

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Pengertian Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Istilah *media* berasal dari bahasa Latin yaitu *medius* yang berarti tengah, perantara, atau pengantar. Dalam bahasa Arab, media adalah (وسائل) perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan.¹ Menurut AECT (*Association of Education and Communication Technology*) yang dikutip oleh Basyaruddin (2002) “media adalah segala bentuk yang dipergunakan untuk proses penyaluran informasi”.² Sedangkan pengertian lain media adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan guna mencapai tujuan pembelajaran.³

Dari definisi-definisi tersebut dapat dikatakan bahwa media merupakan sesuatu yang bersifat meyakinkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan audiens (siswa) sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada dirinya.⁴

¹Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2005), hlm. 3

²Asnawir dan M. Basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Ciputat Pers, 2002), hlm. 11

³Djamarah, Syaiful Bahri dan Aswan Zain. *Strategi belajar Mengajar*, (Jakarta : PT. Rineka Cipta.2006), hlm 136.

⁴Asnawir dan M. Basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Ciputat Pers, 2002), hlm. 12

Sedangkan pembelajaran atau ungkapan yang lebih dikenal sebelumnya “pengajaran” adalah upaya untuk membelajarkan siswa.⁵ Oemar Hamalik menuturkan bahwa pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan dan prosedur yang saling mempengaruhi tercapainya tujuan pembelajaran.⁶ Sedangkan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia pembelajaran adalah proses, cara, perbuatan yang menjadikan orang atau makhluk hidup belajar⁷.

Jika diambil formasi pendapat di atas media pembelajaran adalah alat atau metodik dan teknik yang digunakan sebagai perantara komunikasi antara seorang guru dan murid dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pendidikan pengajaran di sekolah.

Dalam arti sempit, media pembelajaran hanya meliputi media yang dapat digunakan secara efektif dalam proses pengajaran yang terencana. Sedangkan dalam arti luas, media tidak hanya meliputi media komunikasi elektronik yang kompleks. Akan tetapi juga mencakup alat-alat sederhana

⁵Muhaimin, *Paradigma Pendidikan Islam Upaya Mengefektifkan Pendidikan Agama Islam Di Sekolah*, (Bandung: PT Remaja Rosda Karya, 2002), hlm. 183.

⁶Oemar Hamalik, *Kurikulum dan Pembelajaran*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2003), hlm. 57

⁷Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Jakarta: Balai Pustaka, 2002).hlm 117.

seperti: TV, radio, slide, fotografi, diagram, dan bagan buatan guru, atau objek-objek nyata lainnya.⁸

Gerlach & Ely (1971) mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan alat-alat grafis, fotograferis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual dan verbal.⁹

Heinich dan kawan-kawan (1982) mengemukakan istilah *medium* atau media sebagai perantara yang mengantar informasi antara sumber dan penerima. Jadi televisi, film, foto, radio, rekaman audio, gambar yang diproyeksikan, bahan-bahan cetakan, dan sejenisnya adalah *media komunikasi*. Apabila media tersebut membawa pesan-pesan atau informasi yang mengandung pengajaran maka media tersebut disebut media pembelajaran.¹⁰

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

⁸<http://ahmadnurkholis19.blogspot.com/2012/12/pentingnya-media-dalam-pembelajaran-pai.html>. diakses tanggal 18 Oktober 2013.

⁹Azhar Arsyad. *Media*,.. hlm 3

¹⁰ Ibid,...4

mewakili guru menyajikan informasi belajar kepada siswa. Jika program media itu didesain dan dikembangkan secara baik, maka fungsi itu akan dapat diperankan oleh media meskipun tanpa keberadaan guru.¹¹

2. Landasan Penggunaan Media Pembelajaran

Pemerolehan pengetahuan dan keterampilan, perubahan-perubahan sikap dan prilaku dapat terjadi karena interaksi antara pengalaman baru dengan pengalaman yang pernah dialami sebelumnya. Menurut Bunner (1966) yang dikutip Azhar Asyad ada tiga tingkatan utama modus belajar antara lain :¹²

(a) Pengalaman langsung (*enative*), adalah mengerjakan, misalnya arti kata simpul dipahami langsung dengan membuat simpul, (b) Pengalaman piktorial/gambar (*iconic*), adalah pengalaman yang diperoleh melalui gambar, misalnya kata simpul dipelajari dari gambar, lukisan foto, atau film meskipun siswa belum pernah mengikat tali untuk membuat simpul mereka dapat mempelajari dan memahami dari gambar tersebut, (c) Pengalaman abstrak (*symbolic*), adalah pembacaan kata simpul dan mencocokkan dengan simpul pada image mental atau mencocokkannya dengan pengalamannya membuat simpul.

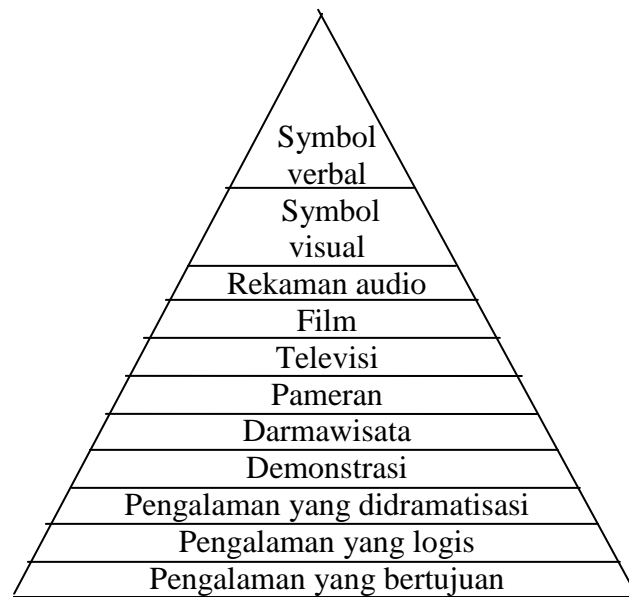
Ketiga tingkatan pengalaman ini saling berinteraksi dalam upaya memperoleh pengalaman (pengetahuan, keterampilan dan sikap) yang baru.

