

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Media Pembelajaran Nasyid

1. Pengertian Media

Definisi Media Pembelajaran, Media berasal dari kata “Medium” yang berasal dari bahasa latin “Medius” yang berarti “tengah” atau “sedang”. Pengertian media mengarah pada sesuatu yang mengantar atau meneruskan informasi (pesan) antara sumber (pemberi pesan) dan penerima pesan.

Menurut EACT yang dikutip oleh Ahmad Rohani “media adalah segala bentuk yang dipergunakan untuk proses penyaluran informasi”. Menurut McLuhan (dalam Sihkabuden) media merupakan suatu sarana atau channel sebagai perantara antara pemberi pesan kepada penerima pesan. Blacks dan Horalsen (dalam Sihkabuden) juga mempunyai pendapat tentang media. Menurut mereka, media adalah saluran komunikasi atau medium yang digunakan untuk membawa atau menyamSKIkan suatu pesan dimana medium itu merupakan jalan atau alat dengan suatu pesan berjalan antara komunitor ke komunikan image.

Secara etimologi, kata media berasal dari bahasa latin *medius*, dan merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang berarti perantara atau pengantar. Sedangkan dalam bahasa Arab media diartikan *wasala*, yang

artinya perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Adapun secara terminologi (istilah), beberapa tokoh mengemukakan pengertian media pembelajaran sebagai berikut :

- a) Gagne (dalam Arif Sadiman dkk) menyatakan, bahwa media adalah berbagai jenis komponen dan lingkungannya.
- b) Gerlach dan Ely (1971) mengatakan, media adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun suatu kondisi atau membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media.
- c) Heinich dkk (1982) mengemukakan istilah medium 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.
- d) Martin dan Briggs (1986), mengatakan bahwa media pembelajaran mencakup semua sumber yang diperlukan untuk melakukan komunikasi dengan si belajar. Hal ini bisa berupa perangkat keras atau perangkat lunak yang digunakan pada perangkat keras.
- e) Hamalik (1994), media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, fikiran, dan perasaan si

pembelajar dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu.

- f) Asosiasi Pendidikan Nasional di Amerika (National Education Association/NEA) seperti yang dikutip AECT (1979) mendefinisikan media dalam lingkup pendidikan sebagai segala benda yang dapat dimanifulasikan, dilihat, didengar, dibaca, atau dibicarakan beserta instrumen yang dipergunakan untuk kegiatan tersebut.

Menurut Yusufhadi Miarso mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan, dan terkendali.

Berdasarkan uraian para ahli di tersebut di atas, maka dapat kita simpulkan bahwa yang dimaksud dengan media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pendidikan atau pembelajaran dengan efektif dan efisien.

2. Fungsi dan Peran Media

Menurut Hamalik dalam media pembelajaran mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran 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. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu efektifitas proses pembelajaran dan penyampaian pesan atau sis pelajaran pada saat itu. Di samping itu media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data, memadatkan informasi, serta membangkitkan motivasi dan minat siswa dalam belajar.

Levie dan Letz (1982) yang dikutip oleh Kustandi dan Sucipto mengemukakan empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual, yaitu :

- a. Fungsi *atensi*, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran.
- b. Fungsi *afektif* media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar (atau membaca) teks yang bergambar. Gambar atau lambang visual dapat menggugah emosi dan sikap siswa, misalnya informasi yang menyangkut masalah sosial atau ras.

- c. Fungsi *kognitif* media visual terlihat dari temuan-emuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencaSKIan tujuan untuk memahami dan mengingat iformasi atau pesan yang terkandung dalam gambar
- d. Fungsi *kompensatoris* media pembelajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatnya kembali. Dengan kata lain, media pemebelajaran berfungsi untuk mengakomodasikan siswa yang lemah dan lambat menerima seta memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks atau disajikan secara verbal.

Menurut Kemp, J. E. dan Dayton, D. K. Media pembelajaran dapat memenuhi tiga fungsi utama apabila media itu digunakan untuk perorangan, kelompok, atau kelompok yang besar jumlahnya, yaitu :

- a. Memotivasi minat dan tindakan, dimana media pembelajaran dapat direalisasikan dengan teknik drama atau hiburan (nasyid atau lagu-lagu Islami).
- b. Menyajikan informasi, media pemebelajaran dapat digunakan dalam rangka penyajian informasi dihadapan sekelompok siswa. Isi dan bentuk penyajian bersifat sangat umum, berfungsi sebagai pengantar, ringkasan dan laporan atau pengetahuan latar belakang.

- c. Memberi intruksi.

Adapun peranan media dalam pembelajaran menurut Yusufhadi Miarso sebagai berikut :

- a. Memberikan rangsangan yang bervariasi kepada otak kita, sehingga dapat berfungsi secara optimal.
- b. Mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki oleh para mahasiswa atau peserta didik.
- c. Media dapat melampaui batas ruang kelas, karena banyak hal yang tak mungkin untuk dialami secara langsung di dalam kelas oleh siswa.
- d. Memungkinka adanya interaksi langsung antara mahaiswa dan ligkungannya.
- e. Memiliki keserSejarah Kebudayaann pengamatan.
- f. Membangkitkan keinginan dan minat baru.
- g. Membangkitkan motivasi dan merangsang untuk belajar.
- h. Memeberikan pengalaman yang integral/meyeluruh dari sesuatu yang konkrit maupun abstrak.
- i. Memberikan kesempatan kepada mahasiswa untu k belajar mandiri.
Pada tempat dan waktu serta kecepatan yang ditentukan sendiri
- j. Meningkatkan kemampuan keterbatasan baru (new literacy)
- k. Meningkatkan efek sosialisasi, yaitu dengan meningkatkannya keadraran akan diania sekitar

1. Dapat meningkatkan kemampuan ekspresi diri dosen maupun mahasiswa.

Kemp, J. E. dan Dayton, D. K. Mengemukakan beberapa hasil penelitian yang menunjukkan dampak positif dari penggunaan media sebagai bagian integral pembelajaran di kelas, atau sebagai cara utama pembelajaran langsung, sebagai berikut :

- a. Penyampaian pelajaran tidak kaku.
- b. Pembelajaran bisa lebih menarik.
- c. Pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan diterapkannya teori belajar dan prinsip-prinsip psikologis yang diterima dalam hal partisipasi siswa, umpan balik dan penguatan.
- d. Lama waktu pembelajaran dapat dipersingkat, karena kebanyakan media hanya memerlukan waktu singkat untuk mengantarkan pesan-pesan isi pelajaran dalam jumlah yang cukup banyak, dan kemungkinan dapat diserap oleh siswa lebih besar.
- e. Kualitas hasil belajar dapat ditingkatkan bila integrasi kata dan gambar sebagai media pembelajaran dapat mengkomunikasikan elemen-elemen pengetahuan dengan cara yang terorganisasi dengan baik, spesifik dan jelas.
- f. Pembelajaran dapat diberlakukan kapan dan dimana saja diinginkan atau diperlukan, terutama jika media pembelajaran dirancang untuk penggunaan secara individu.

