dapat diunggah ke platform seperti *Spotify* atau *Apple Podcasts*.
- g) Animasi pembelajaran: Anda dapat membuat animasi pembelajaran menggunakan *software* seperti *Powtoon* atau *Vyond*. Animasi ini dapat berisi penjelasan materi secara visual yang menarik dan mudah dipahami.
- h) Game pembelajaran: Anda dapat membuat game pembelajaran menggunakan platform seperti *Scratch* atau

Construct. Game ini dapat berisi latihan soal atau mini-game yang menghibur dan edukatif.

Semua media pembelajaran tersebut dapat diakses secara online melalui website atau aplikasi mobile untuk memudahkan siswa dalam belajar dari mana saja dan kapan saja.

9.3 Tutorial Membuat Media Pembelajaran Berbasis It

9.3.1 Tutorial Membuat Media Pembelajaran menggunakan Canva

Canva adalah alat desain grafis online yang memungkinkan pengguna untuk membuat berbagai jenis desain, termasuk media pembelajaran. Dalam tutorial ini, saya akan memberikan panduan langkah demi langkah tentang cara membuat media pembelajaran menggunakan Canva.

a) Buat akun Canva

Jika Anda belum memiliki akun Canva, Anda harus membuat akun terlebih dahulu. Anda dapat mendaftar dengan email Anda atau akun Google atau Facebook Anda.

b) Pilih jenis media pembelajaran

Setelah masuk ke akun Canva Anda, klik tombol "Create a design" di pojok kanan atas halaman. Pilih "Education" di bawah "More" untuk melihat template media pembelajaran yang tersedia.

c) Pilih template yang sesuai

Pilih template yang sesuai dengan jenis media pembelajaran yang ingin Anda buat. Canva menyediakan template untuk presentasi, poster, brosur, kartu flash, dan banyak lagi.

d) Sesuaikan desain

Setelah Anda memilih template, Anda dapat memodifikasi desainnya agar sesuai dengan kebutuhan Anda. Ganti teks, font, warna, dan gambar sesuai dengan topik dan tujuan media

pembelajaran Anda. Anda juga dapat menambahkan elemen desain lainnya seperti ikon, gambar, dan grafik.

e) Simpan dan bagikan

Setelah Anda selesai mengedit desain, klik tombol "Download" untuk menyimpan desain Anda dalam format gambar atau dokumen. Anda juga dapat membagikan desain Anda langsung dari Canva dengan mengeklik tombol "Share" dan memilih opsi yang sesuai.

Demikianlah tutorial singkat tentang cara membuat media pembelajaran menggunakan Canva. Semoga bermanfaat!

9.3.2 Tutorial Membuat Media Pembelajaran menggunakan *Scratch*

Scratch adalah sebuah platform pemrograman visual yang didesain untuk anak-anak dan pemula yang ingin mempelajari pemrograman. *Scratch* memiliki antarmuka pengguna yang intuitif dan mudah digunakan, sehingga cocok untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Dalam tutorial ini, saya akan menjelaskan langkah-langkah untuk membuat media pembelajaran menggunakan *Scratch*.

Langkah 1: Membuat akun *Scratch*

Langkah pertama adalah membuat akun *Scratch* jika Anda belum memiliki akun. Buka situs web *Scratch* di <https://scratch.mit.edu/> dan klik "Join *Scratch*" di sudut kanan atas layar. Ikuti instruksi untuk membuat akun dan login ke *Scratch*.

Langkah 2: Membuat proyek baru

Setelah login, klik "Create" di sudut kanan atas layar untuk membuat proyek baru. Anda akan melihat antarmuka pengguna *Scratch* yang terdiri dari beberapa bagian, yaitu:

Stage: tempat di mana sprite berinteraksi dan menjalankan program.

Sprite: gambar atau karakter yang dapat diatur untuk berinteraksi dengan program.

Blocks: blok pemrograman visual yang dapat digunakan untuk membuat program.

Langkah 3: Menambahkan sprite dan latar belakang

Klik "*Choose a Sprite*" di bagian kiri bawah layar untuk menambahkan sprite ke proyek. Pilih sprite yang sesuai dengan tema pembelajaran yang ingin Anda buat. Misalnya, jika Anda ingin membuat pembelajaran tentang matematika, Anda dapat memilih sprite kalkulator atau simbol matematika.

Setelah itu, klik "*Choose a Backdrop*" di bagian kanan bawah layar untuk menambahkan latar belakang ke proyek. Pilih latar belakang yang sesuai dengan tema pembelajaran Anda. Misalnya, jika Anda ingin membuat pembelajaran tentang bumi, Anda dapat memilih latar belakang bumi.

Langkah 4: Menambahkan blok pemrograman

Klik "*Scripts*" di bagian atas layar untuk membuka panel blok pemrograman. Gunakan blok pemrograman untuk membuat program yang akan menjalankan sprite dan latar belakang. Misalnya, jika Anda ingin membuat pembelajaran tentang matematika, Anda dapat membuat program untuk menjumlahkan atau mengurangi angka.

Langkah 5: Menambahkan suara dan efek visual

Untuk membuat media pembelajaran lebih menarik, Anda dapat menambahkan suara dan efek visual ke proyek Anda. Klik "*Sounds*" di bagian atas layar untuk menambahkan suara, dan klik "*Costumes*" untuk menambahkan kostum dan efek visual ke sprite.

Langkah 6: Menyimpan dan membagikan proyek

Setelah selesai membuat proyek, klik "File" di bagian atas layar dan pilih "Save" untuk menyimpan proyek Anda. Setelah itu, Anda dapat membagikan proyek dengan membagikan link atau mengunduh proyek sebagai file.

Itulah langkah-langkah untuk membuat media pembelajaran menggunakan Scratch. Selamat mencoba!

9.3.3 Tutorial Membuat Media *E Learning* dengan *google classroom*

Google Classroom adalah platform pembelajaran online yang disediakan oleh Google untuk membantu pengajar dan siswa dalam mengelola dan berpartisipasi dalam pembelajaran jarak jauh. Dalam tutorial ini, saya akan memberikan langkah-langkah untuk membuat media e-learning menggunakan *Google Classroom*.

a) Langkah 1: Membuat akun *Google Classroom*

Jika Anda belum memiliki akun *Google Classroom*, buatlah terlebih dahulu di <https://classroom.google.com/> dengan menggunakan akun Gmail Anda.

b) Langkah 2: Membuat kelas di *Google Classroom*

Setelah masuk ke *Google Classroom*, klik tombol "+", pilih "*Create class*" dan isi informasi yang dibutuhkan untuk membuat kelas baru. Setelah itu, undang siswa untuk bergabung dengan kelas melalui kode kelas yang dibuat atau email.

c) Langkah 3: Menambahkan materi

Setelah kelas dibuat, Anda dapat menambahkan materi yang akan dipelajari oleh siswa. Klik tombol "+", pilih "*Create assignment*" atau "*Create question*" untuk menambahkan tugas atau pertanyaan kepada siswa. Anda juga dapat menambahkan materi seperti video, gambar, atau dokumen dengan mengklik tombol "+ Material".

d) Langkah 4: Menggunakan *Google Meet*

Google Classroom juga dilengkapi dengan fitur *Google Meet* yang memungkinkan pengajar dan siswa untuk berkomunikasi dan berkolaborasi secara langsung melalui video konferensi. Anda dapat membuat panggilan video dengan mengklik tombol "*Meet*" di kanan atas kelas.

e) Langkah 5: Mengatur jadwal

Anda dapat mengatur jadwal untuk tugas dan materi dengan memilih "*Schedule*" saat membuat tugas atau materi. Anda juga dapat mengatur waktu untuk *Google Meet* dengan memilih "*Schedule*" saat membuat panggilan video.

f) Langkah 6: Melacak kemajuan siswa

Google Classroom memiliki fitur untuk melacak kemajuan siswa dalam mengerjakan tugas dan memahami materi. Anda dapat melihat tugas yang dikumpulkan, memberikan umpan balik, dan menilai tugas dengan menggunakan fitur "*Grades*".

Itulah langkah-langkah untuk membuat media *e-learning* menggunakan *Google Classroom*. Dengan menggunakan platform ini, pengajar dapat dengan mudah mengelola pembelajaran jarak jauh dan siswa dapat mengakses materi dengan mudah dan fleksibel.

DAFTAR PUSTAKA

- Setijadi. 1986. Definisi Teknologi Pendidikan (Satuan Tugas Definisi dan Terminologi AECT). Jakarta: Rajawali.
- Sidharta, L.1996. Internet: Informasi Bebas Hambatan 1. Jakarta: PT Alex Media Komputindo.
- Coursera: Coursera adalah platform pembelajaran online yang menyediakan ratusan kursus dari universitas dan institusi terkemuka di seluruh dunia. Anda dapat memilih dari berbagai topik seperti ilmu data, pengembangan web, keamanan siber, dan lain-lain.
- edX: edX adalah platform pembelajaran online yang didirikan oleh Universitas Harvard dan MIT. Platform ini menawarkan kursus dari beberapa universitas terkemuka di seluruh dunia. Anda dapat memilih dari berbagai mata pelajaran seperti teknologi, bisnis, dan sains.
- Udemy: Udemy adalah platform pembelajaran online yang menawarkan ribuan kursus dari berbagai topik seperti pemrograman, pengembangan web, desain, dan lain-lain. Kursus-kursus tersebut disusun oleh para ahli dan dapat diakses dengan harga yang terjangkau.
- Khan Academy: Khan Academy adalah platform pembelajaran online yang menyediakan video dan latihan untuk pelajaran matematika, sains, dan sejarah. Platform ini gratis dan dapat diakses oleh siapa saja.
- Codecademy: Codecademy adalah platform pembelajaran online yang fokus pada pelajaran pemrograman dan pengembangan web. Anda dapat memilih dari berbagai bahasa pemrograman seperti HTML, CSS, JavaScript, Python, dan lain-lain.

Treehouse: Treehouse adalah platform pembelajaran online yang fokus pada pengembangan web dan desain. Platform ini menawarkan ratusan kursus dari pemrograman, desain web, dan pengembangan aplikasi.

LinkedIn Learning: LinkedIn Learning adalah platform pembelajaran online yang menyediakan ribuan kursus dari berbagai topik seperti teknologi, bisnis, dan keterampilan interpersonal. Platform ini menyediakan kursus yang disusun oleh para ahli dan dapat diakses dengan berlangganan bulanan.

BAB 10

PENGEMBANGAN MEDIA

PEMBELAJARAN

Oleh Hairidah

10.1 Pengertian Pengembangan Media Pembelajaran

Telah mencatat dari *New Oxford American Dictionary* bahwa kata media itu asalnya dari bahasa latin ‘medius’ artinya ‘di antara’. Media seringkali digunakan pada dunia pendidikan, yang diperkirakan pada perang dunia II, namun masih minim sekali pengertian yang disampaikan. (Paul, 2004) Media juga diartikan sumber informasi dan sarana berkomunikasi. (all, 2014) Media ini bentuk jamak dari kata medium. Medium artinya sebagai perantara ataupun pengantar terjadinya komunikasi dari pengirim menuju penerimanya (Heinich, 2002) Salah satu aspek komunikasi adalah penggunaan media, khususnya sebagai utusan antara komunikator dan komunikasi. (Daryanto, 2010).

Pengertian ini meliputi segala sesuatu yang mengandung informasi antara sumber dan penerima, termasuk televisi, video, diagram, bahan cetak, aplikasi, internet, dan barang serupa, termasuk dalam deskripsi ini. Ketika menyampaikan pesan dengan tujuan pembelajaran, media juga dapat disebut sebagai “media pembelajaran” *Association of Education and Communication Technology* (AECT) menyampaikan bahwa media itu adalah segala jenis atau alat saluran yang dipakai untuk menyampaikan apa yang ingin disampaikan seperti pesan dan informasi. (Cahyadi, 2019) Sementara itu, Suparman mengklaim bahwa media adalah alat

yang digunakan untuk menyampaikan pesan dan informasi dari pengirim ke penerima. (Suparman, 1997)

Selanjutnya menurut Munadi, Media dipandang sebagai sumber pengetahuan yang mana didalamnya mengandung informasi. (Munadi, 2009) Media juga berperan penting dalam proses komunikasi antara komunikator dan komunikan sebagai alat atau metode yang berfungsi sebagai perantara atau saluran. (Asyhar, 2012) Perangkat keras dan perangkat lunak adalah dua komponen yang membentuk semua alat pembelajaran. Perangkat keras (*hardware*) adalah sarana atau peralatan yang digunakan untuk menampilkan pesan atau materi pendidikan, sedangkan perangkat lunak (*software*) adalah informasi atau bahan ajar itu sendiri yang akan disampaikan kepada siswa. Menurut berbagai sudut pandang yang dikemukakan di atas, media dapat dilihat sebagai media pembelajaran, sedangkan tujuannya dapat dilihat sebagai tercapainya proses yang ingin dilihat guru sebagai hasil belajar. Selain itu, memanfaatkan media dengan cara yang inventif akan meningkatkan peluang siswa untuk memahami dan menginterpretasikan materi pelajaran dengan cepat.