¹¹<http://ahmadnurkholis19.blogspot.com/2012/12/pentingnya-media-dalam-pembelajaran-pai.html>, diakses tanggal 18 Oktober 2013.

¹²Azhar Arsyad. *Media*,... hlm 7

Agar proses belajar mengajar dapat berhasil dengan baik, siswa sebaiknya diajak untuk memanfaatkan semua alat inderanya. Guru berupaya untuk menampilkan rangsangan (*stimulus*) yang dapat diproses dengan berbagai indra. Semakin banyak alat indra yang digunakan untuk menerima dan mengolah informasi tersebut, maka informasi akan dapat bertahan dan tersimpan dalam ingatan.¹³

Salah satu gambaran yang paling banyak dijadikan acuan sebagai landasan teori penggunaan media dalam proses belajar adalah *Dale's Cone of Experience* (kerucut pengalaman Dale).



¹³Ibid ... 8

Dari gambar diatas terlihat bahwa kerucut pengalaman tersebut terdiri dari sebelas macam klasifikasi media pengajaran yang digunakan¹⁴, yakni:

- a. Pengalaman langsung dan bertujuan, pengalaman ini diperoleh dengan berhubungan secara langsung dengan benda, kejadian, atau obyek yang sebenarnya. Disini siswa secara aktif bekerja sendiri, memecahkan masalah sendiri yang kesemuanya didasarkan atas tujuan yang telah ditetapkan sebelumnya.
- b. Pengalaman tiruan, pengalaman ini diperoleh melalui benda-benda atau kejadian-kejadian tiruan yang sebenarnya.
- c. Pengalaman melalui dramatisasi, pengalaman semacam ini diperoleh dalam bentuk drama dari berbagai gerakan.
- d. Demonstrasi, yaitu pengalaman melalui percontohan atau pertunjukan mengenai suatu hal atau sesuatu proses, misalnya cara membuat panganan, sabun, deterjen, dan sebagainya.
- e. Pengalaman melalui karya wisata, pengalaman semacam ini diperoleh dengan mengajak siswa ke obyek diluar kelas dengan maksud memperkaya dan memperluas pengalaman siswa.
- f. Pengalaman melalui pameran (*Study Display*), pengalaman ini diperoleh melalui pertunjukan hasil pekerjaan siswa perkembangan dan kemajuan sekolah.

¹⁴Basyiruddin Usman *Media Pembelajaran.*, hlm. 21

- g. Pengalaman melalui televisi, pengalaman ini diperoleh melalui program pendidikan yang ditayangkan melalui televisi.
- h. Pengalaman melalui gambar hidup atau film, gambar hidup merupakan rangkaian gambar-gambar yang diproyeksikan kelayar dengan kecepatan tertentu, bergerak secara kontinyu sehingga benar-benar mewujudkan gerakan yang normal dari apa yang diproyeksikan.
- i. Pengalaman melalui radio, pengalaman disini diperoleh melalui siaran radio, dalam bentuk ceramah, wawancara dan sandiwara.
- j. Pengalaman melalui lambang visual, pengalaman disini diperoleh melalui lambang-lambang visual, seperti hasil lukisan dan bentuknya lengkap atau tidak lengkap (sketsa) lengkap dengan garis-garis gambar yang dijelmakan secara logis untuk meragakan antara fakta dan ide (bagan).
- k. Pengalaman melalui lambang kata, pengalaman semacam ini diperoleh dalam buku dan bahan bacaan.

Kerucut pengalaman Dale diatas merupakan elaborasi yang rinci dari konsep tingkatan pengalaman yang dikemukakan oleh Burner sebagaimana diuraikan sebelumnya. Hasil belajar seseorang diperoleh mulai dari pengalaman langsung (kongkret), kenyataan yang ada dalam lingkungan kehidupan seseorang kemudian melalui benda tiruan, sampai kepada lambang

verbal (abstrak). Semakin keatas di puncak kerucut semakin abstrak media penyampai pesan atau informasi.¹⁵

Pengalaman langsung tersebut akan memberikan kesan paling utuh dan bermakna mengenai informasi dan gagasan yang terkandung dalam pengalaman itu, oleh karena itu melibatkan indera penglihatan, pendengaran, perasaan, penciuman, dan peraba. Ini juga dikenal dengan *Learning By Doing*.¹⁶

Dalam pembelajaran setiap manusia memiliki kemampuan yang berbeda-beda. Ada yang unggul dalam aspek verbal dan ada yang unggul dalam aspek non verbal. Oleh karena itu, Edgar Dale dalam Azhar Arsyad mengemukakan bahwa prosentase keberhasilan pembelajaran sebesar 75% berasal dari indera pandang, melalui indera dengar sebesar 13% dan melalui indera lainnya sebesar 12%.¹⁷