- g. Sikap positif siswa terhadap apa yang mereka pelajari dan terhadap proses belajar dapat ditingkatkan.
- h. Peran guru dapat berubah ke arah yang lebih positif.

Nana Sudjana dan Riva'i Mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa, yaitu sebagai berikut :

- 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 Oemar Hamalik, memerinci manfaat media pembelajaran, sebagai berikut :

- a. Meletakkan dasar-dasar yang konkrit untuk berfikir, sehingga mengurangi verbalisme.

- b. Memperbesar perhatian siswa.
- c. Meletakkan dasar-dasar yang penting untuk perkembangan belajar, sehingga, 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 pengetahuan yang tidak mudah diperoleh dengan cara lain, dan membantu efisiensi serta kergaman yang lebih banyak dalam belajar.

Dari uraian dan pendapat beberapa ahli di atas, maka dapat disimpulkan beberapa peranan atau manfaat praktis dari penggunaan media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar, sebagai berikut :

- a. Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi, sehingga dapat memperlancar serta 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.

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

3. Klasifikasi Media Pembelajaran

Pada saat ini kita dihadapkan pada pilihan media yang banyak sekali jenis media yang sudah dikenal dan digunakan dalam penyampaian informasi dan pesan – pesan pembelajaran. Setiap jenis atau bagian dapat pula dikelompokkan sesuai dengan karakteristik dan sifat – sifat media tersebut. Jadi banyak tenaga ahli mengelompokkan atau membuat klasifikasi media akan tergantung dari sudut mana mereka memandang dan menilai media tersebut.

Klasifikasi media pembelajaran, antara lain menurut Arif Sadiman, dkk (2003), Gerlach, dkk (1980), Raharjo (1984), dan Wittich dan Schuller (1979).

a. Media Grafis

- Merupakan media visual
- Difokuskan pada indera penglihatan

- Menyajikan symbol-simbol komunikasi visual
- Fungsi (umum): menyalurkan pesan
- Fungsi (khusus) :
 - o Menarik perhatian
 - o Memperjelas sajian ide
 - o Mengilustrasikan atau menghiasi fakta (agar tak terabaikan atau terlupakan)

b. Media Audio

- Difokuskan pada indera pendengaran
- Fungsi (umum): menyajikan pesan
- Pesan disajikan dalam bentuk simbol-simbol auditif, verbal ataupun non verbal.

c. Media Proyeksi Diam

- Merupakan media visual
- Difokuskan pada indera penglihatan
- Fungsi (umum): menyajikan pesan
- Pesan disajikan dalam bentuk simbol-simbol visual (dan auditif), atau dapat serupa bahan-bahan grafis
- Media ini harus diproyeksikan dengan peralatan (proyektor)

d. Media Proyeksi Bergerak

- Merupakan media visual (audio-visual)
- Difokuskan pada indera penglihatan (penglihatan-pendengaran)

- Fungsi (umum): menyajikan pesan
 - Pesan disajikan dalam bentuk simbol-komunikasi visual (dan audio).
 - Media ini harus diproyeksikan
- e. Media Tiga Dimensi: Benda, Model, dan Demonstrasi
- f. Permainan, Simulasi, dan Dramatisasi Informal.

Menurut Bretz dan Briggs (dalam Darmojo) mengemukakan bahwa klasifikasi media digolongkan menjadi 4 kelompok yaitu:

1. Audio Visual

Media audio berfungsi untuk menyalurkan pesan audio dari sumber pesan ke penerima pesan. Media audio berkaitan erat dengan indra pendengaran. contoh media yang dapat dikelompokkan dalam media audio diantaranya: radio, tape recorder, telepon, laboratorium, bahasa dll.

2. Media Visual

Media visual yaitu media yang mengandalkan indra penglihat.

Media visual menjadi dua yaitu :

a. Media visual diam

Contohnya: foto, ilustrasi, flashcard, gambar pilihan dan potongan gambar, film bingkai, film rangkai, OHP, grafik, bagan, diagram, poster, peta dll.

b. Media visual gerak

Contohnya: gambar-gambar proyeksi bergerak seperti film bisu dan sebagainya.

3. Media Audio Visual

Media Audio Visual merupakan media yang mampu menampilkan suara dan gambar. Ditinjau dari karakteristiknya media audio visual dibedakan menjadi 2 yaitu:

a. Media audio visual diam

Contohnya: TV diam, film rangkai bersuara, halaman bersuara dan buku bersuara.

b. Media audio visual gerak

Contohnya: film TV, TV, film bersuara.

4. Media Serbaneka

Media serbaneka adalah suatu media yang disesuaikan dengan potensi di suatu daerah, di sekitar sekolah atau di lokasi lain atau di masyarakat yang dapat dimanfaatkan sebagai media pengajaran. Contohnya: papan tulis, media tiga dimensi, realita dan sumber belajar pada masyarakat.

Menurut Haney dan Ullmer ada tiga katagori utama berbagai bentuk media pembelajaran, yaitu :

- 1) Media yang mampu menyajikan informasi (media penyaji).
- 2) Media yang mengandung informasi (media objek).
- 3) Media yang memungkinkan untuk berinteraksi (media interaktif)

Yang termasuk pada media penyaji diantaranya : Grafis, bahan cetak dan gambar diam (kelompok satu), media proyeksi dan seperti film bingkai (slides), film rangkai dan transparansi (kelompok dua), Media Audio (kelompok tiga), audio ditambah media visual diam (kelompok empat), Gambar hidup (flim) termasuk pada kelompok lima, kelompok enam televisi, dan kelompok tujuh yaitu multimedia

Yang termasuk pada media objek adalah benda tiga dimensi yang mengandung informasi, tidak dalam bentuk penyajian tetapi melalui ciri fisiknya seperti ukurannya, beratnya, bentuknya, susunannya, warnanya, fungsinya dan sebagainya.

Adapun yang termasuk pada media interaktif yaitu yang mempunyai karakteristik terpenting ialah bahwa siswa tidak hanya memerhatikan penyajian atau objek, tetapi dipaksa untuk berinteraksi selama mengikuti pelajaran.

- a. Umar Hamalik (1986), Djamarah (2002) dan Arif Sadiman, dkk (2003), mengelompokkan media ini berdasarkan jenisnya ke dalam beberapa jenis : Media auditif, yaitu media yang hanya mengandalkan kemampuan suara saja, seperti tape recorder.
- b. Media visual, yaitu media yang hanya mengandalkan indra penglihatan dalam wujud visual.

c. Media audiovisual, yaitu media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar. Jenis media ini mempunyai kemampuan yang lebih baik, dan media ini dibagi ke dalam dua jenis:

- 1) audiovisual diam, yang menampilkan suara dan visual diam, seperti film sound slide.
- 2) Audiovisual gerak, yaitu media yang dapat menampilkan unsur suara dan gambar yang bergerak, seperti film, video cassette dan VCD.

