

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. MEDIA PEMBELAJARAN

Media pembelajaran memiliki pengaruh yang penting dalam dunia pendidikan, media pembelajaran memiliki karakter sebagai jalan untuk mempermudah keberhasilan dalam belajar. **Gegne** menyatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar. **Briggs** juga mengatakan bahwa media adalah alat untuk memberikan perangsang bagi siswa supaya proses belajar terjadi.¹¹

1. Pengertian Media Pembelajaran

Media bentuk jamak dari perantara (*medium*), merupakan sarana komunikasi. Berasal dari bahasa Latin *medium* (“antara”), istilah ini merujuk pada apa saja yang membawa informasi antara sebuah sumber dan sebuah penerima.¹² Untuk lebih jelasnya dalam memahami pengertian media tentunya tidak bisa dipahami dalam satu pendapat saja, **Gegne** menyatakan bahwa media

¹¹Fathurrohman, *Teknologi dan media pembelajaran*, (Surabaya :Dakwa Digital Press, 2008),h. 42

¹²E. Smaldino Sharon, *et.al.*, “*Intructional Technology & Media for Learning*”, *Teknologi Pembelajaran dan Media Untuk Belajar*, (Jakarta :Kencana Prenada Media Group, 2012), Edisi kesembilan. h. 7

adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar. **Briggs** juga mengatakan bahwa media adalah alat untuk memberikan perangsang bagi siswa supaya proses belajar terjadi.¹³

Sedangkan menurut **Sudarwan Danim**, dalam *Media Komunikasi Pendidikan*, mendefinisikan media pengajaran sebagai seperangkat alat bantu atau pelengkap yang digunakan oleh guru atau pendidik dalam rangka berkomunikasi dengan siswa atau peserta didik.¹⁴ Menurut **Oemar Hamalik**, yang dimaksud dengan media adalah alat atau metode, tehnik yang digunakan dalam rangka untuk lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan murid dalam proses pendidikan dan pengajaran di sekolah.¹⁵

Kemudian menurut **Basyirudin Usman** media merupakan sesuatu yang bersifat menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan (audien) siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada dirinya.¹⁶ Dari beberapa pendapat ini bisa dipahami bahwa media merupakan suatu alat/ cara yang berupa pesan atau informasi untuk lebih memudahkan terjadi rangsangan pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan pada diri peserta didik sehingga terjadi proses belajar yang efektif dan efisien.

¹³ Fathurrohman, *Teknologi dan media pembelajaran*, h.42

¹⁴ Ibid., h.42

¹⁵ Oemar Hamalik, *Media Pendidikan*, (Bandung: Ciputra Aditya Bakti, 1989), h. 12

¹⁶ Basyirudin Usman, *Media Pendidikan*, (Jakarta : Ciputra Pers, 2002), h. 25

2. Peranan Media Pembelajaran

Lebih lanjut menurut Ahmad Rohani menjelaskan bahwa “ peranan dan fungsi media intruksional edukatif (media pembelajaran) sangat di pengaruhi oleh ruang, waktu, pendengar (penerima pesan atau peserta didik) serta sarana dan prasaran yang tersedia,¹⁷ disamping sifat dari media pembelajaran”. Secara umum media pendidikan mempunyai kegunaan-kegunaan sebagai berikut.

- a. Menjelaskan penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistis (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka)
- b. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera, seperti misalnya:
 - 1) Objek yang terlalu besar – bisa digantika dengan realita, gambar, film bingkai, film, atau model;
 - 2) Objek yang kecil – dibantu dengan proyektor mikro, film bingkai, film, atau gambar;
 - 3) Gerak yang terlalu lambat atau terlalu cepat, dapat dibantu dengan *timelapse* atau *high-speed photography*;

¹⁷ Harjanto, *Perencanaan Pengajaran*, (Jakarta : PT Rineka Cipta, 1997) h.30.

- 4) Kejadian atau peristiwa yang terjadi di masa lalu bisa ditampilkan lagi lewat rekaman film, video, film bingkai, foto maupun secara verbal;
 - 5) Objek yang terlalu kompleks (misalnya mesin-mesin) dapat disajikan dengan model, diagram, dan lain-lain, dan
 - 6) Konsep yang terlalu luas (gunung berapi, gempa bumi, iklim, dan lain-lain) dapat divisualkan dalam bentuk film, film bingkai, gambar dan lain-lain.
- c. Penggunaan media pendidikan secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif anak didik. Dalam hal ini media pendidikan berguna untuk;
- 1) Menimbulkan kegairahan belajar;
 - 2) Memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara anak didik dengan lingkungan dan kenyataan;
 - 3) Memungkinkan anak didik belajar sendiri-sendiri menurut kemampuan dan minatnya.
- d. Dengan sifat yang unik pada tiap siswa ditambah lagi dengan lingkungan dan pengalaman yang berbeda, sedangkan kurikulum dan materi pendidikan ditentukan sama untuk setiap siswa, maka guru banyak mengalami kesulitan dimana semuanya itu harus diatasi sendiri. Hal ini akan lebih sulit bila latar belakang lingkungan guru dengan siswa juga

berbeda. Masalah ini dapat diatasi dengan media pendidikan, yaitu dengan kemampuannya dalam:

- 1) Memberi perangsang yang sama;
- 2) Mempersamakan pengalaman;
- 3) Menimbulkan persepsi yang sama.¹⁸

3. Fungsi Media Pembelajaran

Adapun fungsi dari media pembelajaran menurut Levie & Lentz mengemukakan fungsi media pembelajaran sebagai berikut:

- a. Fungsi *atensi* yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa pada isi pelajaran dibantu dengan media gambar sehingga memiliki kemungkinan mengingat isi pelajaran lebih besar.
- b. Fungsi *afektif* yaitu muncul ketika belajar dengan teks yang bergambar, sehingga dapat menggugah emosi dan sikap siswa.
- c. Fungsi *kognitif* yaitu mengungkapkan gambar memperlancar pencapaian tujuan memahami dan mengingat informasi yang terkandung.

¹⁸ Arief Sadiman S, *et.al.*, *Media pendidikan pengertian, pengembangan, dan pemanfaatan*, (Jakarta : RAJAWALI PERS, 2010), h. 17-18

- d. Fungsi *kompensatoris* yaitu berfungsi mengakomodasikan siswa yang lemah dan lambat menerima dan memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks.¹⁹

Menurut Yudhi Munadi dalam bukunya Media pembelajaran, menyebutkan bahwa fungsi media meliputi:

- a. Fungsi media pembelajaran sebagai sumber belajar

Secara teknis, media pembelajaran berfungsi sebagai sumber belajar. Dalam kalimat “sumber belajar” ini tersirat makna keaktifan, yakni sebagai penyalur, penyampai, penghubung dan lain-lain. Seperti telah disinggung di muka, bahwa media pembelajaran adalah “bahasanya guru”. Maka, untuk beberapa hal media pembelajaran dapat menggantikan fungsi guru, terutama sebagai sumber belajar.

- b. Fungsi semantik

Yakni kemampuan media dalam menambah perbendaharaan kata (simbol verbal) yang makna atau maksudnya benar-benar dipahami anak didik (tidak verbalistik). Kata atau kata-kata sudah jelas merupakan simbol

¹⁹ Azhar Arsyad, Media Pembelajaran, (Jakarta : Rajawali Pers, 2009), Ed.1-12, h. 17

verbal. Simbol adalah sesuatu yang digunakan untuk atau dipandang sebagai wakil sesuatu lainnya. Bila simbol-simbol kata verbal tersebut hanya merujuk padabenda, misalnya Candi Borobudur, Big Bend di london, jantung manusia, atau ikan paus, maka masalah komunikasi akan menjadi sederhana, artinya guru tidak terlalu kesulitan untuk menjelaskannya.

c. Fungsi manipulatif

Fungsi manipulatif ini didasarkan pada ciri-ciri (karakteristik) umum yang dimilikinya sebagaimana disebutkan di atas. Berdasarkan karakteristik umum inii, media memiliki dua kemampuan,yakni mengatasi batas-batas ruang dan waktu dan mengatasi keterbatasan inderawi.

d. Fungsi psikologis

1) Fungsi atensi

Media pembelajaran dapat meningkatkan perhatian (*attention*) siswa terhadap materi ajar. Setiap orang memiliki sel saraf penghambat, yakni sel khusus dalam sistem saraf yang berfungsi membuang

sejumlah sensasi yang datang. Dengan adanya saraf penghambat ini para siswa dapat memfokuskan perhatiannya pada rangsangan yang dianggap menarik membuang rangsangan-rangsangan lainnya.