Kelebihan media belajar adalah menarik indera dan menarik minat, karena merupakan gabungan antara pandang, suara, dan gerakan. Lembaga Riset dan Penerbitan Komputer yaitu *Computer Technology Research (CTR)* menyatakan bahwa orang hanya mampu mengingat 20% dari yang dilihat, dan 30 % dari yang didengar. Tetapi orang dapat mengingat 50% dari yang dilihat dan didengar dan 80% dari yang dilihat, didengar, dan dilakukan sekaligus.¹⁸

¹⁵Azhar Arsyad. *Media*,... hlm 10

¹⁶Ibid ... 11

¹⁷Ibid ... 9

¹⁸M. Suyanto, *Multimedia Alat Untuk Meningkatkan Keunggulan bersaing*, (Yogyakarta: Penerbit Andi, 2003), hlm. 21

Jadi penggunaan Media Belajar akan sangat membantu dalam pembelajaran dengan mengingat keuntungan dari media belajar tersebut.

3. Macam-macam media pembelajaran

Media Pembelajaran banyak sekali jenis dan macamnya. Mulai yang paling kecil sederhana dan murah hingga media yang canggih dan mahal harganya. Ada media yang dapat dibuat oleh guru sendiri, ada media yang diproduksi pabrik. Ada media yang sudah tersedia di lingkungan yang langsung dapat kita manfaatkan, ada pula media yang secara khusus sengaja dirancang untuk keperluan pembelajaran.

Media pembelajaran dibagi menjadi dua, yaitu :

1. Media Nonelektronik

a. Media Cetak

Media cetak adalah cara untuk menghasilkan atau menyampaikan materi, seperti buku dan materi visual statis terutama melalui proses percetakan mekanis atau fotografis.¹⁹

Contoh media cetak ini antara lain buku teks, modul, buku petunjuk, grafik, foto, lembar lepas, lembar kerja, dan sebagainya. Media ini menghasilkan materi pembelajaran dalam bentuk salinan tercetak. Dua komponen pokok media ini adalah materi teks verbal dan materi visual yang dikembangkan berdasarkan teori yang berkaitan

¹⁹Azhar Arsyad. *Media,..* hlm 29.

dengan persepsi visual, membaca, memproses informasi, dan teori belajar.

b. Media Pajang

Media pajang umumnya digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi didepan kelompok kecil. Media ini meliputi papan tulis, white board, papan magnetik, papan buletin, chart dan pameran. Media pajang paling sederhana dan hampir selalu tersedia disetiap kelas adalah papan tulis.

c. Media Peraga dan Eksperimen

Media peraga dapat berupa alat-alat asli atau tiruan, dan biasanya berada di laboratorium. Media ini biasanya berbentuk model dan hanya digunakan untuk menunjukkan bagian-bagian dari alat yang asli dan prinsip kerja dari alat asli tersebut.

Di samping media peraga terdapat pula media eksperimen yang berupa alat-alat asli yang biasanya digunakan untuk kegiatan praktikum. Perbedaan antara media peraga dengan media eksperimen antara lain:

- 1) Alat-alat pada media eksperimen berupa alat asli sedangkan media peraga berupa alat-alat tiruan.
- 2) Media eksperimen dapat digunakan sebagai media peraga, sedangkan media peraga belum tentu dapat digunakan sebagai media eksperimen.

2. Media Elektronik

a. Overhead Projector (OHP)

Media transparansi atau *overhead transparency* (OHT) sering kali disebut dengan nama perangkat kerasnya yaitu OHP (*overhead projector*). Media transparansi adalah media visual proyeksi, yang dibuat di atas bahan transparan, biasanya film *acetate* atau plastik berukuran 8 1/2" x 11", yang digunakan oleh guru untuk memvisualisasikan konsep, proses, fakta, statistik, kerangka outline, atau ringkasan di depan kelompok kecil/besar.²⁰

b. Program *Slide* Instruksional

Slide merupakan media yang diproyeksikan dapat dilihat dengan mudah oleh para siswa di kelas. Slide adalah sebuah gambar transparan yang diproyeksikan oleh cahaya melalui proyektor.²¹

c. Program Film Strip

Film strip adalah satu rol positif 35 mm yang berisi sederetan gambar yang saling berhubungan dengan sekali proyeksi untuk satu gambar.

d. Film

Film merupakan gambar hidup yang diambil dengan menggunakan kamera film dan ditampilkan melalui proyektor film. Dibandingkan dengan film strip, film bergerak dengan cepat sehingga tampilannya kontinu atau

²⁰Basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran.*, hlm. 57.

²¹Basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran.*, hlm. 72.

ajeg. Objek yang ditampilkan akan lebih alamiah, artinya sesuai dengan kondisi yang sebenarnya. Terlebih lagi film yang diunakan adalah film berwarna. Pada umumnya film digunakan untuk menyajikan hiburan. Tetapi, dalam perkembangannya film dapat menyajikan informasi lain, khususnya informasi yang berkaitan dengan konsep pembelajaran keterampilan dan sikap.²²

e. Video Compact Disk

Untuk menayangkan program VCD instruksional dibutuhkan beberapa perlengkapan, seperti kabel penghubung video dan audio, *remote control*, dan kabel penghubung RF dan TV.

f. Televisi

Televisi adalah system elektronik yang mengirimkan gambar diam dan gambar hidup bersama suara melalui kabel atau ruang. Sistem ini menggunakan peralatan yang mengubah cahaya dan suara kedalam gelombang elektrik dan mengkonversinya kembali kedalam cahaya yang dapat dilihat dan suara yang dapat didengar.²³

g. Internet

Media ini memberikan perubahan yang besar pada cara orang berinteraksi, bereksperimen, dan berkomunikasi. Berdasarkan karakteristik tersebut, internet sangat cocok untuk kelas jarak jauh, dimana siswa dan guru

²²Ibid...hlm. 95.