Menurut Jerold Kemp dan Diane K Dayton, mengemukakan klasifikasi jenis media sebagai berikut :

- a) Media cetak
- b) Media yang dipamerkan.
- c) Overhead transparency.
- d) Rekaman suara.
- e) Side suara dan film strip.
- f) Presentasi multi gambar.
- g) Video film.
- h) Pembelajaran berbasis komputer (computer based learning)

Dari pendapat para ahli di atas maka, secara umum klasifikasi media pembelajaran digolongkan menjadi 3 unsur pokok yaitu suara, visual dan gerak. Dari tiga unsure pokok tersebut terbagi lagi menjadi 9 kelompok yaitu:

1. Media Audio (Siaran Radio)
2. Media Cetak (Modul, Buku)
3. Media Visual Diam (OHT)
4. Media Visual Gerak (Film Bisu)
5. Media Audio-Visual (TV,VCD)
6. Media Objek Fisik (Benda nyata)
7. Manusia dan Lingkungan (Guru, Pustakawan, Laboran)
8. Komputer
9. Internet.

4. Contoh Media Pembelajaran

a. Kaset Audio

Merupakan media auditif yang mengajarkan topik-topik pembelajaran yang bersifat verbal seperti pengucapan (*pronunciation*) bahasa asing. Untuk pengajaran bahasa asing media ini tergolong tepat karena bila secara langsung diberikan tanpa media, sering terjadi ketidaktepatan yang akurat dalam pengucapan, pengulangan dan sebagainya.

b. Gambar atau Foto

Gambar atau foto berfungsi untuk menyampaikan pesan melalui gambar yang menyangkut indra penglihatan. Selain itu, media

ini juga bertujuan untuk menarik perhatian, memperjelas materi, mengilustrasikan fakta atau informasi.

c. Bagan

Merupakan media yang berfungsi untuk menyajikan ide-ide atau konsep-konsep yang sulit dan digunakan untuk memperagakan pokok-pokok isi bagian secara jelas dan sederhana.

d. Grafik

Merupakan media sederhana yang dipakai untuk membandingkan perbedaan jumlah dari data pada saat yang berbeda-beda.

5. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Menurut Arif Sadiman dkk. dalam bukunya “Media Pendidikan” menjelaskan bahwa: “ faktor yang perlu dipertimbangkan dalam pemilihan media adalah tujuan instruksional yang ingin dicapai, karakteristik siswa, jenis rangsangan belajar yang diinginkan, keadaan latar belakang dan lingkungan siswa, situasi kondisi setempat dan luas jangkauan yang ingin dilayani. Faktor-faktor tersebut pada akhirnya harus diterjemahkan dalam norma/kriteria keputusan pemilihan.

Dalam hal ini Dick dan Carey menyebutkan bahwa disamping kesesuaian dengan tujuan perilaku belajarnya, setidaknya masih ada empat faktor lagi yang perlu dipertimbangkan dalam pemilihan media yaitu :

- 1) Ketersediaan sumber setempat yaitu apabila media yang bersangkutan tidak terdapat sumber-sumber yang ada, maka harus dibeli atau dibuat sendiri.
- 2) Apakah untuk membeli atau memproduksi sendiri tersebut ada dana, tenaga, dan fasilitasnya.
- 3) Faktor yang menyangkut keluwesan, kepraktisan dan ketahanan media yang bersangkutan untuk waktu yang lama artinya bias digunakan dimanapun dengan peralatan yang ada di sekitarnya dan kapanpun serta mudah di bawa atau dipindahkan.
- 4) Efektifitas biayanya dalam jangka waktu yang panjang, sebab ada jenis media yang biaya produksinya mahal (contohnya program film bingkai) tetapi dapat dipakai berulang-ulang dalam jangka waktu yang panjang.

Hakikat dari pemilihan media ini pada akhirnya adalah keputusan untuk memakai, tidak memakai atau mengadaptasi media yang bersangkutan.

Adapun kriteria dalam pemilihan media pembelajaran adalah :

- a) Sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Media yang dipilih berdasarkan tujuan insrtuksional yang diterapkan secara umum

mengacu kepada kepada salah satu atau gabungan dari dua atau tiga arah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Tujuan ini dapat digambarkan dalam bentuk tugas yang harus dikerjakan oleh siswa seperti menghafal, menyanyikan atau melakukan kegiatan fisik, dan mengerjakan tugas-tugas yang melibatkan pemikiran pada tingkatan lebih tinggi.

- b) Tepat untuk mendukung isi pelajaran yang sifatnya fakta, konsep, prinsip, atau generalisasi media yang berbeda, contoh film dan grafik memerlukan simbol dan kode yang berbeda. Agar dapat membantu proses pembelajaran secara efektif, media harus selaras dan sesuai dengan kebutuhan tugas pembelajaran dan kemampuan mental siswa.
- c) Praktis, luwes dan bertahan, jika tidak tersedia waktu, dana, atau sumber cara lainnya memproduksi, maka tidak perlu dipaksakan. Kriteria ini menuntun para guru/instruktur untuk memilih media yang ada, mudah diperoleh atau mudah dibuat oleh guru. Media yang dipilih sebaiknya dapat digunakan dimanapun dan kapanpun dengan peralatan yang tersedia di sekitarnya, serta mudah dipindahkan dan dibawa kemana-mana.
- d) Guru terampil menggunakannya, ini merupakan salah satu kriteria utama. Apapun jenis media yang digunakan, guru harus mampu menggunakannya dalam proses belajar mengajar. Nilai dan manfaat media sangat ditentukan oleh guru yang menggunakannya.

- e) Pengelompokan sasaran, media yang efektif untuk kelompok besar belum tentu sama efektifnya jika digunakan pada kelompok kecil atau perorangan. Oleh karena itu ada berbagai macam media yang digunakan untuk jenis kelompok besar, kecil, dan perorangan.
- f) Mutu teknis, pengembangan visual baik gambar maupun fotografi harus memenuhi persyaratan teknis tertentu. Contohnya *visual* pada *slide* harus jelas dan informasi atau pesan yang ditonjolkan dan ingin disampaikan tidak boleh terganggu oleh elemen lainnya yang berupa latar belakang.