Menurut Susilana, Teknologi dan tren yang muncul memiliki dampak yang signifikan terhadap munculnya media pembelajaran. Berikut adalah beberapa dampak kemajuan teknologi ini terhadap model media pembelajaran: Pada model pertama, alat pengajaran seperti alat bantu audio-visual disebut sebagai "media pembelajaran". Kedua, diyakini bahwa media mengikuti hukum ujaran dan diciptakan secara sistemik. Ketiga, karena media dianggap sebagai komponen penting dari sistem pendidikan, aspek lain dari proses pembelajaran harus dimodifikasi. Keempat, salah satu sumber daya yang secara khusus diciptakan dan digunakan untuk kepentingan pendidikan adalah media pembelajaran. (Susilana, 2009) Untuk memastikan perangkat pembelajaran digunakan secara proporsional, maka harus disesuaikan dengan

kurikulum. Media pembelajaran saat ini sedang mengalami perubahan yang sangat dramatis. dimulai dengan berkembangnya media yang sangat rumit yang digunakan dalam proses pembelajaran menggunakan media berbasis manusia. Semua pengembangan itu dilakukan semata-mata untuk memperbaiki sistem persekolahan saat ini. Pembuatan media pembelajaran melibatkan sejumlah prosedur atau tindakan yang dilakukan sesuai dengan teori pengembangan yang telah ditetapkan. Karena isu dalam media bersifat instruksional, maka teori perkembangan yang diterapkan adalah teori perkembangan instruksional. Dalam proses belajar mengajar, pengajar juga harus menggunakan RPP yang berfungsi sebagai sumber belajar.

Proses pendidikan harus mempertimbangkan pematangan psikologis siswa pada kelompok usia yang berbeda. Jika pendidik dapat menghasilkan materi pendidikan yang sesuai dengan mata pelajaran dan tingkat usia peserta didik, maka proses pembelajaran akan lebih efektif dan bermanfaat. Setiap orang melewati proses belajar yang rumit sepanjang hidup mereka. Manusia dan lingkungannya berinteraksi, yang mengarah pada proses belajar. Akibatnya, belajar dapat berlangsung di mana saja dan kapan saja. Perubahan perilaku yang mungkin disebabkan oleh pergeseran pengetahuan, kemampuan, atau sikap seseorang merupakan salah satu indikasi bahwa mereka telah belajar. Lingkungan memiliki dampak terhadap hubungan yang berlangsung selama proses pembelajaran. Memperoleh pengetahuan adalah tindakan belajar. (Hasan, 2021)

10.2 Keterbatasan dan Kemanfaatan Media Pembelajaran

10.2.1 Keterbatasan Media

Media pembelajaran saat ini langka dan tidak terdistribusi secara merata di antara berbagai institusi. Ada beberapa sekolah yang dapat menawarkan berbagai materi pembelajaran dalam jumlah yang relatif besar, namun ada juga yang masih kekurangan kuantitas dan variasi materi pembelajaran yang dibutuhkan. Akibatnya, berbagai jenis dan jumlah bahan yang digunakan. Ada guru yang menggunakan berbagai media secara lengkap maupun ada yang menggunakannya secara hemat. Media cetak (diktet, modul, handout, buku pelajaran, poster, majalah, surat kabar, dll.) merupakan bentuk media yang paling sering digunakan, sedangkan papan tulis masih menjadi media dasar yang umum digunakan. Media elektronik, serta audio-visual (transparansi overhead, video/film, kaset audio, transmisi TV/Radio) (komputer, internet). Pembuatan media pembelajaran memerlukan perencanaan dan persiapan yang matang sebagai tahap pertama. Kita harus memperhatikan dan mempertimbangkan faktor-faktor berikut saat mempersiapkan. (sadiman, 1986)

Menyusun kompetensi dan indikator hasil belajar; menganalisis kebutuhan dan sifat siswa; mengembangkan ukuran keberhasilan; membuat detail materi yang mendukung pencapaian kompetensi; menulis skrip media; melakukan tes dan revisi. Karena sebagian besar media cetak sangat mengandalkan simbol verbal (kata-kata), yang sifatnya sangat abstrak, siswa harus memiliki keterampilan abstraksi tingkat tinggi. Mereka mungkin menganggap ini menantang. Perlu dikembangkan dan diproduksi media pembelajaran secara bertahap oleh pendidik sendiri, kelompok, dan/atau melibatkan pihak lain (internal dan eksternal) seperti peserta didik, pengelola pendidik, industri, masyarakat, lembaga donor, dll. Variasi dan jumlah media pembelajaran yang tersedia masih kurang.

10.2.2 Kemanfaatan Media

Selain kreativitas pendidik, pertimbangan instruksional merupakan elemen penentu dalam penggunaan media. Temuan penelitian ini menunjukkan betapa seringnya dosen dan guru menggunakan materi pembelajaran "maaf" tanpa memperhitungkan pengajaran. Meskipun media canggih sebenarnya tidak diperlukan untuk belajar, kadang-kadang digunakan hanya karena sudah dapat diakses.

Pemanfaatan media pendidikan sangat erat kaitannya dengan peningkatan tingkat kualitas pembelajaran yang diantisipasi. Penggunaan media pembelajaran oleh guru diharapkan dapat meningkatkan pengalaman belajar siswa dengan menumbuhkan interaksi belajar yang lebih bermakna antara siswa dengan guru, siswa lain, dan para ahli bidang yang bersangkutan dimanapun berada. Ini dianggap mengubah suara pasif.

Ada beberapa hal yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan adanya media pembelajaran:

- a. Selain kreativitas pendidik, pertimbangan instruksional merupakan elemen penentu dalam penggunaan media. Temuan penelitian ini menunjukkan betapa seringnya dosen dan guru menggunakan materi pembelajaran "maaf" tanpa memperhitungkan pengajaran. Meskipun media canggih sebenarnya tidak diperlukan untuk belajar, kadang-kadang digunakan hanya karena sudah dapat diakses. Pemanfaatan media pendidikan sangat erat kaitannya dengan peningkatan tingkat kualitas pembelajaran yang diantisipasi. Proses belajar mengajar seharusnya menjadi sederhana dan menarik sebagai akibat dari penggunaan media pembelajaran oleh pendidik. Hal ini juga diantisipasi untuk mendorong interaksi siswa-guru dan teman sebaya yang lebih bermakna. Ketersediaan media pembelajaran ini akan

memungkinkan guru untuk menyebarluaskan semua informasi pendidikan kepada semua orang.

- b. Efisiensi belajar siswa dapat meningkat. Siswa yang belajar dengan menggunakan media maka belajar menjadi lebih efisien karena sesuai dengan tujuan pembelajaran. Guru memberikan materi bisa lebih berurutan dengan memberikan materi yang lebih mudah terlebih dahulu.
- c. Membantu dalam meningkatkan kemampuan siswa untuk fokus. Fokus belajar siswa di kelas selama mereka mendapatkan materi yang diberikan oleh guru dapat dibantu dengan media pembelajaran yang menarik dan disesuaikan dengan kebutuhan siswa. Ketika guru memberikan informasi kepada siswa, mereka tidak merasa bosan di kelas karena siswa senang berada disana dan lebih termotivasi untuk belajar. (Bachtiar, 2011)
- d. Meningkatkan minat belajar siswa. Materi pembelajaran dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar, yang akan membantu mereka lebih memperhatikan di kelas ketika instruktur sedang mengajar. Sebelum dimulainya proses pembelajaran bagi siswa, guru dapat menampilkan materi pembelajaran yang menarik.
- e. Memberikan pengalaman belajar yang komprehensif kepada siswa. Siswa harus memahami realitas materi pelajaran selama proses pembelajaran di samping gagasan guru yang samar-samar. Guru menggunakan media pendidikan untuk membantu siswa dalam mengembangkan penguasaan materi pelajaran yang lebih komprehensif. Agar instruktur dan siswa untuk berbagi pengalaman belajar yang sama.
- f. Prosedur pembelajaran melibatkan siswa. Siswa juga secara aktif berpartisipasi dan terlibat dalam proses pembelajaran di kelas agar berjalan dengan lancar. Ini termasuk instruktur dan siswa. Dalam kegiatan

pembelajaran, siswa berperilaku baik sebagai subjek maupun objek. Hasilnya, latihan pembelajaran memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengekspresikan kreativitasnya dan memaksimalkan potensinya. (Hasan, 2021)

10.3 Prosedur Pengembangan Media

10.3.1 Menyusun Rancangan Media

Kegiatan perencanaan, produksi, dan penilaian merupakan tiga tahapan utama yang harus diselesaikan untuk kegiatan pengembangan media pembelajaran. Sementara itu, desain atau rancangan pembuatan program media harus diselesaikan. Menurut Arief Sadiman dkk, ada 6 (enam) tahapan yang harus dilalui dalam membuat program media:

a) Menganalisis kebutuhan dan karakteristik siswa

Kesenjangan antara apa yang dimiliki siswa dengan apa yang diantisipasi merupakan suatu keniscayaan dalam proses belajar mengajar. Misalnya rukuk, sujud dan bentuk-bentuk doa lainnya sangat penting jika kita ingin siswa dapat berdoa dengan benar dan baik dari pada membaca takbir.

Karakteristik siswa juga harus diperiksa setelah kita memeriksa kebutuhan mereka, baik dalam hal kemampuan maupun informasi atau keterampilan sebelumnya yang mungkin mereka miliki. Cara menentukan menggunakan ujian atau metode lain. Proses ini dapat dipermudah dengan memilih area konten yang dianggap menantang dan membutuhkan dukungan media. Hal ini juga layak untuk mengidentifikasi berbagai tujuan pembelajaran yang harus dipenuhi pada tahap ini, termasuk jenis stimulasi sensorik yang diperlukan. (audio, visual, gerak atau diam). (Cahyadi, 2019)

Perbedaan antara kemampuan, keterampilan, dan sikap siswa saat ini dengan yang kita ingin mereka miliki selama

proses pembelajaran adalah apa yang ditunjukkan oleh kebutuhan mereka. Misalnya, jika siswa bisa menghafal bacaan shalat dibandingkan dengan hanya menghafal al-Fatihah seperti yang mereka lakukan sekarang, akan ada celah dengan bacaan shalat lainnya. Dalam hal ini, perlu untuk mengajarkan bacaan doa selain al-Fatihah kepada murid. (Sukiman, 2012) Salah satunya adalah dengan melihat tuntutan kebutuhan yang ada di masyarakat. Cara lain adalah dengan melihat apa yang dirumuskan dalam kurikulum. Siswa kelas enam SD pada akhir tahun ajaran dituntut untuk memiliki sejumlah kemampuan, dan sikap yang telah dirumuskan dalam kurikulum. Pada awal tahun ajaran tentu terdapat kesenjangan yang sangat besar antara apa yang dituntut oleh kurikulum itu dengan apa yang telah dimiliki siswa. Kesenjangan itulah yang merupakan kebutuhan siswa kelas enam itu yang merupakan acuan bagi guru dalam menyusun bahan ajaran yang perlu diberikan kepada siswa.

Sebelumnya telah disebutkan bahwa setiap media yang kami produksi harus disesuaikan dengan kebutuhan siswa. Kita harus memutuskan dengan tepat siapa yang akan kita gunakan untuk melayani media karena setiap kelompok siswa memiliki kebutuhan yang berbeda. Memproduksi media untuk siswa SD berbeda jauh dengan memproduksinya untuk siswa SMP dan akan lebih berbeda lagi dengan memproduksinya untuk mahasiswa. Oleh karena itu, kita perlu mengetahui dengan pasti dan tanpa keraguan siapa murid kita. Kita harus melihat sifat-sifat yang dimiliki siswa kita setelah kita menentukan siswa mana yang menjadi target audiens media yang kita kumpulkan. (Sukiman, 2012) Kita harus dapat memastikan informasi awal atau kemampuan siswa sebagai perancang media. Yang dimaksud dengan informasi dan keterampilan yang dimiliki siswa sebelum

melakukan kegiatan pendidikan. Jika seorang siswa sudah memiliki sebagian besar informasi atau keterampilan yang disajikan media, media tersebut akan dianggap terlalu sederhana bagi siswa. Sebaliknya, jika siswa tidak memiliki informasi atau keterampilan yang diperlukan sebelum menggunakan media, media akan dianggap terlalu menantang oleh siswa.