2) Fungsi afektif

Fungsi afektif, yakni menggugah perasaan, emosi dan tingkat penerimaan atau penolakan siswa terhadap sesuatu. Setiap orang memiliki gejala batin jiwa yang berisikan kualitas karakter dan kesadaran. Ia berwujud pencurahan perasaan minat, sikap penghargaan, nilai-nilai, dan perangkat emosi atau kecenderungan-kecenderungan batin (Jahja Qahar, 1982: 11).

3) Fungsi kognitif

Siswa yang belajar melalui media pembelajaran akan memperoleh dan menggunakan bentuk-bentuk representasi yang mewakili objek-objek yang dihadapi, baik objek itu berupa orang, benda, atau kejadian/peristiwa. Objek-objek itu dipresentasikan atau dihadirkan dalam diri seseorang melalui tanggapan, gagasan atau lambang, yang dalam psikologi semuanya merupakan sesuatu yang bersifat mental (WS. Wingkel, 1989:42).

4) Fungsi imajinatif

Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengembangkan imajinasi siswa, imajinasi (*imagination*) berdasarkan kamus lengkap psikologi (C.P. Chaplin, 1993: 239) adalah proses menciptakan objek atau peristiwa tanpa pemanfaatan data sensoris. Imajinasi ini mencakup penimbunan atau kreasi objek-objek baru sebagai rencana bagi masa mendatang, atau dapat juga mengambil bentuk fantasi (khayalan) yang didominasi kuat sekali oleh pikiran-pikiran autistik.

5) Fungsi motivasi

Motivasi merupakan seni mendorong siswa untuk terdorong melakukan kegiatan belajar sehingga tujuan pembelajaran tercapai. Dengan demikian, motivasi merupakan usaha dari pihak luar dalam hal ini adalah guru untuk mendorong, mengaktifkan dan menggerakkan siswanya secara sadar untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran.

e. Fungsi sosio-kultural

Fungsi media pembelajaran yang terakhir, yakni mengatasi hambatan sosio-kultural antarpeserta komunikasi pembelajaran. Mereka masing-masing memiliki karakteristik yang berbeda apalagi bila dihubungkan

dengan adat, keyakinan, lingkungan, pengalaman dan lain-lain. Masalah ini dapat diatasi media pembelajaran, karena media pembelajaran memiliki kemampuan dalam memberikan rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman, dan menimbulkan persepsi yang sama.²⁰

4. Ciri-ciri Media Pembelajaran

Gerlach & Ely (1971) mengemukakan tiga ciri media yang merupakan petunjuk mengapa media digunakan dan apa-apa saja yang dapat dilakukan oleh media yang mungkin guru tidak mampu (atau kurang efisien) melakukannya.

a. Ciri *Fiksatif* (*Fixative Property*)

Ciri ini menggambarkan kemampuan media merekam, menyimpan, melestarikan, dan merekonstruksi suatu peristiwa atau objek. Suatu peristiwa atau objek dapat diurut dan disusun kembali dengan media seperti fotografi, video tape, audio tape, disket komputer, dan film. Suatu objek yang telah diambil gambarnya (direkam) dengan kamera atau video kamera dengan mudah dapat direproduksi dengan mudah kapan saja diperlukan. Dengan ciri fiksatif ini, media memungkinkan suatu rekaman

²⁰ Munadi Yudhi, *Media Pembelajaran*, (Jakarta : Gaung Persada (GP) Prees Jakarta. 2012), h.37-48

kejadian atau objek yang terjadi pada satu waktu tertentu ditransportasikan tanpa mengenal waktu.

b. Ciri *Manipulatif (Manipulative Property)*

Transformatif suatu kejadian atau objek dimungkinkan karena media memiliki ciri manipulatif. Kejadian yang memakan waktu berhari-hari dapat disajikan kepada siswa dalam waktu dua atau tiga menit dengan teknik pengambilan gambar *time-lapse recording*. Misalnya, bagaimana proses larva menjadi kepompong kemudian menjadi kupu-kupu dapat dipercepat dengan teknik rekaman fotografi tersebut.

Kemampuan media dari ciri manipulatif memerlukan perhatian sungguh-sungguh karena apabila terjadi kesalahan dalam pengaturan kembali urutan kejadian atau pemotongan bagian-bagian yang salah, maka akan terjadi pula kesalahan penafsiran yang tentu saja akan membingungkan sikap mereka ke arah yang tidak diinginkan.

c. Ciri *Distributif (Distributive Property)*

Ciri distributif dari media memungkinkan suatu objek atau kejadian ditransformasikan melalui ruang, dan secara bersamaan kejadian tersebut disajikan kepada sejumlah besar siswa dengan stimulus pengalaman yang relatif sama mengenai kejadian itu. Sekali informasi direkam dalam format

media apa saja, ia dapat direproduksi seberapa kali pun dan siap digunakan secara bersamaan di berbagai tempat atau digunakan secara berulang-ulang di suatu tempat. Konsistensi informasi yang telah direkam akan terjamin sama atau hampir sama dengan aslinya²¹.

5. Macam-macam Media Pembelajaran

Rudi Bretz menggolongkan media ke dalam 8 kelas yaitu : media audio visual gerak, media audio visual diam, media audio semi gerak, media visual gerak, media visual diam, media semi gerak, media audio, media cetak.

²² Seel dan Glasgow membagi media ke dalam dua kelompok besar, yaitu: media tradisional dan media teknologi mutakhir. Pilihan media tradisional berupa media visual diam tak diproyeksikan dan yang diproyeksikan, audio, penyajian multimedia, visual dinamis yang diproyeksikan, media cetak, permainan, dan media realita. Sedangkan pilihan media teknologi mutakhir berupa media berbasis telekomunikasi (misal teleconference) dan media berbasis mikroprosesor (misal: permainan komputer dan hypermedia).²³

Arsyad mengklasifikasikan media atas empat kelompok: media hasil teknologi cetak, media hasil teknologi audio-visual, media hasil teknologi

²¹ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta : Rajawali Pers, 2009), Ed.1-12, h. 12-14

²² Arief S Sadiman, *Media Pendidikan*, (Jakarta : PT RajaGrafindo Persada Latuheru, 2002), h. 20

²³ John D, *Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar Masa Kini*, (Jakarta : Depdikbud & P2LPTK, 1988), h. 10

berbasis komputer, dan media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer. Menurut Gagne, media diklasifikasi menjadi tujuh kelompok, yaitu: benda untuk didemonstarsikan, komunikasi lisan, media cetak, gambar diam, gambar bergerak, film bersuara, dan mesin belajar. Secara garis besar media pembelajaran dapat dilihat dalam buku “*Media Pembelajaran*” karangan Yudhi Munadi menyebutkan 3 macam media pembelajaran. Yakni, Media audio, media visual dan media audio visual;

Media Audio : pembahasan tentang proses komunikasi pembelajaran dengan menggunakan media audio tidak lepas dari pembahasan aspek pendengarannya itu sendiri. Pendengaran adalah alat untuk mendengarkan. ²⁴ mendengarkan sesungguhnya suatu proses rumit yang melibatkan empat unsur: 1. Mendengarkan, 2. memperhatikan, 3. Memahami, dan 4.mengingat. jadi definisi mendengarkan adalah “proses selektif untuk memperhatikan, mendengarkan, memahami dan mengingat simbol-simbol pendengaran”.²⁵

Karakter utama dari media ini adalah pesan yang disalurkan melalui media audio dituangkan dalam lambang-lambang auditif, baik verbal (bahasa/kata-kata) maupun nonverbal (bunyi-bunyian, dan vokalisasi, seperti gerutuan,gumam, musik,dll). Karekteristik lainnya akan diuraikan dengan

²⁴ Munadi Yudhi, *Media Pembelajaran*, (Jakarta : Gaung Persada (GP) Prees Jakarta. 2012), h.58

²⁵ Ibid., h. 59

menjelaskan kelebihan dan kekurangannya. Adapun kelebihan dan kekurangannya adalah sebagai berikut:

- 1) Mampu mengatasi keterbatasan ruang dan waktu dan memungkinkan menjangkau sasaran yang luas.
- 2) Mampu mengembangkan daya imajinasi pendengar.
- 3) Mampu memusatkan perhatian siswa pada penggunaan kata-kata, bunyi, dan arti dari kata/bunyi itu.
- 4) Sangat tepat/cocok untuk mengajar musik dan bahasa; laboratorium bahasa tidak lepas dari media ini terutama untuk melatih *listening*.
- 5) Mampu mempengaruhi suasana dan perilaku siswa melalui musik latar (*back sound*) dan efek suara (*sound effect*)
- 6) Dapat menyajikan program pendalaman materi yang dibawakan oleh guru-guru atau orang-orang yang memiliki keahlian dibidang tertentu sehingga tema yang dibahas memiliki mutu yang baik dilihat dari segi ilmiah karena selalu dilengkapi hasil-hasil observasi dan penelitian
- 7) Dapat mengerjakan hal-hal tertentu yang sulit dikerjakan oleh guru, yakni menyajikan pengalaman-pengalaman dunia luar ke dalam kelas; sehingga media audio memungkinkan untuk menghadirkan hal-hal yang aktual dan

dengan demikian suasana kesegaran (*immadiciacy*) pada sebagian besar topik yang dibahas.