Menurut Ahmad Rohani dalam bukunya “ Media Instruksional Edukatif ” menyatakan bahwa pemilihan dan pemanfaatan media perlu memperhatikan kriteria-kriteria sebagai berikut :

- a) Tujuan
Media hendaknya menunjang tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan.
- b) Ketepatangunaan
Tepat dan berguna bagi pemahaman bahan yang dipelajari.
- c) Keadaan peserta didik
Kemampuan berfikir dan daya tangkapa peserta didik, dan besar kecilnya kelemahan peserta didik perlu dipertimbangkan.
- d) Ketersediaan

Pemilihan perlu memperlihatkan ada atau tidak media tersedia di perpustakaan atau di sekolah serta mudah-sulinya diperoleh.

e) Mutu teknis

Media harus memiliki kejelasan dan kualitas yang baik.

f) Biaya

Hal ini merupakan pertimbangan bahwa biaya yang dikeluarkan apakah seimbang dengan hasil yang dicapai serta ada kesesuaian atau tidak.

Berkaitan dengan hal tersebut beberapa ahli menyatakan : untuk memilih media atau menggunakannya media pembelajaran perlu diperhatikan hal-hal berikut :

- a. Biaya lebih murah, pada saat pembelian ataupun dalam pemeliharaan
- b. Kesesuaian dengan metode pembelajaran
- c. Kesesuaian dengan karakteristik peserta didik
- d. Pertimbangan praktis

Media dipilih atas dasar praktis tidaknya untuk digunakan seperti :

- 1) Kemudahannya dipindahkan atau ditempatkan.
 - 2) Kesesuaian dengan fasilitas yang ada di kelas.
 - 3) Keamanan penggunaannya.
 - 4) Kemudahan perbaikinya.
 - 5) Daya Tahannya.
- e. Ketersediaan media tersebut berikut suku cadang di pasaran serta keterbatasan bagi peserta didik.

Jenis media yang digunakan harus dipilih berdasarkan kriteria utama, yaitu kesesuaiannya dengan tujuan pembelajaran dan kriteria lain, seperti yang telah diuraikan diatas. Bila media yang dipilih hanya memenuhi sebagian dari kriteria, dapat terjadi hal-hal sebagai berikut:

- 1) tampak baik dalam perencanaan tetapi tidak berhasil diproduksi, karena terlalu mahal atau sulit diperoleh peralatan dan bahan bakunya.
- 2) Diproduksi dengan kualitas rendah karena alasan yang sama seperti diatas.
- 3) Tidak atau kurang digunakan karena tidak sesuai dengan karakteristik peserta didik, tidak praktis untuk digunakan atau tidak sesuai dengan metode pembelajaran.
- 4) Kurang efektif dalam mencapai tujuan.

Akhirnya perlu dipahami tentang cara-cara pemilihan media ada tiga cara yaitu:

- a) Model, *flow Chart, Eliminasi*.

Menggunakan sistem pengguguran (batal) dalam pengambilan keputusan.

- b) Model *Matriks*.

Menangguhkan pengambilan keputusan, untuk memilih ini cocok kalau menggunakan media rancangan.

- c) Model *Checeklis*.

Menangguhkan keputusan untuk memilih sampai seluruh kriteria dipertimbangkan, hal ini cocok untuk media jadi dan media rancangan.

6. Manfaat Penggunaan Media Pembelajaran

Media pembelajaran mempunyai manfaat yang utama yaitu membantu siswa untuk memahami materi pelajaran yang disampaikan oleh gurunya. Tetapi menurut beberapa ahli pendidikan media pembelajaran mempunyai manfaat yang lebih luas antara lain :

Menurut Dale manfaat media pembelajaran adalah :

- a) Meningkatkan rasa saling pengertian dan simpati dalam kelas.
- b) Membuahkan perubahan signifikan tingkah laku siswa.
- c) Menunjukkan hubungan mata pelajaran dan kebutuhan serta minat siswa dengan meningkatnya motivasi belajar siswa.
- d) Membawa kesegaran dan variasi bagi pengalaman belajar siswa.
- e) Membuat hasil belajar lebih bermakna bagi berbagai kemampuan siswa.
- f) Mendorong pemanfaatan yang bermakna dari mata pelajaran dengan jalan melibatkan imajinasi dan partisipasi aktif yang mengakibatkan meningkatnya hasil belajar siswa.
- g) Memberikan umpan balik yang diperlukan yang dapat membantu siswa menemukan seberapa banyak yang telah mereka pelajari.

- h) Melengkapi pengalaman yang kaya dengan konsep-konsep yang bermakna dan dapat dikembangkan.
- i) Memperluas wawasan dan pengalaman siswa yang mencerminkan pembelajaran nonverbalistik dan membuat generalisasi.
- j) Menyakinkan diri bahwa urutan dan kejelasan fikiran yang siswa butuhkan jika mereka membangun struktur konsep dan sistem dan gagasan yang bermakna.

Menurut Nana Sudjana dan Ahmad Rifa'i, Manfaat media pembelajaran menurut mereka adalah :

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

Menurut Oemar Malik, Manfaat media pembelajaran menurut Oemar Malik adalah :

- a. Meletakkan dasar-dasar yang konkrit untuk berfikir, 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 dikalangan siswa
- e. Menumbuhkan pemikiran yang teratur dan kontinyu terutama melalui gambar hidup
- f. Membantu tumbuhnya pengertian yang dapat membantu perkembangan kemampuan berbahasa. Memberikan pengalaman yang tidak mudah diperoleh dengan cara lain dan membantu efisiensi dan kerSejarah Kebudayaan yang lebih banyak dalam belajar.

Setiap media pembelajaran memiliki kemampuan masing-masing, maka setiap guru diharapkan menentukan pilihannya sesuai dengan kebutuhan pada saat suatu pertemuan. Hal ini dimaksudkan, jangan sampai penggunaan media menjadi penghalang proses belajar mengajar yang akan dilakukan guru di dalam kelas. Harapan yang besar tentu saja agar media menjadi alat bantu yang dapat mempercepat atau mempermudah pencapaian tujuan pembelajaran.

Dalam usaha menggunakan media dalam proses belajar mengajar, menurut Yusufhadi Miarso, perlu diberikan sejumlah pedoman umum sebagai berikut :

- a. Tidak ada suatu media yang terbaik untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran. Masing-masing jenis media mempunyai kelebihan dan kekurangan. Oleh karena itu pemanfaatan kombinasi dua atau lebih media akan lebih mampu membantu tercapainya tujuan pembelajaran.
- b. Penggunaan media harus didasarkan pada tujuan pembelajaran yang hendak dicapai. Dengan demikian pemanfaatan media harus menjadi bagian integral dari penyajian pelajaran.
- c. Penggunaan media harus mempertimbangkan kecocokan ciri media dengan karakteristik materi pelajaran yang disajikan.
- d. Penggunaan media harus disesuaikan dengan bentuk kegiatan belajar mengajar yang akan dilaksanakan seperti belajar secara klasikal, belajar dalam kelompok kecil, belajar secara individual, atau belajar mandiri.
- e. Penggunaan media harus disertai persiapan yang cukup seperti preview media yang dipakai, mempersiapkan berbagai peralatan yang dibutuhkan di ruang kelas sebelum pelajaran dimulai dan sebelum peserta masuk. Dengan cara ini pemanfaatan media diharapkan tidak akan mengganggu kelancaran proses belajar mengajar dan mengurangi waktu belajar.