Sebelum menggunakan media, siswa harus memiliki informasi atau keterampilan yang dikenal sebagai pengetahuan prasyarat. Sebagai contoh, jika seorang siswa sudah dapat memahami Al-Qur'an, maka ia akan dapat mengikutinya dengan baik ketika mempelajari cara membacanya. Akan terlalu sulit menyediakan media jika syarat ini tidak terpenuhi.

Sebelum membuat media, kita harus menilai pengetahuan dasar dan prasyarat yang sudah dimiliki oleh siswa yang akan menjadi audiens media. Biasanya, tes digunakan untuk melakukan penelitian ini. Pengembangan media setidaknya harus dapat membuat asumsi tentang pengetahuan dan keterampilan prasyarat yang harus dimiliki siswa selain pengetahuan awal yang diduga dimiliki siswa jika ujian ini tidak dapat dilakukan karena masalah biaya, waktu, atau faktor lainnya. (Sukiman, 2012)

- b) Merumuskan tujuan instruksional (*Instructional objective*) dengan operasional dan khas

Ada beberapa syarat yang harus diperhatikan agar tujuan instruksional dapat tercipta dengan baik, antara lain: 1) Tujuan instruksional harus berorientasi pada siswa. Artinya, adanya tingkah laku siswa yang dapat dicapai atau dilakukan setelah proses pembelajaran selesai harus dinyatakan dalam tujuan instruksional, 2) Tujuan harus dinyatakan dengan menggunakan kata kerja operasional, yang menunjukkan

bahwa kata kerja tersebut menggambarkan suatu perilaku atau tindakan yang dapat dilihat atau diukur sebagai berikut: (Cahyadi, 2019)

Kata Kerja Operasional	Kata Kerja tidak Operasional
Mengidentifikasi : Menyebutkan Menunjukkan Memilih Menjelaskan Menguraikan Merumuskan Menyimpulkan Mendemostrasikan Membuat Menghitung Menunjukkan Menemukan Membedaka, dll	Mengerti Memahami Menghargai Menyukai Mempercayai Dan lain-lain

Sebuah tujuan pembelajaran hendaknya memiliki empat unsur pokok yang dapat kita akronimkan dalam ABCD (Audience, Behavior, Condition, dan Degree). Penjelasan dari masing-masing komponen tersebut sebagai berikut:

- A= *Audience* adalah menyebutkan sasaran/audien yang dijadikan sasaran pembelajaran.
- B= *Behavior* adalah menyatakan perilaku spesifik yang diharapkan atau yang dapat dilakukan setelah pembelajaran berlangsung.
- C= *Condition* adalah menyebutkan kondisi yang bagaimana atau dimana sasaran dapat mendemonstrasikan kemampuannya atau keterampilannya.
- D= *Degree* adalah menyebutkan batasan tingkatan minimal yang diharapkan dapat dicapai.

- c) Merumuskan butir-butir materi secara terperinci yang mendukung tercapainya Tujuan
 - Agar materi yang disusun dapat mencapai tujuan kegiatan proses belajar mengajar yang diantisiapasi, maka

penyusun rumusan materi, materi dilihat dari sub kemampuan atau keterampilan yang dijabarkan dalam tujuan pembelajaran tertentu. Tahap selanjutnya adalah mengurutkan daftar objek fisik dari tingkat yang paling dasar hingga yang paling kompleks dan dari yang konkrit hingga yang abstrak.

d) Perumusan Kompetensi dan Indikator Hasil Belajar

Kompetensi sering didefinisikan sebagai informasi, kemampuan, dan nilai-nilai yang diwujudkan dalam pola pikir dan perilaku. Jika seorang pembelajar secara konsisten mendemonstrasikan keterampilan tertentu yang dapat diamati, pembelajar tersebut dikatakan kompeten. Program berbasis kompetensi membangun kompetensi berdasarkan standar, keterampilan dasar, dan indikator.

Standar kompetensi adalah standar kompetensi atau keterampilan untuk jenjang, mata kuliah, dan semester tertentu. Dengan kata lain, semua institusi pada level yang sama harus mensyaratkan kompetensi ini dari siswanya. Keterampilan utama yang membentuk kompetensi atau yang terkandung dalam kompetensi standar dikenal sebagai kompetensi dasar. Keterampilan dasar ini merupakan penjelasan lebih mendalam tentang persyaratan kompetensi. Kompetensi Dasar dan Standar Kompetensi (SKKD) untuk Kurikulum 2006 telah dikembangkan di Tim nasional sering mendefinisikan kompetensi sebagai informasi, keterampilan, dan nilai-nilai yang ditemukan dalam standar isi. Tugas instruktur selanjutnya adalah mengembangkan lebih lanjut rumusan SKKD menjadi indikator.

Perubahan perilaku yang dapat dinilai sebagai indikator pencapaian kompetensi dasar meliputi perubahan sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Indikator dibuat dengan menggunakan kata kerja

operasional yang terukur dan/atau dapat diamati serta dikembangkan sesuai dengan karakteristik siswa, topik, dan potensi daerah. (Dirjend Manajemen Pendidikan Dasar, Depdiknas, 2008: 3) Dengan adanya pengetahuan tersebut, jelas bahwa faktor-faktor berikut harus diperhatikan dalam menyusun indikator: 1) tuntutan kompetensi yang dapat dilihat pada kata kerja yang digunakan dalam kompetensi Dasar, 2) karakteristik subjek, 3) potensi dan kebutuhan siswa dan 4) kebutuhan masyarakat dan daerah. Selain itu, kata kerja operasional harus digunakan untuk membuat indikator menjadi kalimat. Setidaknya ada dua faktor, yaitu derajat kompetensi dan media yang digunakan untuk mempromosikan kompetensi, menjadi pertimbangan dalam membuat indikator.

Indikator memiliki peran strategis yang krusial dalam pengembangan keterampilan berbasis SK-KD. Beginilah fungsi pengukur. (Dirjend Manajemen Dikdasmen Depdiknas, 2008):

1) Pedoman untuk menciptakan sumber daya pendidikan

Pembuatan materi pendidikan harus mengikuti indikator yang telah ditetapkan. Penciptaan bahan ajar yang efektif dapat dipandu oleh indikator yang dirancang secara cermat dengan mempertimbangkan karakteristik topik, potensi dan kebutuhan siswa, sekolah, dan lingkungan.

2) Panduan untuk membuat acara pendidikan

Untuk mencapai kompetensi seefektif mungkin, desain pembelajaran harus efektif. Karena indikator dapat memberikan gambaran umum tentang kegiatan pembelajaran yang efisien untuk mencapai kompetensi, maka pengembangan desain

pembelajaran harus dilakukan sesuai dengan indikator yang dibuat. Strategi discovery-inquiry digunakan untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran daripada strategi ekspositori, sesuai dengan indikator yang membutuhkan kompetensi dominan pada aspek prosedural.

3) Pedoman untuk menciptakan sumber daya pendidikan

Pedoman untuk menciptakan sumber daya pendidikan Guru harus membuat bahan ajar untuk mendukung pengembangan kompetensi murid. Untuk memaksimalkan pencapaian kompetensi, bahan ajar yang efektif harus dipilih sesuai dengan persyaratan indikator.

4) Petunjuk membuat dan melaksanakan penilaian hasil belajar

Indikator memberikan arahan untuk menciptakan, mempraktekkan, dan menilai hasil belajar. Rancangan asesmen berfungsi sebagai pedoman dalam memilih format dan ruang lingkup evaluasi serta membuat indikator asesmen. Penyusunan indikator evaluasi harus mengacu pada indikator kinerja yang dibuat sesuai dengan persyaratan SK dan KD. (Sukiman, 2012)

5) Pedoman untuk menciptakan sumber daya pendidikan

Instruktur atau pembuat media membuat indikator dengan menggunakan rumus SKKD yang sudah ada. Berikut tahapan yang digunakan untuk melaksanakan mekanisme pengembangan indikator (Dirjen Pengelolaan Pendidikan Dasar Depdiknas, 2008):

- a. Meneliti derajat kemahiran standar kompetensi dan keahlian dasar (SKKD). Untuk mencapai standar minimal kompetensi yang dibakukan secara nasional, hal ini diperlukan. Di luar persyaratan dasar tersebut, sekolah dapat membuat indikatornya sendiri.
- b. Meneliti ciri-ciri topik, siswa, dan institusi. Karena indikator berfungsi sebagai acuan penilaian, maka pengembangan indikator mempertimbangkan karakteristik topik, siswa, dan sekolah. Setiap mata pelajaran itu memiliki karakteristiknya masing-masing yang membedakan dari mata pelajaran lainnya. Perbedaan ini menjadi pertimbangan penting dalam mengembangkan indikator. Karakteristik mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) yang lebih menekankan pembentukan perilaku beragam tentu sangat berbeda dengan mata pelajaran matematika yang dominan pada aspek analisis logis. Guru harus benar-benar meneliti ciri-ciri topik untuk digunakan sebagai panduan saat membuat indikator. Mengenai tujuan, ruang lingkup, dan SK dan KD dari setiap mata pelajaran, dokumen standar isi dapat digunakan untuk mempelajari karakteristik mata pelajaran. Informasi tentang sifat khas dan beragam siswa juga diperlukan untuk pengembangan indikator. Intelektual dan preferensi belajar peserta didik sangat bervariasi. Oleh karena itu, indikator harus dapat menjelaskan keragaman ini. Untuk mengevaluasi kompetensi siswa dengan secara adil, penilaian ini harus mempertimbangkan siswa yang memiliki ciri khusus visual-verbal atau psikokinestetik. Karena

target sekolah berbeda dengan target daerah, karakteristik keduanya harus dipertimbangkan saat membuat indikator pertumbuhan. Sekolah dalam kategori tertentu yang melampaui persyaratan minimum dapat menghasilkan indikator yang lebih baik. Dengan mengevaluasi ekspektasi kompetensi sesuai standar acuan internasional yang digunakan, sekolah yang menitikberatkan standar internasional dapat membuat indikator dari SK dan KD. Saat membuat indikator, sekolah dengan manfaat tertentu juga diperhitungkan.

- c. Menganalisis potensi dan kebutuhan. Perlu dilakukan analisis terhadap kebutuhan dan potensi siswa, sekolah dan daerah sebelum mengembangkan indikator tersebut. Penyelenggaraan pendidikan harus dapat melayani peserta didik, lingkungan, dan potensi peserta didik dengan sebaik-baiknya. Siswa didik sesuai dengan bakat, kecepatan belajar, dan tingkat potensi mereka. Oleh karena itu, diperlukan data dari analisis potensi sekolah untuk menciptakan indikator yang akan mendorong peningkatan mutu sekolah untuk ke depannya dan membantu pengembangan kurikulum. (Sukiman, 2012)

Seterusnya dalam merangkum indikator, guru atau pengembang media harus memperhatikan ketentuan sebagai berikut (Dirjend Manajemen Dikdasmen Depdiknas, 2008: 9):

- Setidaknya tiga indikator untuk setiap KD telah diidentifikasi.
- Setiap isyarat memenuhi standar kemahiran yang tertera pada verba yang digunakan

dalam SK dan KD. Indikator dapat dikembangkan melampaui kompetensi KD minimum yang dipersyaratkan setelah mencapai tingkat kompetensi KD minimum yang dipersyaratkan. Hierarki kompetensi harus dijelaskan dengan indikator yang dibuat sesuai dengan potensi dan kebutuhan peserta didik.

- Sekurang-kurangnya dua faktor, yaitu tingkat kompetensi peserta didik dan sumber belajar yang tersedia, masuk ke dalam perumusan indikator.
- Untuk menggunakan kata kerja operasional yang tepat, indikator harus dapat menjelaskan sifat-sifat subjek.
- Pengembangan indikator-indikator tersebut menjadi berbagai indikator penilaian yang mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik dimungkinkan.

e) Pengembangan Materi Pembelajaran

Pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang perlu diperoleh siswa untuk mencapai standar kompetensi yang telah ditentukan dikenal sebagai bahan ajar (bahan ajar). (Puskur Depdiknas, 2008). Agar pelaksanaan pembelajaran berhasil, bahan pembelajaran memegang peranan penting dalam keseluruhan kurikulum dan harus disediakan. Tujuan tersebut harus sejalan dengan kompetensi dasar dan standar kompetensi yang harus dipenuhi oleh siswa. Artinya, konten yang dipilih untuk kegiatan pembelajaran harus konten yang benar-benar mempromosikan perolehan standar kompetensi, keterampilan dasar, dan indikator hasil. Sumber belajar terbaik dipilih untuk

membantu siswa mencapai standar kompetensi dan keterampilan dasar. Jenis, ruang lingkup, urutan, dan perlakuan (treatment) terhadap isi pembelajaran semuanya harus diperhitungkan dalam memilih sumber belajar yang tepat.