Kekurangan audio yang mencolok adalah sifat komunikasinya hanya satu arah (*one way communication*). Disamping itu, penyajian dengan suara, yang hanya mengandalkan salah satu dari lima indera kita mempunyai kekuarangan ditinjau dari sudut pandang belajar. Pada waktu yang berbeda-beda para ahli pendidikan melakukan penelitian tentang efektivitas media audio dalam proses belajar, diantaranya adalah Musterberg pada 1894, Day dan Back pada 1950, dan Hinz pada 1969. Mereka telah menemukan bahwa mutu penyajian yang hanya menggunakan pendengaran lebih rendah dari mutu penyajian yang menggunakan audio-visual dan bahkan cara visual (penglihat) mempunyai efek tranfer yang lebih kuat dibanding pendengaran (Ivor K. Davies, 1987:156).²⁶

Jenis-jenis Media Audio (Audio Formats)

- 1) Phonograph (gramophone)
- 2) Open reel tapes
- 3) Casette tapes
- 4) Compact disc

²⁶ Ibid., h. 64-65

5) Radio

6) Laboratorium bahasa

Media visual: media visual adalah media yang melibatkan indera penglihatan. Terdapat dua jenis pesan yang dimuat dalam media visual, yakni pesan verbal dan nonverbal. Pesan verbal-visual terdiri atas kata-kata (bahasa verbal) dalam bentuk tulisan; dan pesan nonverbal-visual adalah pesan yang dituangkan kedalam simbol-simbol nonverbal-visual. Posisi simbol-simbol nonverbal-visual yakni pengganti bahasa verbal, maka ia bisa disebut sebagai bahasa visual. Bahasa visual inilah yang kemudian menjadi *software*-nya media visual.²⁷

Menurut Azhar Arsyad media visual (*image* atau perumpamaan) memegang peran yang sangat penting dalam proses belajar. Media visual dapat memperlancar pemahaman (misalnya melalui elaborasi struktur dan organisasi) dan memperkuat ingatan. Visual dapat pula menumbuhkan minat siswa dan dapat memberikan hubungan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata. Agar menjadi efektif, visual sebaiknya ditempatkan pada konteks yang bermakna dan siswa harus berinteraksi dengan visual (*image*) itu untuk menyakinkan terjadinya proses informasi.²⁸

²⁷ Ibid., h. 81

²⁸ Arsyad. Azhar, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2009), h. 91

Karakter media visual garis besarnya terdapat pada visualisasi dan media yang membawanya, sehingga media ini mampu menjadi media yang ideal untuk pembelajaran.

a. Pesan visual

1) Gambar

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

2) Grafik

Grafik adalah gambar yang sederhana yang banyak sedikitnya merupakan penggambaran data kuantitatif yang akurat dalam bentuk yang menarik dan mudah di mengerti. Dengan mengalihkan data angka-angka ke dalam sebuah grafik, arti dari angka-angka tersebut menjadi jelas.

3) Diagram

Sebuah diagram merupakan susunan garis-garis dan lebih menyerupai peta daripada gambar. Diagram ruang belajar misalnya menunjukkan di mana letak dinding, pintu, jendela, bangku, dan meja murid-murid. Begitu pula denah sebuah rumah atau cetak biru sebuah gedung. Diagram serupa itu tergolong diagram skematik, sering disebut skema saja. Ada juga diagram yang menggunakan gambar-gambar yang disebut sebagai diagram piktoral.

4) Bagan

Bagan hampir sama dengan diagram. Bedanya, bagan lebih menekankan kepada suatu perkembangan atau suatu proses atau susunan suatu organisasi. Bagan ada kalanya disertai simbol atau gambar, maka hal ini sifatnya piktorikal. Ada juga bagan yang ditambah dengan keterangan singkat.

5) Peta

Peta adalah gambar permukaan bumi atau bagian daripadanya. Sebenarnya peta bisa disebut juga sebagai bagan. Secara langsung atau tidak langsung peta mengungkapkan sangat banyak informasi seperti

lokasi suatu daerah, luasnya, bentuknya, penyebaran penduduknya, daratan, perairan, iklim, sumber ekonomi, serta hubungan satu dengan yang lain.

b. Penyaluran pesan visual verbal-non verbal-grafis

- 1) Buku dan modul
- 2) Komik
- 3) Majalah dan jurnal
- 4) Poster
- 5) Papan visual

Media Audio visual : Media audio visual merupakan gabungan antara media audio dan visual. Jika pengertian diambil dari pengertian yang telah dipaparkan diatas maka media audio visual mempunyai artian media yang melibatkan pendengaran dan penglihatan untuk mencapai suatu pencapaian informasi. Audio visual merupakan media yang ideal yang mampu menghadirkan pembelajaran yang efektif. Media ini mampu menampilkan dan menghadirkan dua cara menyampaikan pemahaman materi sekaligus dalam satu waktu.

6. Manfaat Media Pembelajaran

Menurut Hamalik pemakaian media dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan juga berpengaruh pada psikologi siswa. Menurut Dale audio visual memberikan banyak manfaat asalkan guru berperan aktif dalam proses pembelajaran, sehingga dapat terealisasikan hal-hal sebagai berikut:

- a. Meningkatkan rasa pengertian & simpati dalam kelas
- b. Menumbuhkan perubahan tingkah laku siswa
- c. Menunjukkan hubungan mata pelajaran dan minat siswa dengan meningkatnya motivasi siswa
- d. Membawa kesegaran dan motivasi
- e. Hasil belajar siswa lebih bermakna
- f. Mendorong pemanfaatan yang bermakna
- g. Memberikan umpan balik yang diharapkan
- h. Melengkapi pengalaman
- i. Memperluas wawasan

- j. Meyakinkan bahwa kejelasan pikiran yang siswa butuhkan dengan membangun struktur konsep dan gagasan yang bermakna.

Sudjana & Rivai (1992;2) mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa, yaitu:

- a. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar;
- b. Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran;
- c. Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi kalau guru mengajar pada setiap jam pelajaran;
- d. Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan, dan lain-lain.

Encyclopedia of Educational Research dalam Hamalik (1994:15) merincikan manfaat media pendidikan sebagai berikut;

- a. Meletakkan dasar-dasar yang konkret untuk berpikir, oleh karena itu mengurangi verbalisme.
- b. Memperbesar perhatian siswa.
- c. Meletakkan dasar-dasar yang penting untuk perkembangan belajar, oleh karena itu membuat pelajaran lebih mantap.
- d. Memberikan pengalaman nyata yang dapat menumbuhkan kegiatan berusaha sendiri di kalangan siswa.
- e. Menumbuhkan pemikiran yang teratur dan kontinyu, terutama melalui gambar hidup.
- f. Membantu tumbuhnya pengertian yang dapat membantu perkembangan kemampuan berbahasa.
- g. Memberikan pengalaman yang tidak mudah diperoleh dengan cara lain, dan membantu efisiensi dan keragaman yang lebih banyak dalam belajar.

B. KEAKTIFAN BELAJAR

1. Pengertian Keaktifan Belajar

Kata keaktifan berasal dari kata aktif yang artinya giat atau sibuk, dan mendapat awalan ke-an. Kata keaktifan sama artinya dengan kegiatan atau kesibukan.²⁹ Menurut Sriyono, seorang siswa dikatakan aktif secara jasmani maupun rohani.³⁰ Keaktifan jasmani dapat berwujud murid giat dengan anggota badan, membuat suatu, bermain-main, atau bekerja. Sedangkan murid dikatakan aktif secara rohani bila daya jiwa anak bekerja sebanyak-banyaknya, mendengarkan, mengamati, menyelidiki, mengingat-ingat, menguraikan, mengasosiasikan ketentuan yang satu dengan yang lain.³¹

Dalam prakteknya, kegiatan jasmani dan rohani yang dapat dilakukan siswa di sekolah antara lain meliputi :

- a. *Visual Activities*, yang termasuk didalamnya misalnya, membaca, memperhatikan gambar demonstrasi, percobaan, pekerjaan orang lain.
- b. *Oral activities*, menyatakan, merumuskan, bertanya, memberi saran, mengeluarkan pendapat, mengadakan wawancara, diskusi, interupsi.
- c. *Listening activities*, sebagai contoh, mendengarkan : uraian, percakapan, diskusi, musik, pidato.