- f. Peserta didik perlu disiapkan sebelum media pembelajaran digunakan, agar mereka dapat mengarahkan perhatian pada hal-hal yang penting selama penyajian dengan media berlangsung.
- g. Penggunaan media harus diusahakan agar senantiasa melibatkan partisipasi aktif peserta.

7. Landasan Penggunaan Media Dalam Pendidikan Sejarah Kebudayaan Islam

Menurut Drs Mahfudh Shalahuddin dalam bukunya Media Pendidikan Islam menyatakan ada beberapa dasar penggunaan media dalam pendidikan Islam antara lain :

1. Dasar Religius

Dalam masalah penerapan media pendidikan Sejarah Kebudayaan, harus memperhatikan jiwa keSejarah Kebudayaan pada anak didik. Oleh karena faktor inilah yang justru menjadi sasaran media pendidikan Sejarah Kebudayaan yang sangat prinsipil. Dengan tanpa memperhatikan serta memahami perkembangan jiwa anak atau tingkat daya fikir anak didik, guru Sejarah Kebudayaan akan sulit diharapkan untuk menjadi sukses. Sebagaimana firman Allah surat An-Nahl ayat 125 :

لَجَّعُ إِلَٰهَ ۙ يَدُلُّ بِكَ بِأَحْكَمَةِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ وَجَدَ ۙ إِلَهُم بِأَلْتِي هِ ۙ أَحْسَنُ
 إِنَّ ۙ هُوَ أَعْلَمُ بِمَنْ ضَلَّ عَنْ ۙ يَدُلُّ ۙ وَهُوَ أَعْلَمُ بِأَلْمَهْتِ ۙ دِينَ ۙ

Artinya : Serulah (manusia) pada jalan Tuhanmu dengan hikmah dan pelajaran yang baik dan bantahlah mereka dengan cara yang baik. Sesungguhnya Tuhanmu Dialah yang lebih mengetahui tentang siapa yang tersesat dari jalan-Nya dan Dialah yang lebih mengetahui orang-orang yang mendapat petunjuk (An-Nahl :125).

Hikmah adalah perkataan yang tegas dan benar yang dapat membedakan antara yang haq dan yang batil. Berbagai macam orang mengartikan kata “Hikmah” dalam arti “ Bijaksana ” Adapula yang mengartikan hikmah dengan cara yang tepat dan efektif. Syekh Muhammad Abduh dalam tafsir Al Manar (juz III) mengartikan kata hikmah dengan “Alasan-alasan ilmiah dengan dalil dan hujjah yang dapat diterima oleh kekuatan akal. Dalam *Lisanul Arab* diterangkan bahwa” : Hakim yaitu orang yang berhikmah, ialah orang yang paham benar tentang seluk beluk kaifiat/cara mengerjakan sesuatu dan dia mahir didalamnya.

Dapat disimpulkan bahwa hikmah adalah cara yang bijaksana, tepat, efektif, dan dapat diterima dengan akal. Oleh karena itu tugas pengamatan yang pertama harus dilakukan oleh guru Sejarah Kebudayaan sebagai pendidik ialah pengamatan langsung kepada perkembangan keagamaan anak didik. Sebab perkembangan sikap keagamaan anak sangat erat hubungannya dengan sikap percaya kepada Tuhan, yang telah diberikan di lingkungan keluarga atau masyarakat, yang selanjutnya dapat dijadikan bahan dasar pengertian dalam

melaksanakan tugas sesuai dengan metode yang dipakai dalam proses belajar mengajar.

2. Dasar Psikologis

Pada waktu guru menyusun desain untuk media, ia harus telah merumuskan tujuan yang akan dicapai dengan jelas, agar kegiatan belajar mengajar dapat berlangsung dengan efektif dan efisien, guru pula yang menentukan dan mengorganisir komponen media. Guru akan dapat mengorganisir komponen dengan tepat kalau ia mengetahui tentang proses belajar mengajar/tipe-tipe belajar. Belajar adalah suatu proses yang kompleks dan unik. Kompleks artinya mengikutsertakan segala aspek kepribadian baik jasmani maupun rohani. Sedangkan unik berarti cara belajar dari tiap orang mempunyai perbedaan, seperti dalam hal : minat, bakat, kemampuan, kecerdasan serta tipe belajar.

Hakikat perbuatan belajar mengajar adalah usaha terjadinya perubahan tingkah laku kepribadian bagi orang yang belajar. Perubahan itu baik dalam aspek pengetahuan, ketrampilan, maupun sikap/nilai. Guru akan dapat memilih dan menggunakan media dengan tepat dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran, jika mengetahui tentang proses orang mengenal dunia dan sekitar bagaimana cara mempelajarinya.

3. Dasar Teknologis

Kemajuan dan perkembangan teknologi mempengaruhi perkembangan dan kemajuan masyarakat. Pengaruh tersebut juga

memasuki dunia pendidikan, sehingga menimbulkan istilah “ Teknologi Pendidikan ” yang mempunyai pengertian sebagai proses keseluruhan kegiatan yang melibatkan orang, prosedur, pikiran, perencanaan, organisasi dalam menganalisis masalah, melaksanakan dan menilai serta mengelola usaha pemecahan masalah dengan segala sumber yang ada.

B. Nasyid (Lagu-Lagu Bernafaskan Islami) Sebagai Salah Satu Media Pembelajaran.

1. Pengertian nasyid

Nasyid berasal dari bahasa Arab, *ansyada-yunsyidu*, artinya bersenandung. Definisi nasyid sebagai format kesenian adalah senandung yang berisi syair-syair keSejarah Kebudayaan. Akan tetapi, ada banyak versi mengenai pengertian nasyid itu sendiri. Misalnya dari sebuah artikel disebutkan bahwa arti nasyid atau anasyid (jamak) itu sendiri adalah lantunan atau bacaan, sementara istilah nyanyian dalam bahasa arab adalah *Al-Ghina*, bukan nasyid. Nasyid merupakan senandung yang biasanya bercorak Islam dan mengandung kata-kata nasihat, kisah para nabi, memuji Allah, dan yang berkaitan dengan dengan Islam lainnya.

Orang yang menyanyikan nasyid biasanya disebut *munsyid*, sedangkan arti *munsyid* itu sendiri adalah orang yang melantunkan atau membacakan syair Nasyid tidak hanya sekedar lagu, akan tetapi memiliki nilai spiritual yang tinggi baik dari segi syairnya maupun *munsyidnya*.