²³Ibid...hlm. 50.

masing-masing berada di tempat berbeda, tetapi tetap dapat berkomunikasi dan berinteraksi seperti layaknya di kelas.

Selain media-media diatas Anderson (1976) mengelompokkan media menjadi 10 golongan antara lain²⁴:

Tabel 2.1

No	Golongan Media	Contoh dalam Pembelajaran
1	Audio	Kaset audio, siaran radio, CD, 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	Visual Gerak dengan Audio	Audio Visual gerak, film gerak bersuara, video/VCD, televise
8	Obyek fisik	Benda nyata, model, specimen
9	Manusia dan lingkungan	Guru, Pustakawan, Laboran
10	Komputer	CAI (Pembelajaran berbantuan komputer), CBI (Pembelajaran berbasis komputer).

4. Media Pendidikan Agama Islam

Para Nabi menyebarkan agama kepada kaumnya atau kepada umat manusia bertindak sebagai guru-guru yang mengajarkan dan mencontohkan bagaimana pendidikan keagamaan yang agung dan benar. Usaha Nabi dalam

²⁴<http://coretanpembelajaranku.blogspot.com/2013/09/pengertian-manfaat-jenis-dan-pemilihan.html>.diakses tanggal 25 November 2013.

menanamkan aqidah agama yang dibawanya dapat diterima dengan mudah oleh umatnya, dengan menggunakan media yang tepat yakni melalui media perbuatan Nabi sendiri, dan dengan jalan memberikan contoh teladan yang baik. Sebagai contoh teladan yang bersifat *uswatun hasanah*, Nabi selalu menunjukkan sifat-sifat yang terpuji, hal ini diungkapkan dalam Al-Qur'an surat al-Ahzab 21:

لَقَدْ كَانَ لَكُمْ فِي رَسُولِ اللَّهِ أُسْوَةٌ حَسَنَةٌ لِّمَن كَانَ
يَرْجُوا اللَّهَ وَالْيَوْمَ الْآخِرَ وَذَكَرَ اللَّهَ كَثِيرًا ﴿٢١﴾

Artinya: “Sesungguhnya telah ada pada diri Rasulullah itu suri tauladan yang baik bagi kamu (yaitu) orang yang mengharap (rahmat) Allah dan (kedatangan) hari kiamat dan dia banyak mengingat Allah”.

Nabi selalu memberikan contoh tauladan atau menjadikan dirinya sebagai model dalam mendakwahkan seruan Allah. Sebagai contoh; sewaktu meletakkan Hajarul Aswad ketika membangun kembali ka'bah, disaat Nabi mendirikan masjid Quba' diluar Madinah, atau sewaktu membuat parit pertahanan dalam perang Tabuk, Nabi selalu memimpin langsung dan ikut serta bekerja dengan para sahabat. Contoh teladan yang baik tersebut sangat besar pengaruhnya dalam misi pendidikan Islam dan dapat menjadi faktor

yang menentukan terhadap keberhasilan dan perkembangan tujuan pendidikan secara luas.²⁵

Melalui suri teladan atau model perbuatan dan tindakan yang baik oleh seorang pendidik, maka guru agama akan dapat menumbuh-kembangkan sifat dan sikap yang baik pula terhadap anak didik. Bilamana sebaliknya, apa yang dilihat dan didengar oleh siswa atau anak didik bertolak belakang dengan kenyataan, maka hasil pendidikan tidak akan tercapai dengan baik dan dapat melumpuhkan daya didik seorang guru.

Media pendidikan agama adalah semua aktivitas yang ada hubungannya dengan materi pendidikan agama, baik yang berupa alat yang dapat diragakan maupun teknik/metode yang secara efektif dapat digunakan oleh guru agama dalam rangka mencapai tujuan tertentu dan tidak bertentangan dengan ajaran Islam.

Semua alat yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi mengenai pendidikan dan pengajaran agama kepada orang lain, segala sesuatu atau benda atau dapat dipakai sebagai media pengajaran agama, seperti; 1) papan tulis, 2) buku pelajaran, 3) buletin board dan display, 4) film atau gambar hidup, 5) radio pendidikan, 6) televisi pendidikan, 7) komputer, 8) karyawisata, dan lain-lain.²⁶

²⁵Basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran*., hlm. 115

²⁶Ibid,..hal 117

5. Manfaat Media pembelajaran

Hamalik (1986) mengemukakan bahwa pemakaian media pengajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.²⁷

Secara umum, manfaat media dalam proses pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara guru dengan siswa sehingga pembelajaran akan lebih efektif dan efisien. Tetapi secara lebih khusus ada beberapa manfaat media yang lebih rinci Kemp dan Dayton (1985) misalnya, mengidentifikasi beberapa manfaat media dalam pembelajaran yaitu²⁸ :

a. Penyampaian materi pembelajaran dapat diseragamkan

Dengan bantuan media pembelajaran, penafsiran yang berbeda antar guru dapat dihindari dan dapat mengurangi terjadinya kesenjangan informasi diantara siswa dimanapun berada.

b. Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik

Media dapat menampilkan informasi melalui suara, gambar, gerakan dan warna, baik secara alami maupun manipulasi, sehingga membantu guru untuk menciptakan suasana belajar menjadi lebih hidup, tidak monoton dan tidak membosankan.

c. Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif

²⁷Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*. (Jakarta : Raja Grafindo Persada, 2007). hlm. 15

²⁸ Ibid ... hlm 22-23

Dengan media akan terjadinya komunikasi dua arah secara aktif, sedangkan tanpa media guru cenderung bicara satu arah.

d. Efisiensi dalam waktu dan tenaga

Dengan media tujuan belajar akan lebih mudah tercapai secara maksimal dengan waktu dan tenaga seminimal mungkin. Guru tidak harus menjelaskan materi ajaran secara berulang-ulang, sebab dengan sekali sajian menggunakan media, siswa akan lebih mudah memahami pelajaran.

e. Meningkatkan kualitas hasil belajar siswa

Media pembelajaran dapat membantu siswa menyerap materi belajar lebih mendalam dan utuh. Bila dengan mendengar informasi verbal dari guru saja, siswa kurang memahami pelajaran, tetapi jika diperkaya dengan kegiatan melihat, menyentuh, merasakan dan mengalami sendiri melalui media pemahaman siswa akan lebih baik.

f. Media memungkinkan proses belajar dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja.

Media pembelajaran dapat dirangsang sedemikian rupa sehingga siswa dapat melakukan kegiatan belajar dengan lebih leluasa dimanapun dan kapanpun tanpa tergantung seorang guru. Perlu kita sadari waktu belajar di sekolah sangat terbatas dan waktu terbanyak justru di luar lingkungan sekolah.

g. Media dapat menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses belajar

Proses pembelajaran menjadi lebih menarik sehingga mendorong siswa untuk mencintai ilmu pengetahuan dan gemar mencari sendiri sumber-sumber ilmu pengetahuan.

h. Mengubah peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif

Guru dapat berbagi peran dengan media sehingga banyak memiliki waktu untuk memberi perhatian pada aspek-aspek edukatif lainnya, seperti membantu kesulitan belajar siswa, pembentukan kepribadian, memotivasi belajar, dan lain-lain.

Selain beberapa manfaat media seperti yang dikemukakan oleh Kemp dan Dayton tersebut, tentu saja kita masih dapat menemukan banyak manfaat-manfaat praktis yang lain. Manfaat praktis media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar sebagai berikut²⁹ :

- a. Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
- b. Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.
- c. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu.

²⁹*Ibid* hlm 26

d. Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya misalnya melalui karya wisata, kunjungan-kunjungan ke museum atau kebun binatang.

6. Ciri-ciri atau Karakteristik Media

Gerlach dan Elly (1971) mengemukakan tiga ciri media yang merupakan petunjuk mengapa media digunakan dan apa-apa saja yang dilakukan oleh media yang mungkin guru tidak mampu (atau kurang efisien) melakukannya dapat digunakan oleh guru dalam kegiatan belajar mengajar, yaitu³⁰:

a. Ciri Fiksatif (*Fixative Property*)

Ciri ini menggambarkan kemampuan media merekam, menyimpan, melestarikan, dan merekonstruksi suatu peristiwa atau obyek. Dengan cirri fiksatif ini media memungkinkan suatu rekaman kejadian atau obyek yang terjadi pada suatu waktu tertentu ditransformasikan tanpa mengenal waktu.

Ciri ini amat penting bagi guru karena kejadian-kejadian atau obyek yang telah direkam atau disimpan dengan format media yang ada dapat digunakan setiap saat, peristiwa yang kejadiannya hanya sekali (dalam satu

³⁰*Ibid*hlm 11-14

dekade atau satu abad) dapat diabadikan dan disusun kembali untuk keperluan mengajar.

Prosedur laboratorium yang rumit dapat direkam dan diatur untuk kemudian direproduksi berapa kali pun pada saat diperlukan. Demikian pula kegiatan siswa dapat direkam untuk kemudian dianalisis dan dikritik oleh siswa sejawat baik secara perorangan maupun secara kelompok.

b. Ciri Manipulatif (*Manipulatif Property*)

Transformasi merupakan suatu kejadian atau obyek dimungkinkan karena media memiliki ciri manipulatif. Kejadian yang memakan waktu lama dapat disajikan kepada siswa dalam waktu dua atau tiga menit. Disamping dapat dipercepat suatu kejadian dapat diperlambat pada saat penayangan kembali hasil suatu rekaman video.

c. Ciri Distributif (*Distributif Property*)

Ciri distributif dari suatu media memungkinkan suatu obyek atau kejadian ditransformasikan melalui ruang dan secara bersamaan kejadian tersebut disajikan kedalam sejumlah besar siswa dengan stimulus pengalaman yang relatif sama mengenai kejadian itu. Sekali transformasi direkam dalam format media apa saja ia dapat diproduksi beberapa kali dan siap digunakan berulang-ulang.