²⁹ Dep Dik Nas, *Kamus Besar Indonesia*, (Jakarta : Balai Pustaka, 2002), h. 23

³⁰ Sriyono, *et.al.*, *Teknik Belajar Mengajar dalam CBSA*, (Jakarta : Rineka Cipta, 1992), h. 75

³¹ Zakiah Daradjat, *et.al.*, *Metodik Khusus Pengajaran Agama Islam*, (Jakarta : Bumi Aksara, 1995), h. 298

- d. *Writing activities*, seperti misalnya menulis cerita, karangan, laporan, angket, menyalin.
- e. *Drawing activities*, misalnya: menggambar, membuat grafik, peta, diagram.
- f. *Motor activities*, yang termasuk didalamnya antara lain : melakukan percobaan, membuat konstruksi, model mereparasi, bermain, berkebun, beternak.
- g. *Mental activities*, sebagai contoh misalnya : menanggapi, mengingat, memecahkan soal, menganalisa, melihat, mengambail keputusan.
- h. *Emotional activities*, seperti misalnya menaruh minat, merasa bosan, gembira, bersemangat, bergairah, berani, tenang, gugup.³²

Keaktifan belajar mempunyai andil besar dalam keberhasilan belajar, sehingga pada dasarnya pendidik dituntut untuk menciptakan keaktifan belajar siswa. Tentunya dari semua bentuk keaktifan yang disebutkan di atas, tidak semua dapat muncul dalam ruang belajar. Untuk itu pendidik harus memberikan stimuli pada siswa dengan menggunakan media yang efektif dan efisien untuk merangsang keaktifan siswa.

2. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Keaktifan Belajar

³² Sardiman AM., *Interuksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, (Jakarta : Raja Grafindo Persada, 1996), h. 100

Secara mendasar keaktifan belajar siswa di pengaruhi oleh prinsi atau faktor yang mempengaruhi keaktifan siswa. Pada dasarnya keaktifan belajar siswa dipengaruhi faktor internal maupun eksternal sehingga kadangkala keaktifan belajar timbul dari diri sendiri dan terkadang timbul dari luar siswa. Agar lebih memahami prinsip atau faktor keaktifan siswa, faktor kita bedakan menjadi tiga macam, yaitu :

a. Faktor internal siswa

Faktor internal siswa merupakan faktor yang berasal dari dalam diri siswa itu sendiri, faktor ini memiliki dua aspek, yaitu :

1) Aspek Fisiologi (aspek yang bersifat jasmaniah)

Kondisi umum jasmani dan tonus (tegangan otot) yang menandai tingkat kebugaran oragan-oragan tubuh dan sendi-sendinya, dapat mempengaruhi semangat dan intensitas siswa dalam mengikuti pelajaran. Kondisi organ tubuh yang lemah dapan menurunkan kualitas rana cipta (kognitif) sehingga materi yang dipelajari kurang atau tidak berbekas. Untuk mempertahankan tonus jasmani agar tetap bugar, siswa sangat dianjurkan mengkonsumsi makanan dan minuman yang bergizi. Selain itu juga siswa dianjurkan memilih pola istirahat dan olahraga ringan yang sedapat mungkin terjadwal secara tetap dan berkesinambungan. Karena kesalahan pada pola makan-minum dan

istirahat akan menimbulkan reaksi tonus yang negative dan merugikan semangat mental siswa itu sendiri.

Kondisi organ-organ khusus siswa seperti tingkat kesehatan indera pendengar dan indera penglihatan juga mempengaruhi kemampuan siswa dalam menyerap informasi dan pengetahuan, khususnya yang disajikan dikelas. Daya pendengaran dan penglihatan siswa yang rendah akan menyulitkan dalam menyerap item-item informasi dan menghambat proses penyerapan informasi yang dilakukan oleh sistem tersebut.

Untuk mengatasi kemungkinan timbulnya masalah mata dan telinga, sebaiknya guru kerja sama dengan pihak sekolah untuk memperoleh bantuan pemeriksaan rutin (periodic) dari dinas-dinas kesehatan setempat. Kiat lain yang tak kalah penting untuk mengatasi kekurangan sempurnaan pendengaran dan penglihatan siswa tertentu adalah dengan menempatkan mereka dideretan bangku terdepan secara bijaksana.

2) Aspek Psikologis (aspek yang bersifat kerohanian)

Banyak faktor yang termasuk aspek psikologis yang dapat mempengaruhi kuantitas dan kualitas perolehan belajar siswa. Diantara faktor-faktor rohani siswa yang dianggap lebih esensial itu adalah sbegai berikut;

a) Intelegensi siswa

Intelegensi pada umumnya dapat diartikan sebagai kemampuan psiko-fisik untuk mereaksi rangsangan atau menyesuaikan diri dengan lingkungan dengan cara yang tepat. Jadi intelegensi sebenarnya bukan persoalan otak saja, melainkan juga kualitas organ-organ tubuh lainnya. Akan tetapi peran otak dalam hubungannya dengan intelegensi manusia lebih menonjol dari pada peran organ-organ tubuh lainnya, karena otak merupakan “menara pengontrol” hampir seluruh aktivitas manusia.

Tingkat kecerdasan atau intelegensi (IQ) siswa sangat menentukan tingkat keberhasilan belajar siswa. Ini berarti semakin tinggi kemampuan intelegensi seorang siswa maka semakin besar peluangnya untuk meraih sukses. Sebaliknya, semakin rendah kemampuan intelegensi seseorang siswa maka semakin kecil peluangnya untuk memperoleh sukses.

Diantara para siswa yang berintelegensi normal, mungkin terdapat satu atau dua orang yang tergolong *gifted child* atau *talented child*, yakni anak sangat cerdas dan anak sangat berbakat (IQ diatas 130), disamping itu mungkin ada pula siswa yang berkecerdasan dibawah batas rata-rata (IQ 70 ke bawah). Menghadapi situasi

semacam ini sebaiknya guru maupun calon guru menyadari bahwa keluarbiasaan intelegensi siswa, baik yang positif seperti *superior* maupun yang negatif seperti *borderline*, akan menimbulkan kesulitan belajar siswa yang bersangkutan. Disatu sisi siswa yang cerdas sekali akan merasa tidak mendapatkan perhatian yang memadai dari sekolah karena pelajaran yang disajikan terlampau mudah baginya yang berakibat ia menjadi bosan dan frustrasi karena tuntutan kebutuhan keingintahuannya merasa dibendung secara tidak adil. Disisi lain siswa yang bodoh sekali akan merasa sangat payah mengikuti sajian pelajaran karena terlalu sukar baginya.

Untuk mendapatkan kondisi tersebut, maka terhadap siswa yang berbakat sebaiknya guru menaikkan kelasnya setingkat lebih tinggi dari pada kelasnya sekarang., apabila cara tersebut sulit ditempuh, alternative lain dapat diambil, misalnya dengan cara menyerahkan siswa tersebut kepada lembaga pendidikan khusus untuk para siswa yang berbakat. Sementara untuk menolong siswa yang berkecerdasan di bawah normal, dapat dilakukan sebaliknya yakni dengan menurunkan kekelas yang lebih rendah. Agar tindakan yang dipandang lebih bijaksana maka dapat dengan cara

memindahkan siswa penyandang intelegensi tersebut ke lembaga khusus anak-anak penyandang “kemalangan” IQ.

b) Sikap siswa

Sikap adalah gejala intenal yang berdimensi efektif berupa kecendrungan untuk mereaksi atau merespon dengan cara yang relative tetap terhadap objek ruang, barang dan sebagainya baik secara positif maupun negatif. Sikap siswa yang positif pada mata pelajaran yang disajikan merupakan pertanda awal yang baik bagi proses belajar siswa tersebut, sebaliknya sikap negatif siswa pada mata pelajaran yang disajikan dapat menimbulkan kesulitan siswa tersebut.

Untuk mengantisipasi kemungkinan munculnya sikap negatif siswa, guru dituntut untuk terlebih dahulu menunjukkan sikap positif terhadap dirinya sendiri dan terhadap mata pelajaran yang menjadi kekecenderungannya. Dalam hal ini guru dianjurkan untuk senantiasa menghargai dan mencintai profesinya, menguasai bahan-bahan yang terdapat dalam bidang studi bagi kehidupan mereka, sehingga timbul sikap positif terhadap bidang studi tersebut sekaligus terhadap guru yang mengajarkannya.

c) Bakat siswa

Secara umum, bakat adalah kemampuan potensial yang dimiliki seseorang untuk mencapai keberhasilan pada masa yang akan datang (Chalin, 192; Weber, 1988). Dengan demikian pada dasarnya setiap orang pasti memiliki bakat dalam arti berpotensi untuk mencapai prestasi sampai ketinggian tertentu sesuai dengan kapasitas masing-masing.