Syair atau lirik nasyid harus memiliki pesan ruhani atau pesan Islami yang kuat. Imam Al Mawardi mengatakan bahwa syair-syair yang diungkapkan oleh orang-orang Arab lebih disukai apabila syair itu mampu menumbuhkan rasa waspada terhadap tipuan atau rayuan dunia, cinta kepada Rasulullah suri tauladan bagi ummat manusia, dan mendorong kepada akhlak yang mulia. Kesimpulannya, syair seperti ini boleh jika selamat atau bebas dari kekejian dan kebohongan.

Munsyid yang menyanyikannya harus mencerminkan kepribadian Islami yang kuat. Citra Islami harus ada pada diri seorang munsyid. Bisa jadi karena niat munsyid dalam bernyanyi yang tidak benar akan mempengaruhi penyampaian nasyid meskipun lirik nasyid tersebut sudah kuat pesan ruhiannya.

Bagi munsyid, nasyid merupakan salah satu sarana dalam pembelajaran. Oleh karena itu, seorang munsyid harus memahami falsafah berdakwah dalam nasyid, yaitu menyampaikan pesan dalam nasyid agar tersampaikan kepada pendengarnya. Seorang munsyid harus mampu membuat pendengarnya tergerak untuk mengingat kisah perjalanan Rasulullah dan senantiasa berbuat kebaikan. Setiap syair yang dinyanyikan hanya akan sampai ke hati pendengar apabila dinyanyikan dengan hati, maka sudah merupakan kewajiban bagi seorang munsyid untuk mengaplikasikan nasyid yang disampaikannya dalam kehidupan sehari-hari.

2. Sejarah Nasyid

Nasyid dipercaya sudah ada sejak zaman Nabi Muhammad. Syair *thola'abadru 'alaina* (yang artinya *telah muncul rembulan di tengah kami*) yang kini kerap dinyanyikan oleh tim qosidah dan majelis ta'lim, adalah syair yang dinyanyikan kaum muslimin saat menyambut kedatangan Rasulullah SAW ketika pertama kali hijrah ke Madinah.

Nasyid kemudian berkembang seiring dengan situasi dan kondisi saat itu. Misalnya nasyid di Timur Tengah yang banyak mengumandangkan pesan jihad maupun perlawanan terhadap imperialisme Israel lebih banyak dipengaruhi oleh situasi politik yang ada saat itu.

3. Masuknya Nasyid ke Indonesia

Untuk awal masuknya nasyid di Indonesia diperkirakan pada akhir tahun 80an dan awal 90-an. Ada Nada Murni (dari Malaysia) dan untuk tim nasyid dari nusantara sendiri itu adalah Izzatul Islam dan Snada.

Pada awalnya yang dinyanyikan adalah syair-syair asli berbahasa Arab. Namun akhirnya berkembang dengan adanya nasyid berbahasa Indonesia dan dengan tema yang semakin luas (tidak hanya tema syahid dan jihad). Biasanya nasyid dinyanyikan dalam pernikahan, maupun perayaan hari besar umat Islam.

4. Nasyid Sebagai Media Pembelajaran

Revolusi multimedia memiliki potensi yang besar bagi nasyid (lagu-lagu bernafaskan Islami) untuk menunjang proses belajar. Nasyid

(lagu-lagu bernafaskan Islami) membawa suasana yang positif dan santai bagi banyak kelas, juga memungkinkan integrasi indera yang diperlukan untuk ingatan jangka panjang. Nasyid (lagu-lagu bernafaskan Islami) berfungsi juga sebagai latar belakang dalam sejumlah ruang kelas untuk meredam bunyi-bunyi industri atau lalu-lintas, dan nasyid (lagu-lagu bernafaskan Islami) dapat digunakan sebagai salah satu media secara berhasil untuk media pembelajaran, dan untuk memperkuat pokok bahasan.

Media Nasyid (lagu-lagu bernafaskan Islami) berpengaruh pada guru Sejarah Kebudayaan Islam dan pelajar. Nasyid (lagu-lagu bernafaskan Islami) dapat menata suasana hati, mengubah keadaan mental siswa, dan mendukung lingkungan belajar mengajar. Nasyid (lagu-lagu bernafaskan Islami) membantu pelajar bekerja lebih baik dan mengingat lebih banyak. Nasyid (lagu-lagu bernafaskan Islami) merangsang, meremajakan dan memperkuat belajar, baik secara sadar maupun tidak sadar. Disamping itu, kebanyakan siswa memang mencintai nasyid (lagu-lagu bernafaskan Islami).

Bulgarian Academy of Scientist dan Sofia Medical Institutes, dimana Lozanov melanjutkan penelitiannya, ia menemukan bahwa nasyid (lagu-lagu bernafaskan Islami) Barok yang lambat dapat membawa para murid kedalam keadaan santai namun waspada dan lebih efektif ketimbang belajar yang ditimbulkan oleh tidur untuk memperoleh hasil optimal.

Lozanov menemukan bahwa nasyid (lagu-lagu bernafaskan Islami) yang terbaik untuk belajar adalah nasyid (lagu-lagu bernafaskan Islami) biola dan instrumen-instrumen gesek lainnya yang kaya akan nada-nada harmonis tinggi dan berdenyut pada enam puluh empat ketukan per menit. Subyek-subyek belajar dalam sepersekian waktu normal untuk menyelesaikan tugas-tugas rumit.

Salah satu tips yang disarankan oleh Joen Beck (1985) dalam “Bagaimana Meningkatkan Kecerdasan Anak” untuk meningkatkan kecerdasan dan kreatifitas anak antara lain dengan memperkaya kehidupan anak dengan media alat peraga sebagai berikut:

1. Audio Visual (radio, tape recorder, telepon, laboratorium, bahasa)
2. Media Visual (foto, ilustrasi, flashcard, gambar pilihan dan potongan gambar, film bingkai, film rangkai, OHP, grafik, bagan, diagram, poster, peta),
3. Media Audio Visual
 - a. Media audio visual gerak (film TV, TV, film bersuara)
 - b. Media audio visual diam (TV diam, film rangkai bersuara, halaman bersuara dan buku bersuara)

Media diatas dapat menjadi alat yang menyenangkan bagi anak untuk memperkenalkan musik dalam sistem belajar mengajar di kelas.

Cortex dari otak manusia secara kasar dapat dibandingkan seperti sebuah komputer, yang perlu diberi “program” sebelum dapat bekerja

secara efektif. Anak memberi program pada otaknya dengan jalan mengirimkan rangsangan-rangsangan sensorik yang berasal dari mata, hidung, mulut, dan perabaan ke otak melalui saraf-saraf. Lebih banyak rangsangan sensorik yang merangsang otak, lebih besar pula kemampuan otak untuk berfungsi secara cerdas.

Dari usia delapan tahun hingga tiga belas tahun, jalur-jalur pendengaran mengalami pertumbuhan lebih lanjut, meningkatkan kemampuan pembicaraan dan pendengaran. Menyanyikan lagu-lagu rakyat sederhana dalam bahasa asing atau aksen-aksen Medan, Madura, Jawa, Sulawesi memungkinkan otak membuat kode bagi bunyi-bunyi baru.