7. Kriteria Pemilihan Media

Ada beberapa hal yang harus diperhatikan dalam memilih media, antara lain: tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, ketepatangunaan, kondisi siswa,

ketersediaan perangkat keras (*hardware*), mutu teknis dan biaya. Oleh sebab itu, beberapa pertimbangan yang perlu diperhatikan antara lain³¹:

- a. Media yang dipilih hendaknya selaras dan menunjang tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.
- b. Aspek materi menjadi pertimbangan yang dianggap penting dalam memilih media. Sesuai atau tidaknya antara materi dengan media yang digunakan akan berdampak pada hasil pembelajaran siswa.
- c. Kondisi audien (siswa) dari segi subjek belajar menjadi perhatian yang serius bagi guru dalam memilih media yang sesuai dengan kondisi anak. Faktor umur, intelegensi, latar belakang pendidikan, budaya, dan lingkungan anak menjadi titik perhatian dan pertimbangan dalam memilih media pengajaran.
- d. Ketersediaan media disekolah atau memungkinkan bagi guru mendesain sendiri media yang akan digunakan merupakan hal yang perlu menjadi pertimbangan seorang guru.
- e. Media yang dipilih seharusnya dapat menjelaskan apa yang akan disampaikan kepada audien (siswa) secara tepat dan berhasil guna, dengan kata lain tujuan yang ditetapkan dapat dicapai secara optimal.
- f. Biaya yang akan dikeluarkan dalam pemanfaatan media harus seimbang dengan hasil yang akan dicapai. Pemanfaatan media yang sederhana

³¹Asnawir dan M. Basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Ciputat Pers, 2002), hlm. 15-16.

mungkin lebih menguntungkan dari pada menggunakan media yang canggih (teknologi tinggi) bilamana hasil yang dicapai tidak sebanding dengan dana yang dikeluarkan.

8. Keunggulan dan Kelemahan Media Belajar

Media pembelajaran sendiri terdiri dari beberapa komponen intruksional yang akan meliputi orang, pesan, dan juga peralatan, dan media sendiri merupakan sebuah wahana yang dapat menyalurkan informasi mengenai pelajaran atau informasi pesan.

Meskipun dalam penggunaannya jenis-jenis teknologi dan media sangat dibutuhkan guru dan siswa dalam membantu kegiatan pembelajaran, namun secara umum terdapat beberapa kelebihan dan kelemahan dalam penggunaannya. Diantara kelebihan atau kegunaan media pembelajaran yaitu³²:

- a. Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistis (dalam bentuk kata-kata, tertulis atau lisan belaka).
- b. Mengatasi perbatasan ruang, waktu dan daya indera, seperti:
 - 1) Objek yang terlalu besar digantikan dengan realitas, gambar, filmbingkai, film atau model

³²<http://edwaneloenks.blogspot.com/2009/11/makalah-media-pembelajaran.html>. diakses tanggal 25 November 2013.

- 2) Obyek yang kecil dibantu dengan proyektor micro, film bingkai, film atau gambar.
 - 3) Gerak yang terlalu lambat atau terlalu cepat dapat dibantu dengan time lapse atau high speed fotografi.
 - 4) Kejadian atau peristiwa yang terjadi masa lalu bisa ditampilkan lagi lewat rekaman film, video, film bingkai, foto maupun secara verbal.
 - 5) Obyek yang terlalu kompleks (mesin-mesin) dapat disajikan dengan model, diagram, dll.
 - 6) Konsep yang terlalu luas (gunung ber api, gempa bumi, iklim dll) dapat di visualkan dalam bentuk film, film bingkai, gambar, dll.
- c. Dengan menggunakan media pendidikan secara tepat dan bervariasi, sifat pasif anak didik dapat diatasi. Dalam hal ini media pembelajaran 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 sesuai kemampuan dan minat masing-masing.

Dibawah ini terdapat beberapa kelebihan dan kekurangan media pembelajaran seperti media audio, media visual, dan juga media audio visual³³. Antara lain:

a. Kelebihan dan kekurangan media audio.

- 1) Kelebihan pada media audio adalah siswa akan dapat lebih fokus, karena tersebut akan di tuntut untuk dapat lebih peka terhadap pendengarannya, sehingga kemampuan mendengarkan pada siswa tersebut pun dapat lebih terasah.
- 2) Kelemahannyayaitu hanya akan mengasah kemampuan mendengar dari siswa saja dan tidak akan membantu mengasah inder lainnya seperti indera peraba dan juga indera penglihatan. Dan tentu saja media tersebut akan memiliki batasan terutama pada siswa yang memiliki sebuah permasalahan seperti tuna rungu.

b. Kelebihan dan kekurangan media visual

1. Kelebihannya yang pertama adalah sudah tentu pada mudahnya obyek yang akan diterima oleh siswa ketika sedang di ajarkan serta dijelaskan oleh guru dalam proses pembelajarannya.
2. Kekurangannyaadalah hanya akan mengasah kemampuan pada indera penglihatannya saja, sehingga para siswa tersebut pun tidak

³³<http://berbagikabarbaru.blogspot.com/2014/01/kelebihan-dan-kekurangan-media.html> diakses tanggal 3 Juni 2014.

dapat mengasah indera pendengaran dan juga indera perabanya. Dan tentu saja akan terbatas bagi mereka yang memiliki permasalahan pada indera penglihatannya.

- c. Kelebihan dan kekurangan media audio visual
 1. Kelebihan dari media tersebut adalah dapat mencakup dari semua aspek indera penglihatan, indera pendengar, dan juga indera peraba, sehingga kemampuan dari seluruh indera pada siswa dapat lebih terasah dengan baik karena dijalankan secara bersamaan dan seimbang.
 2. Kelemahannyayaitu terletak pada keterbatasan biaya yang akan dikeluarkan, serta penerapannya yang akan mencakup dari seluruh aspek tersebut.