Dalam perkembangan selanjutnya bakat diartikan sebagai kemampuan individu untuk melakukan tugas tertentu tanpa banyak bergantung pada upaya pendidikan dan latihan. Bakat mempengaruhi tinggi rendahnya prestasi belajar bidang-bidang studi tertentu, oleh karenanya tidak bijaksana apabila orang tua memaksakan kehendaknya untuk menyekolahkan anaknya pada jurusan keahlian tertentu tanpa mengetahui terlebih dahulu bakat yang dimiliki anak itu.

d) Minat siswa

Secara sederhana, minat (interest) berarti kecenderungan dan kegiatan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu. Minat dapat mempengaruhi kualitas pencapaian hasil belajar siswa dalam bidang-bidang studi tertentu. Misalnya, seorang siswa yang menaruh minat yang besar terhadap bidang studi pendidikan

agama islam akan memusatkan perhatiannya lebih banyak dari pada siswa lainnya. Kemudian karena pemusatan perhatian yang intensif terhadap materi itulah yang memungkinkan siswa untuk belajar lebih giat dan akhirnya mencapai prestasi yang diinginkan.

e) Motivasi siswa

Pengertian dasar motivasi ialah keadaan internal organisme baik manusia ataupun hewan yang mendorongnya untuk berbuat sesuatu. Dalam pengertian ini, motivasi berarti pemasok daya (*energizer*) untuk bertindak laku secara terarah (Gleitman, 1986; Reber; 1988). Dalam perkembangannya motivasi dapat dibedakan menjadi dua macam, yaitu:

- i. Motivasi intrinsik, yaitu hal dan keadaan yang berasal dari dalam diri siswa sendiri yang dapat mendorongnya melakukan tindakan belajar. Termasuk dalam motivasi intrinsik siswa adalah perasaan menyenangkan materi dan kebutuhannya terhadap materi tersebut, misalnya untuk kehidupan masa depan siswa yang bersangkutan.
- ii. Motivasi ekstrinsik, yaitu hal dan keadaan yang datang dari luar individu siswa yang juga mendorongnya untuk melakukan kegiatan belajar. Pujian dan hadiah, peraturan atau tata tertib

sekolah, suri tauladan orang tua, guru dan seterusnya merupakan contoh-contoh kongkret motivasi ekstrinsi yang dapat mendorong siswa untuk belajar.

Kekurangan atau ketiadaan motivasi baik yang bersifat internal maupun ekspternal, akan menyebabkan kurang bersemangatnya siswa dalam melakukan proses memperelajari materi-materi pelajaran baik di sekolah maupun di rumah.

b. Faktor eksternal siswa

Faktor eksternal siswa adalah faktor yang datang dari luar siswa.

Faktor eksternal siswa terdiri atas dua macam, yaitu:

1) Lingkungan sosial

Lingkungan sosial sekolah seperti para guru, para staf administrasi dan teman-teman sekelas dapat mempengaruhi semangat belajar siswa. Para guru yang selalu menunjukkan sikap dan prilaku yang simpatik dan memperlihatkan suri tauladan yang baik dan rajin khususnya dalam hal berlajar, dapat menjadi daya dorang yang positif bagi kegiatan belajar siswa.

Selanjutnya, yang termasuk lingkungan sosial adalah masyarakat dan tetangga juga teman-teman sepermainan disekitar perkampungan siswa tersebut. Kondisi masyarakat dilingkungan kumuh yang serba kekurangan dan anak-anak pengangguran, misalnya, akan sangat mempengaruhi aktivitas belajar siswa. Siswa akan menemukan kesulitan ketika memerlukan teman belajar atau berdiskusi ataupun meminjam alat-alat belajar tertentu yang kebetulan belum dimilikinya.

Lingkungan sosial yang lebih banyak mempengaruhi kegiatan belajar adalah orang tua dan keluarga siswa itu sendiri. Sifat-sifat orang tua, praktik pengelolaan keluarga, keteguhan keluarga dan demografi keluar (letak rumah), semuanya dapat memberikan dampak baik ataupun buruk terhadap kegiatan belajar dan hasil yang dicapai siswa. Contoh kebiasaan yang diterapkan orang tua siswa dalam mengelola keluarga (*family management practices*) yang keliru, seperti kalalaian orang tua dalam memonitor kegiatan anak, dapat menimbulkan dampak buruk pada anak. Dalam hal ini, bukan saja anak tidak mau belajar melainkan juga ia cenderung berperilaku menyimpang, seperti anti sosial (Patterson dan Loeber, 1984).

2) Lingkungan non-sosial

Faktor-faktor yang termasuk lingkungan non-sosial adalah gedung sekolah dan letaknya, rumah tempat tinggal keluarga siswa dan letaknya, alat-alat belajar, keadaan cuaca dan waktu belajar yang digunakan siswa. Faktor-faktor ini dipandang turut menentukan tingkat keberhasilan belajar siswa. Rumah yang sempit dan berantakan serta perkampungan yang terlalu padat mendorong siswa untuk berkeliaran ke tempat-tempat yang sebenarnya tak pantas dikunjungi. Kondisi rumah dan perkampungan seperti itu jelas berpengaruh buruk terhadap kegiatan siswa.

Khususnya mengenai waktu yang disenangi untuk belajar seperti pagi atau sore hari, seorang ahli bernama J. Bigges (1980) berpendapat bahwa belajar pada pagi hari lebih efektif dari pada belajar pada waktu-waktu lainnya. Namun, menurut penelitian beberapa *learning style* (gaya belajar), hasil belajar siswa tidak tergantung pada waktu secara mutlak, tetapi bergantung pada pilihan waktu yang cocok dengan kesiap-siagaan siswa (Dunn, dkk., 1986). Diantara siswa ada yang siap belajar pada pagi hari, ada pula yang siap pada sore hari, bahkan tengah malam. Perbedaan antara waktu

dan kesiapan belajar inilah yang menimbulkan perbedaan study time preference antara seorang siswa dengan siswa lainnya.³³

3. Beberapa Aktifitas Belajar

Pada keterangan sebelumnya telah peneliti sebutkan tentang kegiatan jasmani dan rohani yang dapat dilakukan siswa di sekolah dalam bukunya Sardiman. Untuk lebih jelasnya maka akan peneliti jelaskan lebih lanjut mengenai beberapa aktivitas belajar, sehingga diharapkan akan lebih jelas apa yang dimaksud dengan aktivitas siswa dalam belajar. Adapun aktivitas belajar meliputi:

a. Mendengarkan.

Dalam kehidupan sehari-hari kita bergaul dengan orang lain. Dalam pergaulan itu terjadi komunikasi verbal berupa percakapan. Percakapan memberikan situasi tersendiri bagi orang-orang yang terlibat ataupun yang tidak terlibat tetapi secara tidak langsung mendengarkan informasi. Dalam proses belajar mengajar di sekolah sering ada ceramah atau kuliah dari guru atau dosen. Tugas pelajar atau mahasiswa adalah mendengarkan. Tidak setiap orang dapat memanfaatkan situasi ini untuk belajar. Bahkan para pelajar atau mahasiswa yang diam mendengarkan ceramah itu mesti belajar. Apabila hal mendengarkan mereka tidak

³³ Muhibbin Syah, *Psikologi belajar*, (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2009),h. 145-155

didorong oleh kebutuhan, motivasi dan tujuan tertentu, maka sia-sialah pekerjaan mereka. Tujuan belajar mereka tidak tercapai karena tidak adanya set-set yang tepat untuk belajar.

b. Memandang

setiap stimuli visual memberi kesempatan bagi seseorang untuk belajar. Dalam kehidupan sehari-hari banyak hal yang dapat kita pandang, akan tetapi tidak semua pandangan ataupun penglihatan kita adalah belajar. Meskipun pandangan kita tertuju kepada suatu objek visual, apabila dalam diri kita tidak terdapat kebutuhan, motivasi, serta set tertentu untuk mencapai suatu tujuan, maka pandangan yang demikian tidak masuk belajar. Alam sekitar kita, termasuk juga sekolah dengan segenap kesibukannya, merupakan obyek-obyek yang memberi kesempatan untuk belajar. Apabila kita memandang segala sesuatu dengan set tertentu untuk mencapai tujuan yang mengakibatkan perkembangan dari kita, maka dalam hal yang demikian kita sudah belajar.

c. Meraba, membau dan mencicipi/mencecap

Meraba, membau dan mencecap adalah aktivitas sensoris seperti halnya pada mendengarkan dan memandang. Segenap stimuli yang dapat diraba, dicium dan dicecap merupakan situasi yang memberi kesempatan bagi seseorang untuk belajar. Hal aktivitas meraba, aktivitas membau,

ataupun aktivitas mencecap dapat dikatakan belajar, apabila aktivitas-aktivitas itu didorong oleh kebutuhan, motivasi untuk mencapai tujuan dengan menggunakan set tertentu untuk memperoleh perubahan tingkah laku.

d. Menulis dan Mencatat

Materi atau obyek yang ingin kita pelajari lebih lanjut harus memberi kemungkinan untuk dipraktekkan. Beberapa material di antaranya terdapat di dalam buku-buku, di kelas, ataupun dibuat catatan kita sendiri. Kita dapat membawa serta mempelajari isi buku catatan dalam setiap kesempatan. Dari sumber manapun kita dapat membuat catatan dari setiap buku yang kita pelajari. Bahkan dari setiap situasi seperti ceramah, diskusi, demonstrasi dan sebagainya kita dapat membuat catatan, untuk keperluan belajar di masa-mas selanjutnya.