Berikut beberapa kategori sumber belajar (Puskur Depdiknas, 2008)

- 1) Fakta, atau segala sesuatu yang mewakili realitas, termasuk nama benda, tokoh sejarah, simbol, lokasi, nama orang, nama bagian atau komponen suatu benda, dll. Contoh sejarah Islam antara lain peristiwa seputar Perang Badar, Pertempuran Khandaq, Fath Makkah, dan lain-lain.
- 2) Konsep, atau segala sesuatu yang dapat dipahami sebagai konsekuensi pemikiran, seperti definisi, makna, sifat-sifat unik, sifat, inti/isi, dan lain sebagainya.
- 3) Posisi paling signifikan dimiliki oleh prinsip-prinsip, yang berupa proposisi, rumus, pepatah, postulat, paradigma, teorema, dan hubungan antar konsep yang menjelaskan percabangan sebab dan akibat. Mata kuliah PAI misalnya mencakup topik-topik seperti gagasan masuknya Islam ke Indonesia, berapa lama manusia hidup setelah memasuki dunia, bagaimana agama mempengaruhi cara manusia bertindak, dan lain-lain.
- 4) Prosedur adalah langkah-langkah metodis atau berurutan yang digunakan untuk melakukan tindakan dan garis waktu sistem. Misalnya, topik PAI meliputi tata cara shalat, menunaikan ibadah haji dan umrah, mengurus jenazah, dan lain-lain.
- 5) Nilai-nilai seperti kejujuran, kasih sayang, tolong-menolong, semangat dan minat belajar dan bekerja

merupakan contoh sikap yang merupakan hasil dari pemerolehan aspek sikap. Misalnya tema yang dibawakan oleh PAI antara lain menjaga kebersihan, menjaga lingkungan, dan topik lainnya. Relevansi, konsistensi, dan kecukupan adalah prinsip panduan yang digunakan untuk memilih sumber daya pendidikan. (Sukiman, 2012)

Dalam hal relevansi, kesesuaian. Sumber belajar harus dapat diterapkan untuk mencapai standar kompetensi dan kompetensi dasar. Jika siswa diharapkan menguasai keterampilan seperti menghafal, maka materi pembelajaran yang diajarkan harus berupa fakta, bukan ide, prinsip, atau informasi lainnya.

Loyalitas mengacu pada loyalitas. Jika siswa harus menguasai empat kategori keterampilan dasar yang berbeda, maka kurikulum juga harus mencakup empat jenis konten yang berbeda. Misalnya keterampilan dasar yang harus dikuasai siswa adalah Operasi Aljabar Bentuk Akar (Matematika Kelas X semester 1) yang berisi penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian. Akibatnya, penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan strategi pembagian harus tercakup dalam materi pelajaran. Memadai diterjemahkan menjadi memadai. Siswa harus dapat menguasai keterampilan dasar yang diajarkan dengan bantuan materi kursus. Informasi yang diberikan tidak boleh terlalu sedikit atau terlalu banyak. Mencapai persyaratan kompetensi dan kompetensi dasar tidak akan mungkin terjadi jika tidak mencukupi. Sebaliknya, jika terlalu banyak, tujuan kurikulum (total capaian SK dan KD) tidak akan tercapai tepat waktu. Metode berikut dapat digunakan untuk memilih sumber daya pendidikan: (Puskur Depdiknas, 2008).

(a) Identifikasi kompetensi dasar dan persyaratan kompetensi

Pertama-tama penting untuk mengidentifikasi komponen integritas kompetensi yang harus dipelajari atau dikuasai siswa sebelum memilih konten pembelajaran. Karena setiap standar kompetensi dan kompetensi dasar membutuhkan materi pembelajaran yang berbeda, maka faktor-faktor tersebut harus ditetapkan. Pencantuman ranah kognitif, psikomotor, dan afektif dalam standar kompetensi dan keterampilan dasar yang harus dikuasai siswa harus ditetapkan. Pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan evaluasi semuanya termasuk dalam ranah kognitif perangkat kompetensi. Gerak awal, semi rutin, dan rutin merupakan bagian dari daftar kompetensi ranah psikomotorik. Jika seperangkat keterampilan terdiri dari mengakui, mengevaluasi, dan menginternalisasi, itu termasuk dalam kategori ranah afektif.

(b) Identifikasi jenis-jenis materi pembelajaran

Ditentukan apakah konten pembelajaran sesuai dengan tingkat aktivitas dan domain pembelajaran. Konten yang tepat untuk domain kognitif dipilih berdasarkan perilaku yang menghargai kualitas intelektual seperti informasi, pemahaman, dan pemikiran kritis. Fakta, konsep, prinsip, dan prosedur adalah jenis konten yang sesuai untuk ranah kognitif. Pemilihan sumber belajar untuk area afektif didasarkan pada perilaku yang menonjolkan unsur perasaan dan emosi, seperti minat, sikap, penghargaan, dan mekanisme coping. Akibatnya, konten yang sesuai untuk domain afektif meliputi emosi dan apresiasi

seperti menanggapi, menerima, menginternalisasi, dan mengevaluasi.

Berdasarkan perilaku yang menonjolkan keterampilan motorik tertentu, maka dipilihlah sumber belajar yang sesuai dengan ranah psikomotorik. Jadi, gerakan awal, semirutin, dan rutin merupakan jenis konten yang sesuai dengan ranah psikomotorik. Seperti menulis dengan tangan, mengetik, berenang, menggunakan komputer, menjalankan mesin, dan sebagainya. Untuk menilai pencapaian kompetensi, konten yang perlu dipelajari harus diidentifikasi dengan tepat. Selain itu, guru dapat secara akurat menyesuaikan strategi pengajarannya dengan mengidentifikasi jenis materi yang harus dipelajari. Hal ini agar strategi, metodologi, media, dan sistem evaluasi yang berbeda dapat digunakan dengan berbagai jenis konten pembelajaran. Jembatan keledai dan jembatan memori, misalnya, dapat digunakan untuk mempelajari fakta atau materi hafalan, sedangkan demonstrasi adalah teknik yang lebih disukai untuk mempelajari materi prosedural. (Sukiman, 2012)

Mengajukan pertanyaan tentang keterampilan dasar yang perlu dimiliki siswa merupakan cara yang paling sederhana untuk menentukan jenis bahan ajar yang perlu diajarkan. Kita akan menentukan, dalam kaitannya dengan kompetensi dasar, apakah pengetahuan yang harus kita peroleh berupa fakta, ide, prinsip, teknik, aspek sikap, atau keterampilan motorik.

Pertanyaan panduan berikut akan membantu Anda menentukan jenis materi pembelajaran.

(1) Kemampuan dasar apa yang dibutuhkan siswa?

Dalam arti mengingat moniker untuk suatu barang, simbol, atau kejadian? Fakta harus disajikan sebagai bahan pembelajaran jika jawabannya “ya”.

- (2) Apakah kompetensi dasar yang harus dimiliki peserta didik berupa kemampuan menyatakan suatu definisi, menuliskan sifat-sifat sesuatu, mengklasifikasikan atau mengelompokkan sejumlah contoh benda menurut suatu definisi? Jika jawabannya "ya", maka materi pelajaran yang akan diajarkan adalah "konsep".
- (3) Merupakan keterampilan dasar yang harus dikuasai siswa yang dinyatakan dalam bentuk penjelasan, dalam bentuk mencari tahu hubungan antara berbagai konsep, atau dalam bentuk penerapan hubungan antara berbagai jenis dan ide? Jika jawabannya "ya", maka materi pelajaran yang perlu diajarkan termasuk dalam kelompok "prinsip". Apakah proses mengikuti urutan yang ditetapkan atau menghasilkan sesuatu? Jika "ya", maka "prosedur" akan menjadi materi pelajaran yang disajikan.
- (4) Keterampilan dasar apa yang harus dimiliki semua siswa?
- (5) Keterampilan dasar apa yang dibutuhkan siswa untuk dapat membuat keputusan tentang apa yang harus dilakukan dan apa yang tidak boleh dilakukan berdasarkan apa yang benar dan salah, menarik atau menyinggung, dan indah atau tidak menarik? Jika jawabannya "Ya", maka materi pelajaran yang perlu dicakup di kelas berupa sikap atau prinsip tertentu.

f) Mengembangkan alat pengukur keberhasilan

Sebelum menulis perangkat lunak skrip, alat ukur keberhasilan harus dibuat. Selain itu, perangkat pemantau ini perlu dibuat berdasarkan tujuan yang ingin dicapai serta sumber belajar yang tersedia. Tes, observasi, tugas, dan daftar periksa perilaku adalah contoh instrumen pengukuran. (Cahyadi, 2019) Saat

menguji aplikasi media yang mereka buat, instrumen tersebut akan digunakan oleh pengembang media. Materi tes akan diberikan kepada siswa setelahnya jika alat ukurnya berupa tes. Perhatikan hasilnya setelah itu. Menurut hasil media yang mereka gunakan atau konten yang mereka pelajari dari media yang diberikan, siswa menunjukkan penguasaan materi pelajaran yang sangat baik atau tidak. Di mana jika tidak?,kekurangan? Oleh karena itu siswa diminta untuk mengomentari daya tarik dan efektivitas media sebagai media komunikasi.

g) Menulis Naskah Media

Versi elaborasi dari materi utama yang telah dipersiapkan secara matang seperti yang telah dijelaskan sebelumnya, teks media merupakan cara penyajian konten pendidikan melalui desain media. Informasi tersebut harus dituliskan atau direpresentasikan secara visual, yang kami sebut sebagai media program screenplay, agar dapat disampaikan melalui media tersebut.

Fungsi utama skrip program media adalah sebagai panduan untuk membuat media. Ini memerlukan bertindak sebagai penggugat kami saat mengambil foto dan rekaman audio. Karena skrip ini membutuhkan serangkaian foto dan grafik, serta suara dan suara yang direkam, untuk dibuat.(Cahyadi, 2019)

h) Jenis Naskah Media

Definisi "manuskrip" diperdebatkan oleh banyak orang. Ada yang menegaskan bahwa screenplay dan storyboard adalah hal yang sama, dan ada pula yang menegaskan bahwa blueprint adalah hal yang sama. Padahal pendapat yang berlawanan memiliki maksud dan tujuan yang sama. Naskah berfungsi sebagai garis besar plot atau arahan untuk memilih

peristiwa (materi) yang menghubungkan satu peristiwa dengan peristiwa berikutnya. berasal dari rangkaian aksi yang nantinya akan diterjemahkan ke dalam bentuk tayangan layar komputer. Karena membutuhkan teknik dan objek tujuan yang asli, membuat atau memproduksi media dalam situasi ini sangat membutuhkan naskah yang sulit untuk dapat merasakan objek yang dituju agar pembaca dapat memahami isi teks.

Naskah program media berfungsi sebagai pedoman produksi dan sarana penyajian konten pendidikan dalam bentuk teks, gambar, dan audio. Di satu sisi, skrip berfungsi sebagai panduan kami untuk merekam suara, memadukan suara dan gambar, dan menambahkan musik dan FX (efek) untuk membuat produksi menarik dan mudah diterima.

1. Penulisan Naskah Audio

Definisi "manuskrip" diperdebatkan oleh banyak orang. Ada yang mengklaim bahwa program audio akan lebih menarik jika memiliki skrip yang mirip dengan program audio. Program audio ini akan lebih memiliki kekuatan fantasi. Agar pendengar dapat memvisualisasikan pesan yang ingin kita komunikasikan, kita dapat merangsang imajinasi mereka dengan suara. Beberapa pedoman harus diikuti sebelum membuat skrip program.