Selama tahap ini, corpus callosum, jembatan antara sisi kiri otak dengan sisi kanan otak, merampungkan perkembangannya, sehingga memungkinkan kedua belah itu untuk menanggapi sebuah peristiwa secara serentak. Penelitian membuktikan bahwa *corpus callosum* para musikus lebih tebal dibandingkan yang bukan musikus. *Plamun Temporale*, yang terletak di lobus temporale cortex, juga lebih menonjol pada musikus. Wilayah otak ini tampaknya berkaitan dengan pemrosesan bahasa dan barangkali juga mengatagorisasi bunyi-bunyian, menunjukkan adanya hubungan persepsi antara bahasa dan musik.

Media alat Peraga Nasyid (lagu-lagu bernafaskan Islami) mempunyai peran yang penting untuk membangkitkan dan memupuk kreatifitas belajar anak. Joan Beck, memberikan beberapa tips untuk

membentuk kreatifitas belajar anak. Salah satu diantaranya adalah dengan memperkaya hidup anak dengan Nasyyid (lagu-lagu bernafaskan Islami). Anak senang sekali mendapat kesempatan menggunakan media alat nasyid (lagu-lagu bernafaskan Islami) yang sederhana seperti hadrahatau terbangun. Orang tua bila mungkin dapat menyanyikan lagu-lagu kepada anaknya ketika dalam buaian semenjak anak dibawa dari rumah sakit.

Dari usia delapan tahun hingga tiga belas tahun, sebagaimana yang telah diamati oleh Piaget dan pendidik-pendidik anak lain mulailah berkembang suatu kesadaran diri ketika belahan kanan otak menjadi lebih sulit diakses. Dari usia tiga belas tahun hingga lima belas tahun suara anak laki-laki melorot dan mereka kerap kehilangan ciri-ciri yang lebih intuitif dan emosional yang tadinya dengan gampang tersedia. Pada usia-usia ini, musik, seni, dan pendidikan jasmani kreatif, semua hal yang merangsang fungsi otak sebelah kanan menjadi penting bagi integrasi lengkap pikiran/tubuh.

Sistem saraf itu seperti sebuah orkes simfoni dengan berbagai ritme, melodi dan instrumentasi. Ada banyak sistem ritmis maupun melodis yang membuat otak tetap tersinkronisasi. Apabila salah satu bagian otak mengalami kerusakan, ritme-ritme alami otak dan tubuh akan terganggu, dan neuron-neuron dapat menembak pada saat yang keliru, atau tidak menembak sama sekali. Sering nasyid (lagu-lagu bernafaskan Islami) eksternal, gerakan, atau imajinasi membantu menyelaraskan kembali

“nasyid (lagu-lagu bernafaskan Islami) neurologis itu”. Musik secara misterius menjangkau kedalaman otak dan tubuh kita yang mengubah banyak sistem tak sadar menjadi ekspresi sehingga mudah dicerna dan dihafal.

Siswa akan lebih berkembang potensi, bakat dan minat belajarnya manakala guru mampu membimbing dan mengarahkannya. Ketika di kelas, sebenarnya guru dituntut tidak hanya sebagai *pen-transfer of knowledge ansich* tetapi juga mampu memerankan diri sebagai pewaris nilai, pembimbing, fasilitator, rekan belajar, model, direktur dan motivator. Dengan demikian maka menjadi sebuah keniscayaan (*sine qua-non*) bagi para guru untuk senantiasa melakukan berbagai inovasi dalam meningkatkan pemahaman pembelajarannya Sejarah Kebudayaan Islam Pokok Bahasan Kisah Perjalanan Rasulullah. Kemampuan untuk melakukan inovasi ini tentu saja mensyaratkan sosok guru yang kreatif, produktif, cerdas, komitmen tinggi dan tidak merasa puas dengan keadaan yang sudah ada.

C. Pembelajaran SKI

1. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran berasal dari belajar yang berarti proses, pembentukan secara terorganisir, Pembelajaran juga berarti keseluruhan peraturan kegiatan yang memungkinkan dan berkenaan dengan terjadinya intraksi

dunia belajar mengajar. Sedangkan menurut Peter salim, Yeni Salim, Pembelajaran lebih menekankan pada proses yang terjadi di luar atau di dalam kelas.

Pembelajaran merupakan kata baru dalam konteks dunia pendidikan di Indonesia. Sebelum lebih dikenal dengan istilah pengajaran, atau belajar mengajar. Pengertian belajar mengajar sendiri cukup beragam. Namun secara substansial, pengertian belajar mengajar mengacu kepada adanya intraksi antara guru dan murid, sebagaimana definisi A. tabrani Rusyan, yang mengartikan belajar mengajar sebagai satu intraksi antara peserta didik dan guru dalam rangka mencapai tujuan.

Dari berbagai pengertian belajar mengajar, terlihat bahwa titik tekannya adalah pembinaan anak mengenai segi kognitif dan psikomotorik semata-mata. Padahal selaras dengan Taksonomi Bloom, seharusnya pendidikan memperhatikan keseimbangan antara kognitif, afektif dan psikomotorik. Dengan demikian diharapkan akan tercipta sebuah konsep pendidikan yang mampu menghasilkan anak didik sebagaimana dirumuskan dalam pendidikan. Mengajar merupakan suatu yang kompleks. Chauhan misalnya, mendefinisikan mengajar sebagai upaya dalam member perangsang (stimulus), bimbingan , pengarahan, dan dorongan kepada siswa agar terjadi proses belajar.

2. Pengertian Sejarah Kebudayaan Islam

a. Sejarah

Secara bahasa, dalam bahasa arab "sejarah" berasal dari kata "syajarah" yang berarti pohon atau sebatang pohon, apapun jenis pohon tersebut. dengan demikian, "sejarah" atau "syajarah" berarti segala sesuatu yang berkaitan dengan suatu pohon mulai sejaak penih pohon itu sampai segala hal yang di hassilkan oleh pohon tersebut. atau dengan kata lain, sejarah ataau "syajarah" adalah catatan detail tentang suatu pohon dan segala sesuatu yang dihasilkan nya. dengan demikian, sejarah dapat di artikan catatan detail dengan lengkap tentang segala sesuatu.

b. Kebudayaan

kebudayaan berasal dari kata "budi" dan "daya". kemudian di gabungkan menjadi "budidaya" yang berarti sebuah upaya untuk menghasilkan dan mengembangkan sessuatu agar menjadi lebih baik dan memberikan manfaat bagi hidup dan kehidupan. Kemudian di imbuhkan awalan "ke" dan akhiran "an", sehingga menjadi "kebudidayaan "lalu di singkat menjadi "kebudayaan". jadi, kebudayaan artinya segala upaya yang di lakukan oleh umat manusia untuk menghasilkan dan mengembakan sesuatu, baik yang sudah ada maupun yang belum ada agar memberikan manfaat bagi kehidupan manusia.

c. Islam

Secara bahasa, islam artinya penyerahan, kepatuhan, atau ketundukan. namun menurut istilah, islam adalah agama yang di turunkan oleh Allah kepada Nabi Muhammad Saw. khususnya dan kepada para nabi lain pada umumnya untuk membimbing umat manusia meraih kebahagiaan di dunia dan akhirat kelak. Jika ketiga kata di atas "Sejarah, Kebudayaan, dan Islam" digabungkan, maka menjadi "Sejarah Kebudayaan Islam" berangkat dari beberapa definisi di atas dapat di simpulkan bahwa yang di maksud dengan "Sejarah Kebudayaan Islam" adalah catatan lengkap tentang segala sesuatu yang di hasilkan oleh umat islam untuk kemaslahatan hidup dan kehidupan manusia.