Mencatat yang termasuk sebagai belajar yaitu apabila dalam mencatat itu orang menyadari kebutuhan dan tujuannya, serta menggunakan set tertentu agar catatan itu nantinya berguna bagi pencapaian tujuan belajar. Mencatat yang menggunakan set tertentu akan dapat dipergunakan sewaktu-waktu tanap adanya kesulitan.

e. Membaca

Belajar adalah aktif, dan membaca untuk keperluan belajar hendaknya dilakukan di meja belajar daripada di tempat tidur, karena dengan sambil tiduran itu perhatian dapat terbagi. Dengan demikian, belajar sambil tiduran mengganggu set belajar. Membaca untuk keperluan belajar harus pula menggunakan set. Membaca dengan set misalnya dengan memulai memperhatikan judul-judul bab, topik-topik utama dengan berorientasi kepada kebutuhan dan tujuan. Kemudian memilih topik yang relevan dengan kebutuhan dan tujuan itu. Tujuan kita akan menentukan materi yang dipelajari. Di sini kita menentukan set untuk membuat catatan-catatan yang perlu.

Material bacaan yang bersifat teknis dan mendetail memerlukan kecepatan membaca yang kurang (lambat), sedang untuk material bacaan yang bersifat populer dan impresif memerlukan kecepatan membaca tinggi. Membaca dengan cepat adalah lebih membantu dalam hal menyerap material secara lebih komprehensif.

f. Membuat ikhtisar atau ringkasan, dan menggaris bawahi

Banyak yang merasa terbantu dalam belajarnya karena menggunakan ikhtisar-ikhtisar materi yang dibuatnya. Ikhtisar atau ringkasan ini memang dapat membantu kita dalam hal mengingat atau mencari kembali materi dalam buku untuk masa-masa yang akan datang.

Untuk keperluan belajar yang intensif, bagaimanapun juga hanya membuat ikhtisar adalah belum cukup. Sementara membaca, pada hal-hal yang penting kita beri garis bawah (*underlining*). Hal ini sangat membantu kita dalam usaha menemukan kembali material itu di kemudian hari.

g. Mengamati tabel-tabel, diagram-diagram dan bagan-bagan

Dalam buku ataupun lingkungan lain sering kita jumpai tabel-tabel diagram ataupun bagan-bagan. Material non-verbal semacam ini sangat berguna bagi kita dalam mempelajari material yang relevan itu. Demikian pula gambar-gambar, peta-peta dan lain-lainya dapat menjadi bahan ilustratif yang membantu pemahaman kita tentang sesuatu hal.

h. Menyusun paper atau kertas kerja

Dalam membuat paper, pertama yang perlu mendapat perhatian ialah rumusan topik paper itu. Dari rumusan topik-topik itu kita akan dapat menentukan material yang relevan. Kemudian kita perlu mengumpulkan materi yang akan ditulis ke dalam paper dengan mencatatkan pada buku notes atau kartu-kartu catatan. Paper yang baik memerlukan perencanaan yang masak dengan terlebih dulu mengumpulkan ide-ide yang menunjang serta penyediaan sumber-sumber yang relevan.

i. Mengingat

Mengingat dengan maksud agar ingat tentang sesuatu belum termasuk sebagai aktivitas belajar. Mengingat yang didasari atau kebutuhan serta kesadaran untuk mencapai tujuan belajar lebih lanjut adalah termasuk aktivitas belajar, apalagi jika mengingat itu berhubungan dengan aktivitas-aktivitas belajar lainnya.

j. Berpikir

Berpikir adalah termasuk aktivitas belajar. Dengan berpikir, orang memperoleh penemuan baru, setidaknya-tidaknya orang menjadi tahu tentang hubungan antara sesuatu.

k. Latihan atau praktek

Latihan atau praktek adalah termasuk aktivitas belajar. Orang yang melaksanakan kegiatan berlatih tentunya sudah mempunyai dorongan untuk mencapai tujuan tertentu yang dapat mengembangkan sesuatu aspek pada dirinya. Orang yang berlatih atau berperaktek sesuatu tentunya menggunakan set tertentu sehingga setiap setiap gerakan atau tindakannya terarah kepada suatu tujuan. Dalam berlatih atau berperaktek terjadi interaksi yang interaktif antara subyek dengan lingkungannya. Dalam kegiatan berlatih atau praktek, segenap tindakan subyek terjadi secara integratif dan terarah ke suatu tujuan. Hasil daripada latihan atau praktek

itu sendiri akan berupa pengalaman yang dapat mengubah diri subyek serta mengubah lingkungannya. Lingkungan berubah dalam diri anak.³⁴

4. Indikator Keaktifan Belajar

Diantara indicator keaktifan belajar siswa tersebut dapat dilihat pada lima aspek, yakni:

a. Segi siswa;

- 1) Keinginan, keberanian menampilkan minat, kebutuhan dan permasalahan yang dihadapi.
- 2) Keinginan dan keberanian siswa serta kesempatan untuk berpartisipasi dalam kegiatan persiapan, proses dan kelanjutan belajar.
- 3) Siswa dapat menampilkan berbagai usaha untuk keaktifan belajar dalam menjalani dan menyelesaikan kegiatan belajar sampai mencapai keberhasilannya.
- 4) Kemandirian belajar.

³⁴ Abu Ahmadi, Widodo Supriyono, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 1991), h. 125-130

b. Segi guru tampak adanya :

- 1) Usaha mendorong, membina gairah belajar dan berpartisipasi dalam proses pengajaran secara aktif.
- 2) Peranan guru yang tidak mendominasi kegiatan belajar siswa.
- 3) Memberi kesempatan siswa untuk belajar menurut cara dan keadaan masing-masing.
- 4) Menggunakan berbagai metode mengajar dan pendekatan multi media.

c. Segi program tampak hal-hal berikut :

- 1) Tujuan pengajaran sesuai dengan minat, kebutuhan serta kemampuan siswa.
- 2) Program cukup jelas bagi siswa dan menantang siswa untuk melakukan kegiatan belajar.

d. Segi situasi menampakkan hal-hal berikut :

- 1) Hubungan erat antara guru dan siswa, siswa dengan siswa, guru dengan guru, serta dengan unsur pimpinan sekolah.
- 2) Siswa berbagai kegiatan belajar.

e. Segi sarana belajar tampak adanya:

- 1) Sumber belajar yang cukup.
- 2) Fleksibilitas waktu bagi kegiatan belajar.
- 3) Dukungan bagi media pengajaran.
- 4) Kegiatan belajar di dalam maupun di luar kelas.³⁵

³⁵ Ahmad Tafsir, *Metodologi Pengajaran Agama Islam*, (Bandung : Remaja Rosda Karya, 1995), h. 146