- a. Tak perlu dikatakan bahwa terminologi yang digunakan adalah percakapan.
- b. Musik dalam media pertunjukan disusun agar sesuai dengan suasana pesan yang dimaksud. Musik dari semua genre digunakan, seperti:
- c. Musik tema adalah musik yang mencontohkan suasana dan latar pertunjukan. Kode audio ini biasanya dikenali di

- d. Musik Tema: musik yang menggambarkan watak dan situasi sesuatu program. Musik pengenalan ini biasanya diketahui baik di awal maupun di akhir program. Musik yang menjembatani dua adegan sebaiknya tidak terlalu panjang dan digunakan dengan hemat.
- e. Musik jembatan (Bridge) memiliki tujuan yang mirip dengan musik transisi, tetapi hanya jika adegan dengan berbagai keadaan dilibatkan. Musik diputar di latar belakang saat membaca teks atau berdiskusi.
- f. Smash music: lagu yang mengejutkan atau memberikan tekanan.
- g. Pengulangan audio, yang bisa berbeda dan bervariasi tetapi tetap menyampaikan pesan yang sama, sangat penting ketika mempertimbangkan keterbatasan rentang perhatian.
- h. Istilah-istilah yang digunakan seperti:
 - Penyiar yang menyiarkan acara dikenal sebagai penyiar (ANN). Narator (NAR) berfungsi sebagai penghubung setiap adegan sekaligus sebagai sarana penyampaian informasi atau topik pembicaraan.
 - 1) Musik: in-up-down-out (musik yang dimasukkan dengan lemah, suara yang meningkat, lalu fade halus) dan in-up-down-under (musik yang dilemahkan ditahan untuk adegan latar belakang).
 - 2) Efek Suara (FX): untuk menyediakan konteks dan bantuan dalam pengembangan suasana hati atau skenario tertentu.
 - 3) Menggunakan fade-in, sutradara dan pemain menyiratkan bahwa seseorang akan datang.

Sutradara dan pemain memberi isyarat seolah-olah seseorang telah menghilang.

- 4) Mike: kesan bahwa komunikasi jarak jauh sedang berlangsung.
- 5) Cross Fade: Dua suara yang bertepatan dalam keadaan tertentu, dengan suara pertama menjadi lebih lemah dan kemudian suara kedua menjadi lebih lemah dan lebih kuat sampai suara pertama benar-benar hilang. (Musfiquon, 2016)

2. Penulisan Naskah Media Visual (Film Bingkai)

Narasi atau diskusi yang panjang tidak diperlukan dalam hal ini karena visual (gambar) sudah dapat menyediakannya. Skrip papan cerita dan skrip pengambilan gambar adalah dua jenis skrip yang digunakan dalam media sinema bingkai. Kolom visual dalam skenario pengambilan gambar diisi dengan informasi tentang visual yang harus ditangkap dengan kamera, berbeda dengan skrip papan cerita yang diisi dengan gambar. Naskah storyboard dapat berupa kartu berukuran kartu pos yang disusun secara sistematis agar lebih mudah dipahami siswa daripada lembaran kertas yang dibelah menjadi dua kolom. Saran tambahan untuk menulis bingkai skenario disediakan di sini:

- a. Hal-hal yang perlu dikomunikasikan, terutama yang menantang untuk diungkapkan, disajikan secara visual.
- b. Narasi ditulis dalam bahasa Inggris lisan.
- c. Musik yang hanya dimainkan pada awal dan akhir acara, digunakan sebagai pengalih perhatian, atau digunakan untuk mengiringi gambar saja.

3. Penulisan Naskah Media Audio Visual (Film dan Video)

Penulisan naskah film dan video dimulai dengan bantuan tema atau konsep di mana tujuan yang tepat dari kegiatan pendidikan dikembangkan. Idenya disempurnakan dan digunakan sebagai naskah untuk film atau acara televisi. Pembuatan sinopsis, treatment, storyboard atau alat lain untuk bercerita, naskah atau naskah program, dan situasi produksi dan naskah merupakan langkah awal dalam proses produksi.

a. Sinopsis dan plot

Adalah sinopsis narasi atau film yang tetap mempertahankan semua komponen reflektif film tersebut sekaligus dibuat lebih pendek. Sinopsis adalah alat yang berguna untuk menyajikan analisis film yang panjang dengan cara yang mudah diakses. Sebenarnya, sinopsis digunakan untuk memberikan penjelasan yang ringkas dan jelas tentang subjek. Sebenarnya, sinopsis digunakan untuk memberikan penjelasan yang ringkas dan jelas tentang topik yang akan dibahas. Untuk membuat konsep lebih sederhana bagi pelanggan untuk dipahami adalah tujuannya.

Cara menulis sinopsis: narasi ditulis dalam bahasa Inggris lisan, musik yang hanya dimainkan pada awal dan akhir acara, digunakan sebagai pengalih perhatian, atau digunakan untuk mengiringi gambar saja.

- 1) Soroti konsep kunci untuk membantu Anda mengingatnya.
- 2) Berdasarkan konsep tersebut, buatlah sinopsis.
- 3) Narasi harus terdiri dari kalimat yang kuat, efisien, dan menarik.
- 4) Menuliskan percakapan antara karakter atau mencari garis besar sudah cukup.

- 5) Plot dan elemen lain dari keseluruhan film harus tetap konsisten sepanjang sinopsis.
- b. Perawatan Jelaskan secara deskriptif (bukan tematik) bagaimana urutan kegiatan instruksional akan ditangani sebagai contoh kontras.
 - c. Papan petak
Kejadian yang tercantum dalam perlakuan kemudian direpresentasikan secara grafis pada kartu berukuran kira-kira 8 x 12 cm. Tujuannya adalah untuk mempermudah menentukan arah cerita (plot), apakah narasinya mengalir secara alami, dan kapan harus bertindak.
 - d. Perangkat lunak atau skrip
Skrip, juga dikenal sebagai skrip program media, adalah daftar urutan tindakan yang akan ditampilkan gambar demi gambar dan cerita demi narasi saat memproduksi film dan program video, yang pada akhirnya mengarah pada perilaku belajar yang diinginkan.
 - e. Studi Kasus
Jika pendekatan film dipotong kepotong, videonya bersifat transisi dan berurutan.
Perbedaan pendekatan ini dapat dilihat dalam situasi. Pengambilan dasar gambar:
 - Long shot (LS): Bidikan yang menangkap seluruh situasi dari semua sudut dan perbandingan.
 - Bidikan medium (MS) yang tidak tertutup berfokus pada subjek utama secara lebih dekat dengan menghilangkan latar belakang dan detail yang asing.
 - Close-Up (CU): foto yang penekanannya ada pada objek.

Petunjuk gerakan kamera

- a) Tangkapan kamera tertentu mulai menembus secara bertahap (memudar). Rekaman kamera tertentu secara bertahap mulai menurun (memudar). penempatan sesuatu (biasanya header atau caption) di atas gambar yang sudah diposting (super atau superimpose). Sebelumnya, yang secara bertahap digantikan oleh asimilasi. (terlambat). Mengganti pengambilan sebelumnya dengan efek penghapusan (wipe). (Cahyadi, 2019). 80

i) Evaluasi media pendidikan

Menurut Stufflebeam yang dikutip oleh Eko Putro Widoyoko (2009:3), evaluasi pada hakekatnya adalah suatu proses pemberian informasi yang dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan untuk menentukan harga dan pelayanan (kata dan kepatutan) dari tujuan yang ingin dicapai, desain, implementasi, dampak, dan bantuan dalam pengambilan keputusan, akuntabilitas, dan peningkatan pemahaman fenomena. Evaluasi pada hakekatnya adalah proses sistematis dan berkelanjutan untuk mengumpulkan, mengolah, dan menganalisis data yang dapat digunakan sebagai dasar pengambilan keputusan serta perencanaan dan peningkatan program dan kegiatan tambahan, sesuai dengan pengetahuan tersebut. (Widoyoko, 2009)

Setiap media yang dibuat, termasuk permainan dan simulasi, bingkai film kaset audio, set film, transparansi OPH, film, video, atau gambar, harus dinilai sebelum digunakan secara luas. Evaluasi (assessment) bertujuan untuk mengetahui apakah media yang diproduksi dapat mencapai tujuan atau tidak. Ini penting karena sering dipercaya bahwa begitu seseorang bekerja di media, mereka harus diberi kompensasi

dengan sangat baik. Berlawanan dengan kepercayaan populer, hal ini tidak selalu terjadi. Oleh karena itu, sebelum diproduksi secara massal, media yang telah kita kembangkan dan produksi perlu diujicobakan dan dinilai.

Ada dua jenis penilaian media yang diakui: evaluasi formatif dan sumatif. (Sadiman, 2006) Evaluasi formatif adalah prosedur yang dirancang untuk mengumpulkan informasi tentang potensi dan kemandirian sumber pengajaran. (termasuk multimedia). Untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Dengan menyempurnakan dan menyempurnakan media itu, data ini diharapkan dapat meningkatkan efektivitas dan efisiensinya. Proses pengumpulan informasi untuk memastikan apakah suatu media cocok untuk digunakan dalam keadaan tertentu dikenal sebagai penilaian sumatif. Selain itu, tujuan evaluasi sumatif adalah untuk menilai apakah liputan media berhasil seperti yang diklaim. Kegiatan evaluasi formatif akan menjadi penekanan utama program pengembangan media pendidikan. Proses empiris pembuatan media pendidikan berbeda dengan metode filosofis dan teoretis karena mencakup langkah evaluasi formatif. Kemandirian dan efisiensi media yang dikembangkan telah dibuktikan dalam praktek, bukan hanya dalam teori.

DAFTAR PUSTAKA

- Asyhar, Rayandra. 2012. Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran. Jakarta: Referensi.
- Bachtiar, Harsaja W. 2011. Media Pendidikan, Jakarta: Rajawali Pers.
- Cahyadi. Ani. 2019. Pengembangan Media dan Sumber Belajar: Teori dan Prosedur, Banjarmasin: Laksita Indonesia.
- Daryanto. 2010. Media Pembelajaran. Yogyakarta: Gava Media.
- Heinich. 2002. Instructional Media and Technologies for Learning. New Jersey: Prentice Hall. Engelwood.
- Hasan. Muhammad. 2021. dkk, Media Pembelajaran, Klaten: TAHTA MEDIA GROUP.
- Munadi, Yudhi. 2009. Sumber dan Media Pembelajaran. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Musfiqon. HM.. 2016. Pengembangan Media & Sumber Pembelajaran, Jakarta: Gp Press Group.
- Sadiman. Arief S. dkk. 2006, Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya, Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Sadiman. Arief S, dkk. 1986. Media Pendidikan (Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya). Jakarta: CV. Rajawali.
- Smaldino, et al, 2014. Instructional Technology and Media for Learning, NJ: Pearson.
- Susilana, Rudi. 2009. Media Pembelajaran. Bandung: Wacana Prima.
- Suparman, Atwi. 1997. Model-model Pembelajaran Interaktif. Jakarta: STIA LAN Press.
- Paul. Seattler. 2004 The Evolution of American Educational Technology, (New York: Information Age Publishing Inc.

Widoyoko. S. Eko Putro. 2009. Evaluasi Program Pembelajaran:
Panduan Praktis Bagi Pendidik dan Calon Pendidik.
Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

BAB 11

APLIKASI PEMBELAJARAN BERBASIS MULTIMEDIA

Oleh Ayyesha Dara Fayola

11.1 Multimedia

Secara etimologis multimedia berasal dari kata Multi yang memiliki arti banyak dan media memiliki arti sebagai alat bantu untuk memindahkan suatu informasi berupa tulisan, gambar, audio dan video. Sehingga pengertian media ialah gabungan dari elemen alat atau media yang telah disimpan dalam bentuk digital (komputerisasi), kemudian digunakan untuk menstransfer pesan atau informasi. Tetapi definisi multimedia diatas masih belum menunjukkan secara spesifik tentang wujud dan langkah pembuatannya serta juga belum terkandung apakah dimanipulasi secara digital atau manual (Surjono, 2017).

Multimedia merupakan jenis media pembelajaran yang di golongankan berdasarkan tingkatan kegunaan media. Di zaman perkembangan teknologi sekarang ini, penggunaan multimedia berbantuan komputer sedang marak. contohnya multimedia dialog dua arah, pemaparan seperti presentasi, dan memanfaatkan jaringan internet untuk kegiatan belajar. Multimedia bisa di analogikan sebagai suplemen yang mendukung dalam kegiatan belajar sehingga proses belajar bisa maksimal.