B. Pengertian Pengembangan Media Pembelajaran

a. Pengertian Pengembangan Media Pembelajaran

Pengembangan berasal dari kata “kembang” mendapat imbuhan “pe” dan akhiran “an”, maksudnya yaitu suatu proses perubahan secara bertahap ke arah tingkat yang berkecenderungan lebih tinggi dan meluas serta mendalam yang secara menyeluruh dapat tercipta suatu kesempurnaan atau kematangan.³⁴

³⁴H.M. Arifin, *Kapita Selekta Pendidikan Islam*, (Semarang, CV. Thoha Putra, t.th.), hlm. 77

Dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran mempunyai arti bahwa media pembelajaran diperbaharui sedemikian rupa sehingga terbentuklah media pembelajaran yang sistematis, terarah serta efektif dalam menunjang keberhasilan proses belajar mengajar.

b. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Pengembangan Media Pembelajaran

Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi pengembangan media pembelajaran antara lain³⁵:

- a. Pengembangan Media pembelajaran tersebut haruslah bersifat menginformasikan.

Dalam pengembangan media diharapkan media tersebut dapat menginformasikan satu hal yang baru kepada peserta didik tentang suatu kejadian atau obyek yang tidak mereka ketahui sebelumnya melalui sebuah ruang dan waktu yang terbatas.

- b. Pengembangan Media Pembelajaran tersebut haruslah bersifat menarik dan memotivasi siswa.

Agar sesuatu yang dipelajari oleh siswa tidak monoton, maka diperlukan adanya pengembangan media. Dalam pengembangan media cenderung ingin menampilkan sesuatu yang spektakuler. Oleh karena itu sesuatu yang baru dan belum pernah terjadi atau dialami oleh siswa akan

³⁵<http://dumpuena.blogspot.com/2012/01/pengembangan-media-pembelajaran.html>. diakses tanggal 25 November 2013.

memotivasi siswa untuk mengetahui lebih banyak tentang apa yang dipelajarinya.

- c. Pengembangan Media Pembelajaran tersebut haruslah bersifat Instruksional.

Seorang siswa dapat memahami sesuatu dengan cepat apabila dalam media tersebut menampilkan sesuatu yang bersifat instruksional. Maksudnya seorang siswa akan tergerak untuk melakukan sesuatu yang belum pernah dilakukan sebelumnya. Apakah sesuatu itu perlu dilakukan atau tidak, seorang siswa dapat memilah-milahnya. Begitu pula dalam pengembangannya sebuah pesan yang hendak disampaikan kepada siswa harus bersifat instruksional namun tidak memaksa.

- c. Macam-macam Pengembangan Media Pembelajaran

- a. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Visual

Keberhasilan penggunaan media berbasis visual ditentukan oleh kualitas dan efektivitas bahan-bahan visual dan grafik itu. Hal ini hanya dapat dicapai dengan mengatur dan mengorganisasikan gagasan-gagasan yang timbul, merencanakannya dengan seksama dan menggunakan teknik-teknik dasar visualisasi obyek, konsep, informasi, ataupun situasi.³⁶

Jika kita mengamati bahan-bahan grafis, gambar dan lain-lain yang ada disekitar kita, kita akan menemukan banyak gagasan-gagasan untuk

³⁶Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*. (Jakarta : Raja Grafindo Persada, 2007). hlm. 104

merancang bahan visual yang menyangkut penataan elemen-elemen visual yang akan ditampilkan.

Dalam proses penataan tersebut harus diperhatikan prinsip-prinsip desain tertentu seperti; kesederhanaan, keterpaduan, penekanan, dan keseimbangan. Unsur-unsur yang selanjutnya perlu dipertimbangkan adalah bentuk, garis, ruang, tekstur dan warna³⁷.

b. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Audio-Visual

Media audio dan audio visual merupakan bentuk media pengajaran yang murah dan terjangkau. Disamping itu, tersedia pula materi audio yang dapat digunakan dan dapat disesuaikan dengan tingkat kemampuan siswa. audio dapat menampilkan pesan yang memotivasi. Dan juga praktis, karena dapat dibawa kemana-mana.³⁸

Disamping menarik dan memotivasi siswa untuk mempelajari materi lebih banyak, materi Audio-Visual dapat dipergunakan untuk :

- 1) Mengembangkan keterampilan mendengar dan mengevaluasi apa yang telah didengar.
- 2) Mengatur dan mempersiapkan diskusi atau debat dengan mengungkapkan pendapat-pendapat para ahli yang berada jauh dari lokasi.
- 3) Menjadikan model yang akan ditiru oleh siswa.

³⁷Ibid ... 105

³⁸Ibid148

- 4) Menyiapkan variasi yang menarik dan perubahan-perubahan tingkat kecepatan belajar mengenai suatu pokok bahasan atau suatu masalah.

c. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komputer

Disamping digunakan untuk keperluan administrasi dan pengembangan usaha pada perusahaan besar dan kecil, komputerpun mendapat tempat di sekolah-sekolah. Di negara maju, misalnya Amerika Serikat, komputer sudah digunakan di sekolah-sekolah dasar sejak tahun 1980-an.³⁹ Dan kini di setiap sekolah komputer sudah merupakan fasilitas standar yang harus ada.