C. MOVIE MAKER

1. Pengertian Movie Maker



Gambar 2.1 Logo Windows Movie Maker

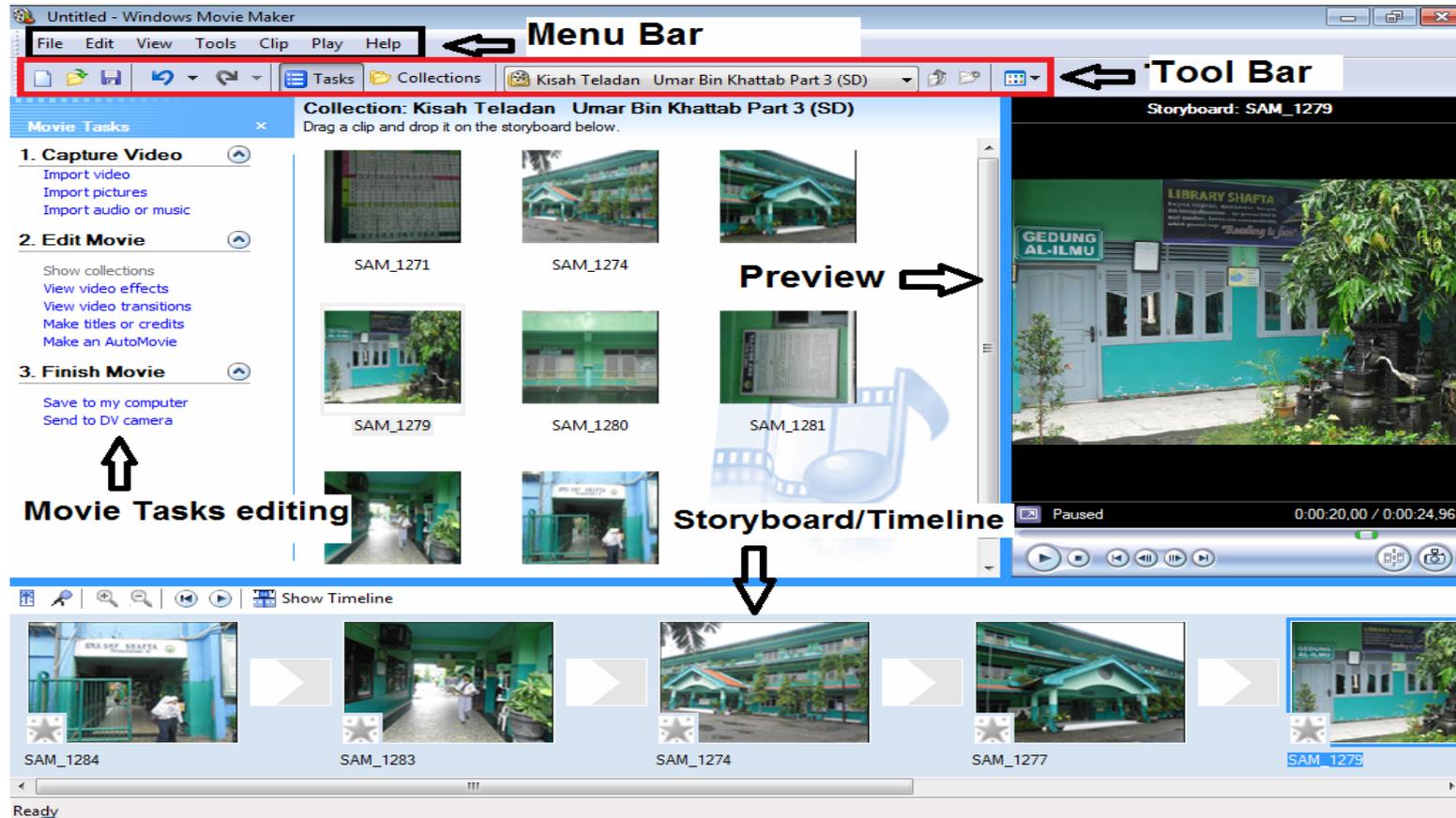
Windows Movie Maker adalah software video editing gratis yang dibuat oleh Microsoft. Program ini telah terintegrasi dengan sistem operasi Windows XP. Movie maker ini berisi fitur seperti efek, transisi, judul / kredit, audio track, timeline narasi, dan Auto Logo. Format yang diterima untuk diimpor oleh Windows Movie Maker adalah WMV, AVI, MPG, ASF, WMA, WAV, dan MP3.

Versi windows yang pertama kali menyertakan WIndows Movie Maker adalah windows ME, kemudian microsoft selalu menyertakan versi terupdate dari Windows Movie Maker di tiap Sistem Operasi Windows yang rilis, seperti Windows XP, Windows XP Media Center Edition 2005, dan Windows Vista.

Windows Movie Maker berfungsi sebagai alat untuk membuat, mengedit, capture foto dari sebuah video berjalan dan berbagi film-film rumahan. Mengkompilasi dan mengedit film dari video klip dengan drag-and-drop functionality. Menambahkan efek khusus, musik, dan narasi dengan mudah. Berbagi film melalui Web atau master itu ke DVD media. Kita juga dapat menyimpan film kembali ke DV tape dalam kamera.³⁶

³⁶ <http://kusalaivan.blogspot.com/2012/09/proposal-tesis-contoh.html>. (diakses pada 13-05-13)

2. Interface Movie Maker



Gambar. 2.2 Interface Movie Maker

3. Fungsi-fungsi Menu Movie Maker

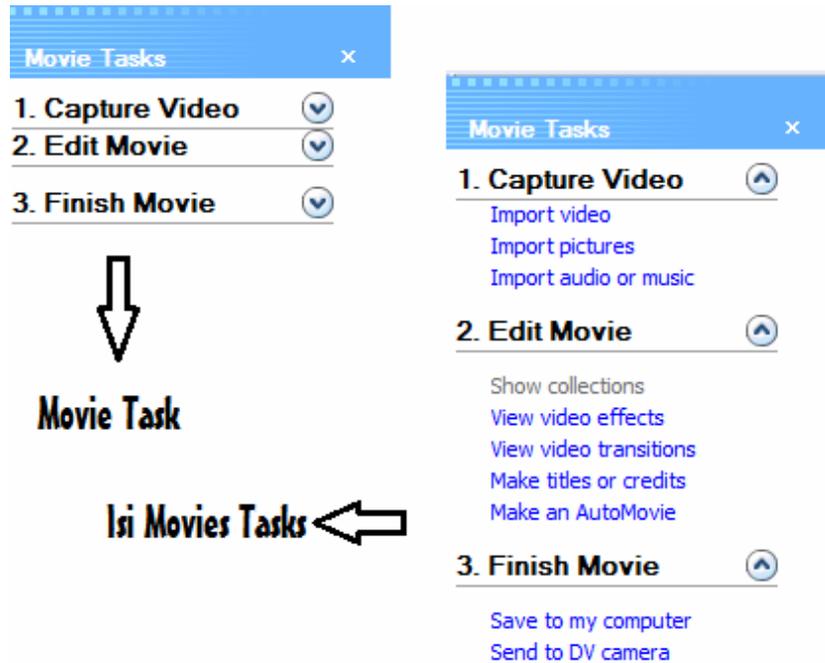
a. Menu Bar dan Tool Bar

Menu bar merupakan fungsi-fungsi yang biasa digunakan untuk perintah-perintah, sedangkan Toolbar untuk melakukan perintah yang digunakan lebih cepat.

b. Movie Task Editing

Movie digunakan untuk membantu mengoperasikan perintah dalam pembuatan film. Cara menampilkannya yaitu :

Clik Menu View – Task Pane



Gambar.2

.3 Menu *View Taks Pane*

1) *Capture Video*

Berisi option untuk memulai pembuatan Film, seperti peng-capturan video dan Import video, gambar serta audio dari file yang telah ada sebelumnya.

2) *Edit Movie*

Berisi option yang digunakan pada proses pembuatan film. Seperti melihat video, gambar, efek-efek audio dan video, transisi setiap perpotongan film dan gambar, membuat judul atau teks dan credits pada

film. Serta dapat juga menggunakan AutoFilm untuk membuat film secara otomatis.