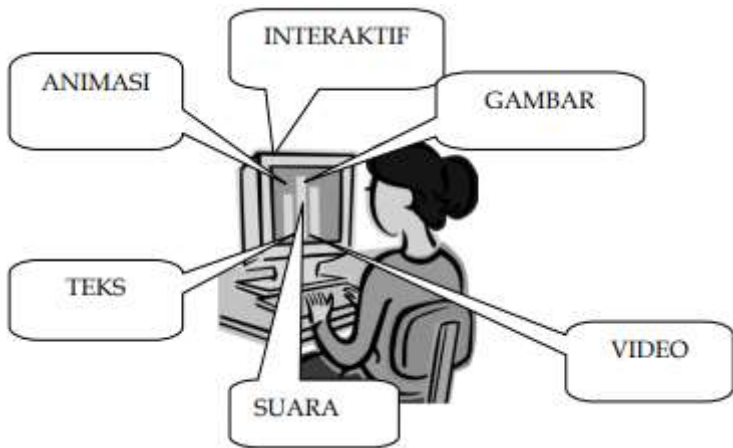
Menurut Elsom-Cook (2001) multimedia merupakan gabungan dari elemen komunikasi yang mampu menciptakan pengalaman komunikatif dalam hal koordinasi tentang penafsiran saluran lintas bahasa terpadu. Menurut Holfstett (2001) multimedia berbantuan komputer ialah pemakaian komputer

sebagai alat penunjang untuk memaparkan suatu presentasi dengan cara menggabungkan tulisan, audio, gambar serta animasi dan video dengan alat bantu atau tools dan koneksi sehingga orang yang menggunakan mampu melaksanakan proses pengendalian, melakukan interaksi dan komunikasi serta menghasilkan karya.

Berdasarkan penjelasan mengenai multimedia tersebut, maka kemudian multimedia bisa dikelompokkan menjadi beberapa macam, yaitu :

- a. Jaringan berbasis online atau biasa disebut dengan internet dan multimedia yang tidak terhubung jaringan internet atau biasa disebut dengan offline/stand alone.
- b. Multimedia linear, yaitu media yang tidak adanya alat pengontrol yang bisa dipakai oleh orang yang menggunakan media tersebut selanjutnya ada multimedia interaktif, yaitu multimedia sudah adanya alat pengontrol yang bisa digunakan oleh pemakai media tersebut sehingga orang yang menggunakan bisa menentukan apa yang diinginkan pada proses setelah itu.
- c. Mengacu pada bagian-bagian dari multimedia dan operasi yang dapat dilakukan.

Tahun 1990 merupakan tahun pertama kali muncul istilah dari multimedia yaitu di media cetak. Kata multimedia biasanya dipakai ketika akan menggabungkan antara teknologi berbasis digital dengan analog misalnya pada hiburan, percetakan, pemasaran, komunikasi, dan bisa juga bidang komersial. Arti dari multimedia ialah terdiri dari 2 kata yaitu multi yang artinya lebih dari satu dan berasal dari kata media artinya medium (Indrawan, 2020).



Gambar 11.1. Multimedia Pembelajaran
(Indrawan, 2020)

Keuntungan menggunakan multimedia yaitu : mudah diaplikasikan, menghasilkan pengalaman mendalam, bisa belajar dengan mandiri, retensi lama, pemahaman dari isi yang dilihat lebih baik, efektivitas dalam hal biaya dan proses menggunakan multimedia lebih menyenangkan.

11.2 Sejarah Perkembangan Multimedia dalam Pembelajaran

Tahun 1960 komputer sudah memiliki fungsi walaupun masih sederhana hanya berfungsi untuk membuat tulisan, grafik dan suara akan tetapi sudah bisa dipakai untuk sebuah media pembelajaran. Tahun 1966 di University of Illinois at Urbana-Champaign sudah ada pengembangan pembelajaran berbasis komputer atau bisa disebut CAI: *Computer Assisted Instruction*, pengembangan ini dikembangkan oleh Donal Bitzer sebagai Bapak PLATO (*Programmed Logic For Automated Teaching Operations*). Pada tahun 1976 sudah dilakukan coba percobaan perdana belajar berbantuan komputer yang dilaksanakn di sekolah

Waterford Elementary School. Kemudian kegiatan belajar berbantuan komputer mulai disebarluaskan dan dipakai pada Lembaga-lembaga umum sebagai media pembelajaran berbantuan komputer.

Munculnya multimedia di dunia pendidikan merupakan contoh maraknya pembelajaran berbantuan komputer. komputer berbasis multimedia interaktif mulai banyak digunakan ialah mulai tahun 1990, maraknya pembelajaran berbasis komputer (multimedia interaktif) ini menjadi dasar pertimbangan, dilihat dari sisi manfaat jika media tersebut tergolong baru ini dipakai pada sistem belajar mengajar. Terbilang waktu yang cukup singkat multimedia dan teknologi sudah menembus hampir semua sisi kehidupan. Menurut Mishra dan Sharma (2005) multimedia interaktif merupakan kebutuhan dalam dunia pendidikan, multimedia interaktif tidak lagi di anggap hanya sebagai pilihan di dunia pendidikan yang berdasarkan hanya untuk alasan sosial, pedagogis, ekonomi.

Dilihat dari aspek landasan pedagogis dan sisi ekonomi bahwa multimedia memiliki hubungan yang erat karena pemanfaatan dari multimedia bisa sebagai kekuatan penyokong terbesar dalam dunia pendidikan. Lembaga-lembaga di bidang Pendidikan banyak yang melakukan penanaman modal untuk menggunakan teknologi ini. Selain itu multimedia juga mampu memberikan kebaruaran pada kurikulum pembelajaran sehingga akan adanya pergantian pada pembelajaran, biasanya pembelajaran masih bersifat tradisonal yang hanya berpusat pada guru berubah menjadi pembelajaran yang berpusat pada siswa. Tugas guru juga beralih dari yang semula sebagai instruktur menjadi fasilitator, yaitu guru hanya bertugas untuk memberikan suatu pelayanan kepada siswa termasuk menyediakan ketersediaan sarana prasarana untuk memberikan kelancaran dalam kegiatan belajar siswa dengan harapan belajar menjadi lebih

bermakna dan siswa mendapatkan pengalaman alami yang mengacu pada belajar sepanjang hayat.

Perkembangan multimedia pembelajaran pada dunia pendidikan akan berdampak positif. Jika diamati, pemanfaatan multimedia pembelajaran interaktif semakin banyak digunakan dalam proses pembelajaran di sekolah-sekolah. Rancangan dari suatu program multimedia yang tinggi serta tampilan yang memikat adalah salah satu daya tarik multimedia untuk menarik peserta didik dalam proses belajar.

Menurut Munir (2011) Multimedia pada aspek Pendidikan terdiri dari 3 fungsi yaitu fungsi suplemen, fungsi penunjang dan fungsi pengganti. Dan multimedia dianggap lebih mengarah ke fungsi pilihan dan pelengkap dibanding dengan fungsi pengganti. Sampai saat ini penerapan dari multimedia dalam pendidikan masih kurang efektif karena belum terintegrasinya multimedia ke dalam kurikulum juga banyak pendidik yang belum siap untuk melakukan perubahan dengan menggunakan multimedia dalam pembelajaran

11.3 Konsep Multimedia

Konsep dari multimedia selalu berubah pada setiap masanya. Seperti di tahun 60, arti multimedia yaitu gabungan dari elemen-elemen media yang beragam pada proses penyajian presentasi. Pada tahun 1990, multimedia bermakna sebagai transmitting text, audio and graphics in real time. Selanjutnya Gayestik (1993) mengatakan makna multimedia secara lebih luas yaitu suatu media interaktif yang memakai computer sebagai alat penunjang dalam menciptakan, menyimpan, memaparkan, mencari informasi yang dibutuhkan berupa teks, grafik, suara, video atau animasi.

Multimedia sebelumnya merupakan media visual yang menggunakan indra penglihatan seperti : gambar diam, teks, gambar gerak video, dan gambar gerak rekaan/animasi, dan media

audio yang menggunakan indra pendengaran (suara) (Munir, 2012). Kemudian Multimedia mulai memasukkan unsur gerak Ketika dipakai saat penayangan film 3d yang dikombinasikan dengan gerakan pada kursi tempat duduk penonton.

11.4 Karakteristik Multimedia

Multimedia pada dasarnya yaitu salah satu perangkat dalam proses pembelajaran. Ketika seorang pendidik memutuskan untuk menggunakan multimedia dalam proses pembelajaran maka wajib melihat ciri-ciri perangkat lain, seperti: tujuan, materi, strategi dan juga evaluasi pembelajaran (Daryanto, 2013). Ciri-ciri multimedia pembelajaran adalah sebagai berikut:

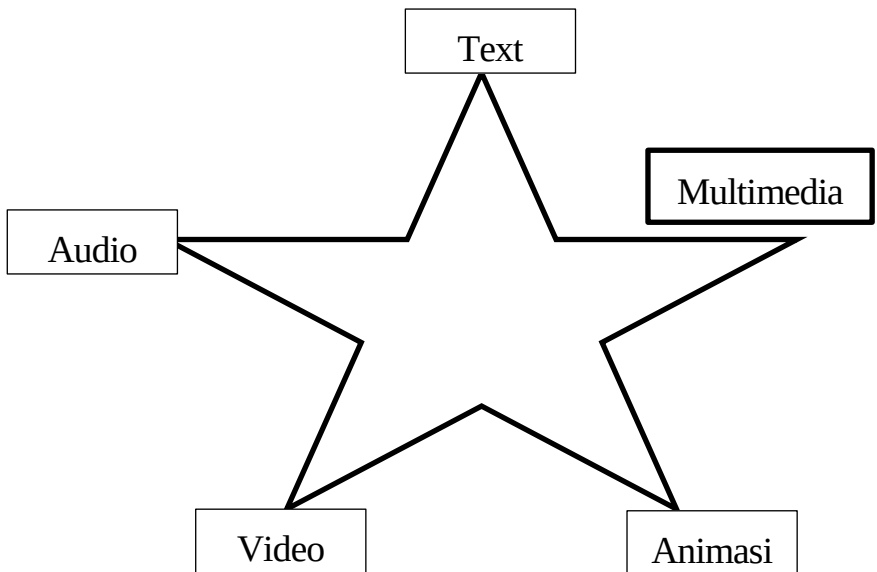
- a. Multimedia merupakan media di bidang Pendidikan yang menggunakan komputer
- b. Multimedia merupakan media yang menggabungkan berbagai elemen media seperti (teks, gambar, suara, video dan animasi) dalam satu program secara digital
- c. Multimedia merupakan media yang sangat interaktif serta memberi feedback
- d. Multimedia juga merupakan media yang memberikan keleluasaan kepada siswa ketika memilih materi yang ingin dipelajari.
- e. Multimedia mampu mengontrol secara sederhana dan sistematis kegiatan dalam proses kegiatan belajar mengajar.

Selain memenuhi 3 karakteristik diatas, sebaiknya multimedia juga memenuhi 3 fungsi berikut:

1. Dapat memperkuat jawaban pengguna secara cepat.
2. Dapat memberi peluang kepada peserta didik untuk mengatur kecepatannya dalam belajar secara mandiri.
3. Mengamati bahwa peserta didik mengikuti sebuah rangkaian belajar yang terarah

11.5 Elemen Multimedia

Pada tahun 80 teknologi multimedia mulai dipublikasikan sehingga secara otomatis membuka dimensi baru dalam perkembangan pendidikan. Berikut adalah ilustrasi gambar elemen multimedia



Gambar 11.2. Elemen Multimedia
(Purwanto dan Hanief, 2016)

Berikut adalah penjelasan dari kelima elemen multimedia tersebut Menurut (Limbong dan Simarmata, 2020), yaitu:

1. Teks

Teks adalah elemen pokok dalam menyampaikan informasi. Terdiri dari macam-macam bentuk dan jenis tulisan dengan tujuan mampu menarik dalam penyampaian informasi dan mampu memberikan penekanan pada materi yang penting.

2. Suara

Suara merupakan elemen yang membantu dalam mentransfer sebuah informasi dengan efektif. Contohnya menggunakan suara sebagai latar atau memberikan kesan suara khusus pada media agar menarik dan mampu membantu pengguna memahami suatu tayangan yang disajikan dan memahami materi yang dipresentasikan.

Beraneka ragam perangkat lunak sering dipakai dalam merekam suara. Contohnya Sound Recorder yang ada pada Windows dapat dimanfaatkan dalam merekam suara dengan format WAVE.

3. Gambar

Gambar yaitu elemen paling penting karena mampu memberikan penjelasan secara visual dari suatu materi dan membantu penyampaian informasi menjadi lebih menarik dan berkesan.

Berbagai jenis perangkat lunak yang tersedia dapat digunakan membuat gambar statis. Seperti Adobe Photoshop adalah salah satu contoh perangkat lunak yang cukup terkenal pada Windows yang banyak dimanfaatkan untuk merekayasa gambar dan foto, di Linux terdapat GIMP. Paint yaitu salah satu program yang bisa digunakan untuk membuat grafik sederhana dengan menggunakan mouse. Beberapa telah ada dalam sistem komputer. Berikut adalah format-format gambar dapat dilihat pada Tabel 11.1.