Penggunaan komputer sebagai media pembelajaran dikenal dengan nama pembelajaran dengan bantuan komputer (*Computer Assisted Instruction-CAI* atau *Computer Assisted Learning-CAL*). Dilihat dari situasi belajar dimana komputer digunakan untuk tujuan menyajikan isi pelajaran, CAI bisa berbentuk tutorial, *drills* and *practice*, simulasi dan permainan. Semisal untuk mencari beberapa jumlah kata dalam al-Qur'an dan pada surat dan ayat berapa serta apa bunyi ayatnya tidak perlu lagi membuka *Fathurrahman* atau *Al-Mu'jam al-fahras*⁴⁰.

d. Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia berbasis Komputer

Multimedia secara sederhana diartikan sebagai lebih dari satu media. Ia dapat berupa kombinasi antar teks, grafik, animasi, suara, dan video.⁴¹

Komputer merupakan jenis media yang secara virtual dapat menyediakan

³⁹Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*. (Jakarta : Raja Grafindo Persada, 2007). hlm.156

⁴⁰Ibid ... 157

⁴¹Ibid ... 169

respon yang segera terhadap hasil belajar yang dilakukan oleh mahasiswa. Lebih dari itu, komputer memiliki kemampuan menyimpan dan memanipulasi informasi sesuai dengan kebutuhan.

Perkembangan teknologi yang pesat saat ini telah memungkinkan komputer memuat dan menayangkan beragam bentuk media di dalamnya. Sajian multimedia berbasis komputer dapat diartikan sebagai teknologi yang mengoptimalkan peran komputer sebagai sarana untuk menampilkan dan merekayasa teks, grafik, dan suara dalam sebuah tampilan yang terintegrasi.

Tampilan yang dapat mengkombinasikan berbagai unsur penyampaian informasi dan pesan, komputer dapat dirancang dan digunakan sebagai media teknologi yang efektif untuk mempelajari dan mengajarkan materi pembelajaran yang relevan misalnya rancangan grafis, video dan animasi.

Multimedia berbasis komputer dapat pula dimanfaatkan sebagai sarana dalam melakukan simulasi untuk melatih keterampilan dan kompetensi tertentu. Misalnya tampilan multimedia dalam bentuk animasi yang memungkinkan siswa bahkan dapat belajar tajwid. Contoh lain dari penggunaan multimedia berbasis komputer adalah melihat cara melakukan shalat, jual beli, maupun sejarah atau cara melakukan tohaf, sa'i, dan melempar jumroh dalam ibadah haji.

Belajar sebagai aktivitas manusia yang sangat luas dan bersegi banyak sehingga tidak dapat dikontrol oleh medium atau metode tunggal manapun. Multimedia dibuat untuk menyajikan informasi dalam bentuk yang

menyenangkan, menarik, mudah dimengerti, dan jelas. Informasi akan lebih mudah dimengerti karena sebanyak mungkin indera, terutama telinga dan mata, digunakan untuk menyerap informasi itu.⁴²

1. Manfaat Pengembangan Media Pembelajaran

Seiring dengan perkembangan zaman, maka media pembelajaran juga menuntut perkembangan ke arah kemajuan. Dari manfaat yang diperoleh dapat digambarkan sebagai berikut⁴³ :

- a. Proses belajar mengajar akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar yang lebih tinggi.
- b. Metode belajar akan lebih bervariasi sesuai perkembangan zaman yang selalu menuntut perubahan, sehingga siswa tidak bosan dan bagi guru lebih terbantu dengan sedikit tenaga yang dikeluarkan.
- c. Bahan atau materi pengajaran yang sudah pernah disampaikan akan lebih jelas maknanya sehingga mudah dipahami dan bagi materi yang baru akan memungkinkan siswa untuk bisa mengetahui tujuan dan manfaat pengajaran yang hendak dicapai menuju ke arah yang lebih baik.

Dibawah ini manfaat lain dari pengembangan media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran adalah⁴⁴ :

⁴²Azhar Arsyad. *Media....* Hlm. 171

⁴³Nana Sudjana , hlm.2.

⁴⁴<http://christianyonathanlokas.wordpress.com/2013/10/09/pemilihan-dan-pengembangan-media-pembelajaran/>. Diakses tanggal 2 Mei 2014.

- a. Pengajaran lebih menarik perhatian pembelajar sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar
- b. Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya, sehingga dapat lebih di pahami pembelajar, serta memungkinkan pembelajar menguasai tujuan pengajaran dengan baik
- c. Metode pembelajaran bervariasi, tidak semata-mata hanya komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata lisan pengajar, pembelajar tidak bosan, dan pengajar tidak kehabisan tenaga.
- d. Pembelajar lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan penjelasan dari pengajar saja, tetapi juga aktivitas lain yang dilakukan seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan lain-lainya.

Manfaat lain dari pengembangan Media pembelajaran bagi pengajar, yaitu:

- a. Memberikan pedoman, arah untuk mencapai tujuan
 - b. Menjelaskan struktur dan urutan pengajaran dengan baik
 - c. Memberikan kerangka sistematis secara baik.
 - d. Memudahkan kembali pengajar terhadap materi pembelajaran.
 - e. Membantu kecermatan, ketelitian dalam penyajian dalam pembelajaran.
 - f. Membangkitkan rasa percaya diri seorang pengajar.
 - g. Meningkatkan kualitas pembelajaran.
-

Sedangkan manfaat media pembelajaran bagi pembelajar atau siswa, yaitu:

- a. Meningkatkan motivasi belajar pembelajar
- b. Memberikan dan meningkatkan variasi belajar pembelajar
- c. Memberikan struktur materi pelajaran
- d. Memberikan inti informasi pelajaran
- e. Merangsang pembelajar untuk berpikir dan beranalisis.
- f. Menciptakan kondisi dan situasi belajar tanpa tekanan.
- g. Pelajar dapat memahami materi pelajaran dengan sistematis yang disajikan pengajar.