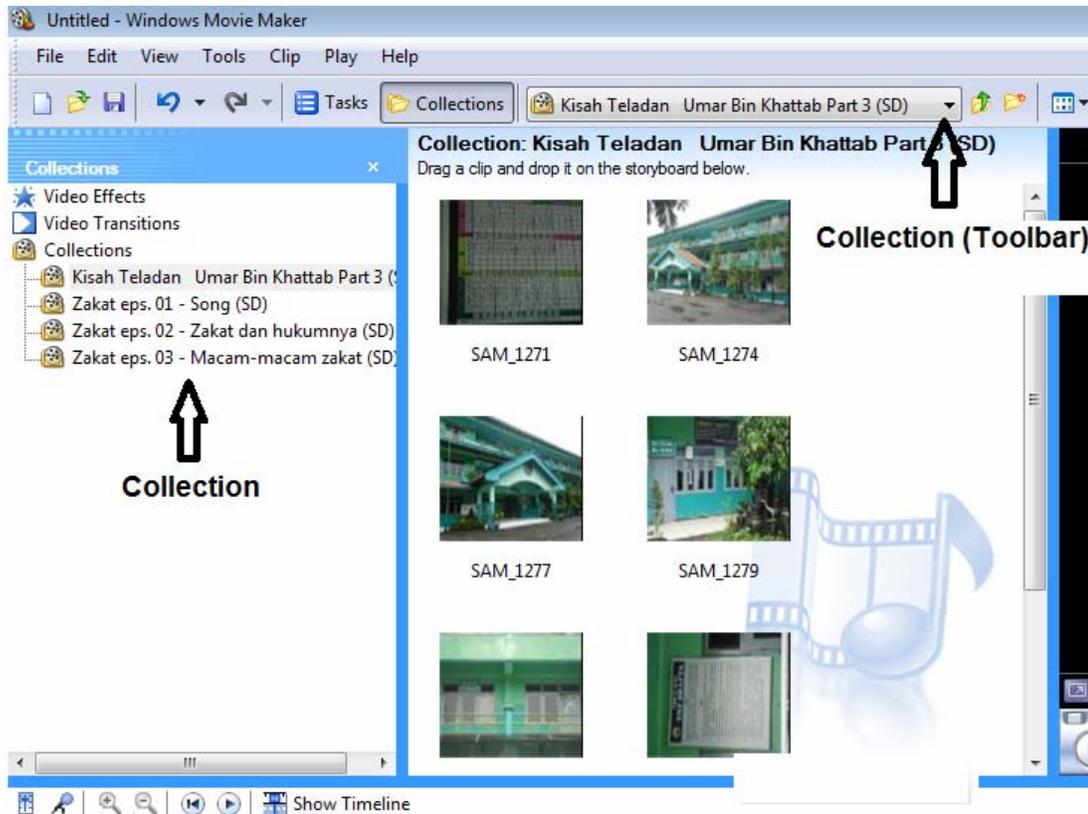
3) *Finish Movie*

Berisi option yang digunakan untuk menyimpan film yang sudah jadi. Contohnya untuk disimpan pada komputer, CD, dikirim sebagai attachment e-mail, ke Web atau ke tape pada Kamera DV.

c. Collection Pane

Collections dapat digunakan untuk menampilkan collection yang berisi Klips. *Collection* berada di sebelah kiri dari *Windows Movie Maker*, cara untuk menampilkannya yaitu :

Clik Menu View – Collections (atau menggunakan Toolbar)



Gambar.2.4 Menu *View Collections*

d. Preview (Monitor)

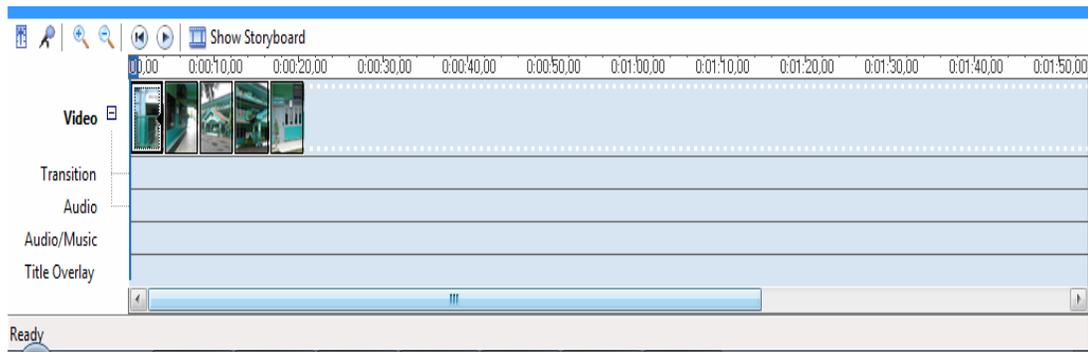
Fungsi Preview untuk menampilkan klip secara individu atau seluruh proyek. Dengan menggunakan preview (monitor), dapat melihat proyek sebelum menyimpannya sebagai film.



Gambar.2.5 Preview

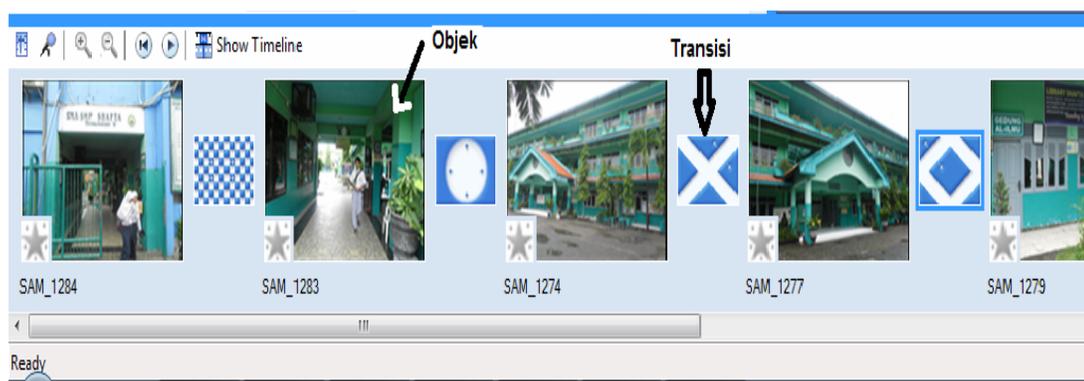
e. Storyboard dan Timeline

Area membuat dan mengedit proyek akan ditampilkan dengan dua tampilan, yaitu storyboard dan timeline. Perbedaan antara bekerja dengan storyboard atau timeline yaitu :



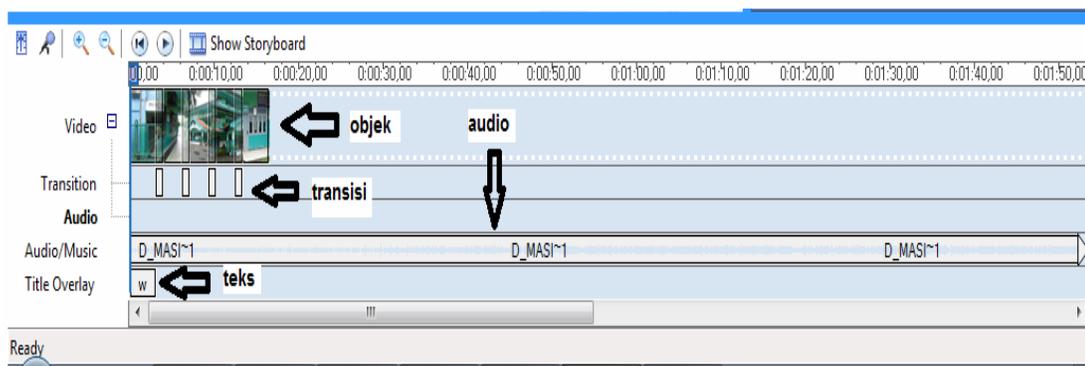
Gambar.2.6 *Storyboard* dan *Timeline*

Storyboard : Menunjukkan bahwa perintah hanya dapat ditampilkan dengan storyboard saja. *Storyboard* menjadi default pada Windows Movie Maker, menggunakan storyboard untuk melihat rangkaian atau urutan klip pada proyek dan dengan mudah mengaturnya lagi jika diperlukan. Tampilan ini juga memungkinkan melihat efek-efek video atau transisi video yang ditambahkan.



Gambar.2.7 *Storyboard*

Timeline : Menunjukkan bahwa perintah hanya dapat ditampilkan dengan timeline saja. Mempergunakan timeline untuk melihat kembali atau memodifikasi timing klip pada proyek, membesarkan atau mengecilkan gambar secara detail dari proyek, merekam narasi, atau mengatur level audio, transisi film, *Title overlay* untuk membuat teks di film. Waktu tampilan sebagai jam:menit:detik, seper seratus detik (h:mm:ss:hs)³⁷



Gambar.2.8 *Timeline*

4. Kekurangan dan Kelebihan Movie maker

Kelebihan *Movie Maker* :

- Ukuran file hasil jadi videonya tidak terlalu besar.
- Dapat dimasukkan ke dalam internet.
- Tampilannya sederhana sehingga mudah dipelajari.

³⁷ <http://ginigitu.com/lainnya/pengenalan-windows-movie-maker.htm> (13-05-13)

- d. Kebanyakan sudah ada di setiap komputer yang menggunakan OS Windows.
- e. Dapat langsung dijadikan menjadi bentuk VCD maupun DVD tanpa diburning terlebih dahulu.

Kekurangan Movie Maker :

- a. Pola Permainan animasinya sedikit.
- b. Proses menyimpan videonya sangat lama.
- c. Video yang mau diedit harus berupa WMV.
- d. Tidak dapat mengolah video kita secara maksimal.
- e. Tidak dapat dibuka hasilnya di komputer lain jika masih dalam keadaan PROJECT.
- f. Hasil yang sudah dalam bentuk film tidak dapat diedit menjadi lebih menarik soalnya sudah menjadi dalam satu-kesatuan frame.³⁸

³⁸ https://groups.google.com/forum/?fromgroups=#!topic/semkita/xUL1Jr_14EI