Tabel 11.1. Format Gambar (Firdaus, 2018)

Format	Ekstensi	Keterangan
BMP	.bmp	format pada DOS dan Windows
CDR	.cdr	Format gambar yang dihasilkan CorelDraw
DXF	.dxf	format gambar pada program AutoCAD
EPS	.eps	Format yang dapat digunakan untuk teks dan gambar
GIF	.gif	Kepanjangannya adalah Graphics Interchange Format.
HPG	.hpg	Format (Hewlett Packard Graphics Language)
JPG	.jpeg .jpg .jpe	Kepanjangannya adalah Joint Photographic Expert Group.
PCX		Format yang digunakan oleh perangkat lunak Paint brush
PNG	.png	PNG (Portable Network Graphics) untuk menggantikan GIF dan JPEG. Formatnya didesain supaya tidak tergantung pada mesin, sehingga dapat ditangani oleh sembarang jenis komputer dan sistem operasi
TGA	.tga	format berkas gambar untuk mengimplementasikan true color
TIFF	.tif	Format ini bisa digunakan pada desktop publishing
WMF	.wmf	Windows MetaFile biasa dijumpai pada Windows.
WPG	.wpg	Format gambar yang dihasilkan oleh DrawPerfect.

4. Animasi

Animasi merupakan elemen yang berperan sebagai daya tarik dari suatu presentasi serta membantu menjelaskan materi yang sulit menjadi lebih mudah dipahami. Contohnya animasi berbentuk simulasi.

Karakter animasi saat ini sudah mulai berkembang dari sebelumnya memiliki prinsip yang sederhana kemudian sekarang menjadi 3 macam animasi yaitu :

a. Animasi 2 dimensi

Animasi 2 dimensi atau yang sering dikenal dengan film kartun



Gambar 11.3. Format Animasi 2 D
(Firdaus,2018)

b. Animasi 3 dimensi

Animasi 3 dimensi merupakan contoh dari pengembangan animasi 2 dimensi. Dengan menggunakan animasi 3 dimensi akan membuat karakter yang ditampilkan lebih hidup dan terlihat nyata, seperti wujud aslinya.

c. Stop Motion Animasi

Animasi ini adalah claymation karena memanfaatkan clay (tanah liat) sebagai objek yang di gerakkan. Cara ini di perkenalkan oleh Stuart Blakton pada tahun 1906.

5. Video

Video adalah elemen yang paling dinamis serta efektif karena mampu membuat penyampaian informasi menjadi lebih hidup (riil) sesuai dengan dunia nyata. Umumnya terdapat 2 macam video yang terdapat pada komputer, yaitu : analog dan digital video.

11.6 Perangkat Lunak Multimedia

Perangkat lunak multimedia memiliki ciri-ciri yang cukup berlainan dengan perangkat lunak lainnya. Hal ini karena multimedia adalah gabungan dari beberapa elemen media seperti teks, gambar diam/foto/seni grafis, suara, animasi, dan video yang mampu merekayasa secara digital.

Perangkat lunak multimedia merupakan unsur-unsur pada sebuah data processing system, yang terdiri dari program-program yang secara umum mengatur kerja sistem komputer multimedia. Perangkat lunak ini terdiri 3 jenis yaitu bahasa pemrograman multimedia, perangkat lunak sistem multimedia dan perangkat lunak aplikasi multimedia.

Perangkat lunak aplikasi multimedia adalah aplikasi yang dirancang secara mandiri atau organisasi untuk pengguna yang bekerja pada berbagai bidang multimedia. Secara spesifik seperti grafik 2 dimensi, modeling dan animasi.

Perangkat lunak yang khusus ditujukan mempermudah dalam menciptakan sebuah aplikasi multimedia yang dikenal dengan multimedia authoring system. Beberapa contoh yang termasuk sebagai authoring software yaitu Authoware, Quest, Icon Author, dan Multimedia Director[2]. Berikut gambar perangkat lunak multimedia



Gambar 11.4. Multimedia
(Google.com)

11.7 Aplikasi Multimedia

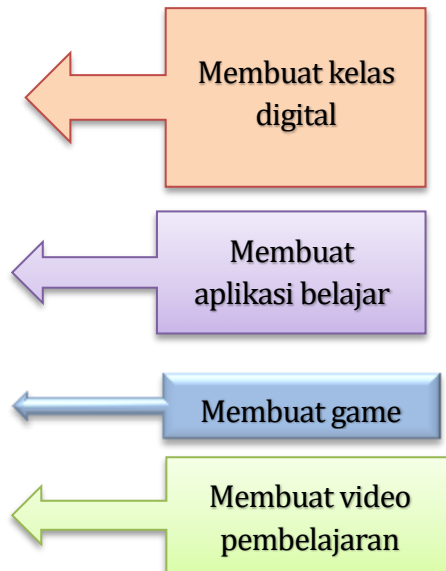
Aplikasi multimedia pada aspek pendidikan adalah sebagai perangkat lunak pembelajaran, memfasilitasi mahasiswa atau siswa untuk belajar secara mandiri, bisa belajar secara jarak jauh, promosi pendidikan, serta dapat digunakan sebagai alat bantu untuk menyampaikan informasi yang tentang pendidikan, pemasaran, hiburan, pelatihan dan lain-lain Rifai, A. (2012). Adapun aplikasi yang digunakan untuk membuat multimedia pembelajaran dibagi menjadi dua yaitu a. Aplikasi visual dan b. Aplikasi audio visual sebagai berikut

a. Aplikasi Untuk Membuat Media Pembelajaran Interaktif Visual

- | | | |
|-------------------------|---|--|
| • Ms.Powerpoint | } | Membuat presentasi |
| • Google Slide | | |
| • Libre Office | | |
| • Prezi | } | Membuat presentasi berbasis frame |
| • Focusky | | |
| • Video Scribe | | |
| • Whiteboard Fi | } | Video Animasi |
| • Animaker.com | | |
| • GoAnimate | | |
| • PowToon | | |
| • Animiz | | |
| • Flypaper | | |
| • Comic Strip Creator | } | Digital Comic |
| • Clip Studio Paint Pro | | |
| • ComicPo | } | Infografik dan poster |
| • Canva | | |
| • Design Cap | } | Membuat soal kuis |
| • Easy Test Maker | | |
| • Class Marker | } | |
| • Quizizz | | |
| • Quizlet | } | Ruang belajar kelompok |
| • EquatIO | | |
| • Scratch | | |
| • Padlet | | |
| • Flip Grid | | |

b. Aplikasi Untuk Membuat Media Pembelajaran Interaktif Audio Visual

- Kahoot
- Google Classroom
- Microsoft Teams
- LMS Canvas
- Quora
- Open Study
- Lectora
- MIT App Inventor
- Unity
- ISpring
- Macromedia Flash
- Movie Maker
- Camtasia
- Filmora Wondershare
- KineMaster



11.8 Jenis Aplikasi Multimedia

Aplikasi multimedia terdiri dari berbagai jenis. Pengelompokan multimedia juga termasuk dari cara menyajikan dan tujuan. Berdasarkan cara menyajikannya aplikasi multimedia dikategorikan menjadi:

- Linear Program atau Continuous Program* adalah suatu program yang saling berkaitan dari awal sampai akhir. Hal ini karena materinya dirangkai secara urut dari awal hingga akhir, sehingga dalam proses menampilkan materinya tidak bisa di stop secara acak, karena materi ditampilkan otomatis menjadi tidak lengkap dan pesan tidak jelas. Linear program merupakan suatu program yang sistematis terdiri dari pembukaan, isi atau penjelasan tentang materi dan terakhir yaitu penutup. Penutup ini berisi tentang simpulan dari semua materi yang telah

- disampaikan. Program ini contohnya audio visual statis seperti multi image slide program, audio visual gerak, animasi film, atau gabungan ketiga media tersebut.
- b. *Interactive Program* adalah aplikasi yang mampu untuk berdiri sendiri sehingga dapat di stop secara acak. Karena materi yang disampaikan hanya merupakan bagian terkecil dari program tersebut. Aplikasi multimedia interaktif memiliki berbagai pilihan yang ditujukan kepada peserta agar memilih sendiri jenis materi apa yang dibutuhkan, dan dimulai serta diakhiri dari bagian tertentu, atau hanya Sebagian materi saja yang dibutuhkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Firdaus,N.S. 2018. Makalah Aplikasi Multimedia. Jurusan Teknologi Informasi. UIN Ar-Raniry.Banda Aceh
- Indrawan, I, dkk.2020. Media Pembelajaran Berbasis Multimedia. CV. Pena Persada:Jawa tengah
- Munir. 2012. Multimedia Konsep & Aplikasi Dalam Pendidikan. Penerbit Alfabeta, Bandung
- Rayandra Asyhar. Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran. (Jakarta: Referensi. Januari 2012, cetakan 1).
- Rifai, A. 2012. Pengembangan Aplikasi Multimedia Sebagai Media Alternatif Penyampaian Informasi Akademik.
- Simarmata, J., Hanum, R. A., Situmorang, D., Sitorus, M., Lubis, R. A., Fazila, N., ... & Irma, I. 2020. *Elemen-Elemen Multimedia Untuk Pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.
- Surjono, H.D.2017.Multimedia pembelajaran interaktif. Konsep dan pengembangan. -Ed.1, Cet.1.-UNY Press: Yogyakarta

BIODATA PENULIS



Zulkifli, S.Pd.I., M.Pd., C.PHT., C.HRA., CIAP., C.Ed.

Motivator, Mubalig, Penulis, Peneliti & Akademisi

Penulis merupakan salah satu dosen tetap di Sekolah Tinggi Teknologi Bontang dan saat ini penulis menjabat sebagai Kepala Unit Jaminan Mutu STITEK Bontang-Kalimantan Timur, Indonesia.

Gagasan dan pemikirannya dalam bidang pendidikan dan keislaman telah banyak ia tuangkan dalam bentuk jurnal ilmiah hingga puluhan judul buku referensi yang telah ia publikasikan.

Selain itu, penulis cukup aktif mengisi kegiatan training dan dakwah di wilayah Bontang, Kutai Timur, Samarinda, dan Kutai Kartanegara, serta aktif sebagai pengurus Majelis Ulama (MUI) Kota Bontang dan Sekretaris Komisi Nasional Pendidikan (KNP) DPD-Kota Bontang. Hingga kini ia tercatat di beberapa organisasi profesi dosen, diantaranya: 1) anggota Perkumpulan Karier Dosen Indonesia (2021-sekarang), 2) anggota Komunitas Dosen Penulis dan Peneliti Indonesia (2022-sekarang), 3) pengurus nasional Forum Kolaborasi Dosen Indonesia (2023).

BIODATA PENULIS



Febryan Hidayat, S.Ag.

Tenaga Kependidikan Ma'had 'Aly Bahasa Arab dan Pendidikan
Islam Jajar Islamic Center Surakarta

Penulis lahir di Kudus pada tanggal 06 Februari 1994. Saat ini, ia bekerja sebagai tenaga kependidikan di Ma'had 'Aly Bahasa Arab dan Pendidikan Islam di Jajar Islamic Center Surakarta, pada program studi PAI. Penulis menyelesaikan pendidikan S1 pada Jurusan Ilmu Al-Qur'an dan Tafsir di UIN Walisongo Semarang pada tahun 2016. Kemudian, pada tahun 2023, Allah memberikan kesempatan kepada penulis untuk melanjutkan pendidikan S2 pada Jurusan Magister Hukum Ekonomi Syariah di Universitas Muhammadiyah Surakarta, yang diharapkan dapat diaplikasikan sebagai Dosen setelah lulus nanti.

Penulis juga memiliki pengalaman menulis dalam bidang non ilmiah dan telah menerbitkan beberapa karya yang lolos kurasi. Penulis juga aktif menulis buku dalam bidang agama Islam dan pendidikan yang berhubungan dengan pekerjaannya.

Sejak SD hingga SMA, penulis bersekolah di madrasah dan terus mendalami pemahaman agama. Ketertarikan penulis dalam menulis terlihat sejak SMA, di mana ia aktif menulis artikel keislaman dalam blognya. Setelah beberapa tahun vakum, penulis

kembali menulis dan berharap apa yang ia tulis dapat memberikan manfaat dan kontribusi bagi agama dan negara.

Email Penulis: rosyid.alhuda@gmail.com

BIODATA PENULIS



Dr. Andi Hajar, S.Pd.I., M. Pd.I.,

Dosen Tetap Prodi Teknologi Pendidikan Universitas
Muhammadiyah
(UNIM) Bone

Dr. Andi Hajar, S.Pd.I., M. Pd.I., lahir di Pattiro, 1987. Penulis lulus SMA (Sekolah Menengah Atas) Negeri 1 Mare Kec. Mare Kab. Bone pada tahun 2005, lulus Manajemen Pendidikan Islam (S1) di UIN Alauddin Makassar pada tahun 2009, dilanjutkan dengan Pendidikan (S2) Jurusan Dirasah Islamiyah Konsentrasi Pendidikan dan Keguruan di UIN Alauddin Makassar lulus tahun 2014. Gelar Doktor Pendidikan Islam (Dr) didapatkan pada tahun 2021 pada Program Pasca Sarjana Jurusan Dirasah Islamiyah Konsentrasi Pendidikan dan Keguruan UIN Alauddin Makassar.

Penulis pernah menjadi Tenaga Pengajar dengan Status Guru Tidak Tetap pada Sekolah Menengah Pertama (SMP) Negeri 2 Mare Kab. Bone Sulawesi - Selatan (mengajarkan bidang studi Pendidikan Agama Islam- PAI) pada tahun 2009-2010, pernah menjadi Guru Bantu dalam bidang studi Pendidikan Agama Islam pada Sekolah Menengah Atas (SMA) Negeri 1 Mare yang sekarang telah berubah nama menjadi SMAN 2 Bone Kabupaten Bone Sulawesi Selatan pada Tahun 2015. Sebagai Dosen LB di IAIN Bone

Kab. Bone Sulawesi Selatan pada beberapa Program Studi (Jurusan Manajemen Pendidikan Islam- MPI, Pendidikan Agama Islam-PAI, Pendidikan Bahasa Arab-PBA) pada tahun 2015-2021. Sejak tahun 2018 sampai sekarang penulis sebagai Dosen Tetap Yayasan di Universitas Muhammadiyah Bone. Penulis aktif dalam penulisan Jurnal (Nasional & Internasional) serta aktif dalam kegiatan menulis buku referensi terkait bidang pendidikan Islam.

Selain itu, penulis terlibat dalam kegiatan sosial dan sebagai pembina/penasihat pada Lembaga Peduli Kaum Dhuafa Bone (L-PKDB) Kab. Bone (2019-Sekarang). Semoga tulisan-tulisan yang telah diterbitkan dapat bermanfaat kepada generasi bangsa secara umum dan secara khususnya kepada semua pihak yang membutuhkan tulisan ini untuk kepentingan dalam dunia akademik.

BIODATA PENULIS

Suci Nurpratiwi, S.Pd.I., M.Pd.

Dosen Program Studi Pendidikan Agama Islam
Fakultas Ilmu Sosial

Penulis lahir di Padang tanggal 1 November 1991. Penulis adalah dosen tetap pada Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Jakarta. Penulis menyelesaikan pendidikan S1 dan S2 pada Jurusan Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta. Penulis memiliki minat pada studi kependidikan Islam, strategi pembelajaran, dan teknologi Pendidikan.

BIODATA PENULIS



Mihrab Afnanda, S. Pd. I., M. Pd.

Dosen Tetap Fakultas Tarbiyah
Institut Agama Islam Darussalam Martapura

Mihrab Afnanda, M. Pd. atau biasa disapa dalam dunia seni dengan sebutan **Mihrab an Nabawi**, Berbuih di kota Banjarmasin pada tanggal 25 Sya'ban 1413, Anak ketiga dari tiga bersaudara. Beralamat di Jalan Sekumpul Komp. Geria Anggrek Merah II, No. 12, Martapura, Kabupaten Banjar Kalimantan Selatan. (WA: 08998034843). Beberapa tulisan jurnal dan buku (1) Jejak Sajak (Maha) Siswa (Tahun 2018); (2) Media Pembelajaran (kajian penentuan media dalam 9pembelajaran PAI (tahun 2019); (3) Telaah Kisi-kisi dan butir Instrumen Tes Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam di Pondok Pesantren Salafiyah Darussalam Martapura (tahun 2020); (4) Penerapan Strategi Konsep Map Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMAS Al-Islam Nurul Ma'ad (tahun 2020); (5) Perhatian Pengembangan Kurikulum Pendidikan Islam (tahun 2021); (6) Hubungan Pendidikan Anti Korupsi Dengan Pendidikan Akhlak Dalam Islam Sebagai Manifestasi Pencegahan Prilaku Anti Korupsi (kajian nilai-nilai kejujuran, kepedulian, dan Keadilan) (tahun 2021); (7) Pendidik Agama Islam Ideal Menurut "Gurindam Pendidik" karya Rosli Ab. Ghani (kajian

bait I sampai VII) (Tahun 2022); (8) Ilmu Pendidikan dalam Kajian Keislaman (Tahun 2022); (9) Gubahan Tarbiyah (Tahun 2022); (10) *Barnâmiġ Idârah at-Ta'allum fî Ta'lîm al-Lughah al-'Arabiyyah fî Indûnisiya* (Tahun 2022); (11) Sujana Imura Buana Antologi Sastra (Tahun 2023); (12) Konsep Dasar Teori Organisasi (Tahun 2023); (13) Landasan Pendidikan (Tahun 2023); (14) *The Role of Academic Fraud as an Intervening Variable in Relationship of Determinant Factors Student Ethical Attitude* (Tahun 2023)

BIODATA PENULIS



Risma Handayani, S.Pd.I., M.Pd.

Dosen Program Studi Pendidikan Agama Islam
Sekolah Tinggi Agama Islam (STAI) Al-Gazali Soppeng

Penulis lahir di Hulo, Kabupaten Bone, Sulawesi Selatan tahun 1985. Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah diselesaikan di kota kelahiran. Penulis adalah dosen tetap Program Studi Pendidikan Agama Islam pada Sekolah Tinggi Agama Islam (STAI) Al-Gazali Soppeng. Menyelesaikan pendidikan S1 pada Prodi Pendidikan Agama Islam dan melanjutkan S2 pada Jurusan Pendidikan Agama Islam Program Pasca Sarjana UIN Alauddin Makassar. Penulis menekuni bidang Menulis sejak tahun 2018. Buku pertama kali terbit dengan judul Ketika Hati Memanggil dan launching 2018 di Jakarta Convention Centre.

BIODATA PENULIS



Abdullah Muhammad Yahya, LC., MH.

Staff Pengajar Mahad 'Aly Bahasa Arab Dan Pendidikan Islam Jajar
Islamic Center Surakarta

Lahir di kota Sukoharjo, 27 Juli 1992, anak pertama dari dua bersaudara dari pasangan Bapak H.Muhammad Syaifudin S.Ag dan Ibu Hj.Umi Salamah S.Pdi. Penulis menyelesaikan pendidikan sekolah dasar di Madrasah Ibtidaiyyah (MI) Waru, Baki, Sukoharjo pada tahun 2004, kemudian melanjutkan pendidikan sekolah menengah pertama di MTs Negeri 2 Surakarta hingga tahun 2007, setelah itu ke jenjang sekolah menengah atas di MAN 2 Surakarta hingga lulus pada tahun 2010. Ketertarikan penulis terhadap ilmu pendidikan islam dimulai pada tahun 2010. Hal tersebut membuat penulis memilih untuk melanjutkan pendidikan setara Diploma Dua di Mahad abu bakar ash shiddiq Universitas Muhammadiyah Surakarta hingga selesai di tahun 2013. Sesudah Lulus dari Mahad Abu bakar penulis melanjutkan kuliah Sarjana S1 di Lembaga Ilmu Pendidikan Islam dan Arab (LIPIA) Jakarta selama lima tahun dari tahun 2013 hingga 2018.

Setelah lulus dari LIPIA penulis memutuskan untuk bekerja di bidang pendidikan dan akademisi. Di tahun yang sama penulis sempat mengajar di Akademi Dewan Dakwah (ADI) Pabelan

Surakarta, kemudian beberapa bulan sempat mengajar juga di Mahad Abu Bakar Ash shiddiq Surakarta. Setelah itu Penulis diberi kesempatan untuk mengabdikan sebagai staff pengajar di yayasan Jajar Islamic Center (JIC) Surakarta hingga kini. Di tahun 2020 penulis diberi kesempatan untuk melanjutkan strata pendidikan magister (S2) di Universitas Muhammadiyah Surakarta (UMS) di jurusan magister hukum ekonomi syariah. Alhamdulillah atas izin Allah penulis dapat lulus tepat waktu pada tahun 2022. Saat ini penulis bekerja di Mahad Aliy Bahasa Arab dan Pendidikan Islam (MABAIS) yayasan JIC Surakarta setingkat S1 sebagai staff pengajar. Selain itu penulis juga masih mengabdikan ilmu dengan bekerja di dibidang pendidikan dari beberapa yayasan dan lembaga lain.

Email penulis: yahyafuz@gmail.com

BIODATA PENULIS



Firmansyah, S.Pd., M.Pd.

Dosen Program Studi Manajemen Pendidikan Islam
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Palopo

Penulis lahir di Palopo, Sulawesi Selatan, pada tanggal 1 September 1990. Penulis adalah dosen pada Program Studi Manajemen Pendidikan Islam Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo. Menyelesaikan pendidikan S1 pada Program Studi Pendidikan (Tadris) Matematika STAIN Palopo dan melanjutkan S2 pada Program Studi Manajemen Pendidikan Islam Pascasarjana IAIN Palopo. Saat ini penulis aktif dalam penulisan dan penelitian bidang pendidikan.

BIODATA PENULIS



Hariyadi, M.Pd.

Dosen TETAP

Institut Agama Islam Jamiat Kheir Jakarta

Penulis lahir di Sragen tanggal 23 Juli 1981. Penulis adalah dosen tetap pada Dosen Pendidikan Agama Islam Fakultas TARBIYAH Institut Agama Islam Jamiat Kheir Jakarta. Menyelesaikan pendidikan S1 pada Jurusan Pendidikan Agama Islam dan melanjutkan S2 pada Manajemen Pendidikan Islam. Penulis menekuni bidang Menulis sejak awal kuliah.

Saat ini aktif sebagai penulis buku-buku Pendidikan, Buku yg pernah diterbitkan adalah “Sistem Informasi Manajemen Untuk Meningkatkan Mutu Layanan Pendidikan” terbit tahun 2022. Aktif sebagai Anggota ICMI daerah Kota Depok Jawa Barat periode 2022 – 2027. Kegiatan harian sebagai kepala Panti Asuhan Muhammadiyah Yuliwis Resman Kota Depok dan saat menyusun naskah naskah ini sedang menyelesaikan studi program Doktor Universitas Muhammadiyah Jakarta (UMJ)

BIODATA PENULIS



Hairidah. M. Pd

Dosen tetap program studi Pendidikan Agama Islam di STAI Darul Ulum Kandangan

Hairidah. M. Pd lahir pada tanggal 26 Oktober 1992 di Tanah Laut, Kalimantan Selatan, Berasal dari keluarga yang berkultur Banjar. Lulus S1 Pendidikan Agama Islam di IAIN Antasari Banjarmasin Tahun 2015. Lulus S2 diprogram Pendidikan Agama Islam tahun 2017. Saat ini menjadi ibu rumah tangga sekaligus dosen tetap program studi Pendidikan Agama Islam di STAI Darul Ulum Kandangan mengampu Mata Kuliah Pembelajaran Fikih. Ini adalah buku yang ketiga yang ditulis penulis, buku pertama yaitu Pendidikan Anak dalam Keluarga dan buku kedua Administrasi pendidikan, awalnya saya kurang menyukai menulis karena tuntutan pekerjaan sehingga sekarang Alhamdulillah suka menulis dan ini adalah buku yang ketiga saya tulis Alhamdulillah, semoga buku ini bermanfaat bagi yang memerlukannya aamiin ya robbal 'aalamiin.

BIODATA PENULIS



Ayyesha Dara Fayola, M.Pd

Dosen Teknologi Pendidikan

Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Institut Agama Islam Negeri Metro, Lampung

Penulis lahir di Bandar Lampung tanggal 3 Januari 1994. Penulis adalah dosen tetap pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, IAIN Metro Lampung. Menyelesaikan Pendidikan S1 pada jurusan Teknik Pertanian Universitas Lampung dan S1- PGSD Universitas Terbuka UPBJJ-UT Bandar Lampung dan melanjutkan S2 pada jurusan Teknologi Pendidikan Universitas Lampung. Penulis menekuni bidang menulis baru di tahun 2022. Sebelumnya penulis juga sudah menerbitkan buku antologi yaitu tentang merdeka belajar dengan judul Konsep Merdeka Belajar KH.Dewantara Dan Implementasinya Dalam Kemandirian Belajar dan Buku GET Press Insya Allah adalah buku ke 4.