Sejarah kebudayaan islam memiliki tujuan dan manfaat yang penting bagi kehidupan kita untuk zaman sekarang maupun untuk zaman yang akan datang. adapun tujuan mempelajari sejarah adalah untuk mengambil suatu pelajaran dari perjalanan sejarah umat - umat terdahulu, baik umat yang patuh kepada Allah dan Rasul nya maupun yang mengembangkan, kemudian di jadikan pegangan dan teladan untuk kehidupan sekarang dan masa yang akan datang, dalam rangka menggapai kebahagiaan hidup di dunia dan akhirat kelak. mempelajari sejarah juga sangat penting bagi kehidupan dan kehidupan kita. adapun manfaat - manfaat dari mempelajari sejarah adalah sebagai berikut:

1. untuk mengetahui segala sesuatu yang telah terjadi di masa silam, entah sesuatu itu baik maupun buruk. kemudian hal itu di jadikan

cermin dan teladan bagi kita dalam menjalani hidup dan kehidupan untuk untuk menggapai kebijakan.

2. untuk mengetahui kebudayaan yang di hasilkan oleh umat islam dalam sejarah peradaban manusia, dan sumbangsuhnya bagi kehidupan manusia.
3. untuk mengetahui peranan dan sumbangan agama islam dan umat islam bagi kebijakan hidup manusia.
4. untuk mendidik diri kita menjadi orang yang bijak karna dengan mempelajari sejarah kita bisa mengetahui berlakunya hukum sebab akibat, sehingga kita tidak harus mengalami langsung segala peristiwa, namun cukup mengambil pelajaran dari sejarah umat terdahulu.

Nazarudin Rahman menjelaskan bahwa ada beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam pembelajaran SKI, yaitu sebagai berikut :

- a. Pendidikan Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) sebagai usaha sadar, yakni suatu kegiatan membimbing, pengajaran dan / atau latihan yang dilakukan secara berencana dan sadar atas tujuan yang hendak dicapai.
- b. Peserta didik harus disiapkan untuk mencapai tujuan Pendidikan Sejarah Kebudayaan Islam.
- c. Pendidik atau Guru Sejarah Kebudayaan Islam (GSKI) harus disiapkan untuk bisa menjalankan tugasnya, yakni merencanakan bimbingan, pangajaran dan pelatihan.
- d. Kegiatan pembelajaran SKI diarahkan untuk meningkatkan keyakinan,

pemahaman, penghayatan, dan pengamalan ajaran Sejarah Kebudayaan Islam.

Sebagai salah satu komponen ilmu pendidikan Islam, metode pembelajaran SKI harus mengandung potensi yang bersifat mengarahkan materi pelajaran kepada tujuan pendidikan Sejarah Kebudayaan Islam yang hendak dicapai proses pembelajaran.

Dalam konteks tujuan Pendidikan Sejarah Kebudayaan Islam di sekolah umum, Departemen Pendidikan Nasional merumuskan sebagai berikut :

- a. Menumbuh kembangkan akidah melalui pemberian, pemupukan, dan pengembangan pengetahuan, penghayatan, pengamalan, pembiasaan, serta pengalaman peserta didik tentang Sejarah Kebudayaan Islam sehingga menjadi muslim yang terus berkembang keimanan dan ketakwaannya kepada Allah SWT.
- b. Mewujudkan manusia Indonesia yang taat beragama dan berakhlak mulia yaitu manusia berpengetahuan, rajin beribadah, cerdas, produktif, jujur, adil, berdisiplin, bertoleran (tasamuh), menjaga keharmonisan secara personal dan sosial serta mengembangkan budaya Sejarah Kebudayaan dalam komunitas sekolah.

Lebih lanjut, menurut Arifin, ada tiga aspek nilai yang terkandung dalam tujuan pendidikan Islam yang hendak direalisasikan melalui metode, yaitu :

1. Membentuk peserta didik menjadi hamba Allah yang mengabdikan kepada-Nya semata.
2. Bernilai edukatif yang mengacu kepada petunjuk Al-Qur'an dan Al-hadist Rasulullah saw.
3. Berkaitan dengan motivasi dan kedisiplinan sesuai dengan ajaran al-Qur'an yang disebut pahala dan siksaan.

Berangkat dari beberapa penjelasan tersebut, dapat dikemukakan bahwa Pendidikan Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) adalah usaha sadar, yakni suatu kegiatan membimbing, pengajaran dan / atau latihan yang dilakukan GSKI secara berencana dan sadar dengan tujuan agar peserta didik bisa menumbuhkan kembangkan akidahnya melalui pemberian, pemupukan, dan pengembangan pengetahuan, penghayatan, pengamalan, pembiasaan, serta pengalaman peserta didik tentang Sejarah Kebudayaan Islam *Pokok Bahasan Kisah Perjalanan Rasulullah* sehingga menjadi muslim yang terus berkembang keimanan dan ketakwaannya kepada Allah SWT yang pada akhirnya mewujudkan manusia Indonesia yang taat berSejarah Kebudayaan dan berakhlak mulia seperti Rasulullah SAW. Suri tauladan kita. Agar hal ini tercapai, maka pendidik dituntut mampu mengembangkan kemampuannya dalam pembelajaran SKI *Pokok Bahasan Kisah Perjalanan Rasulullah* Di Kelas III MI Islamiyah Kecamatan Semampir Surabaya. Melalui media alat peraga nasyid (lagu-lagu Islami).

3. Media Alat Peraga Nasyid Dan Peningkatan Pemahaman Pembelajaran SKI.

Media pembelajaran sejarah kebudayaan Islam dapat digunakan dalam rangka upaya peningkatan interaksi belajar mengajar. Oleh karena itu harus diperhatikan prinsip-prinsip penggunaannya. Menurut Asnawir dan M Basyiruddin Usman. Prinsip-prinsip penggunaan media pembelajaran adalah sebagai berikut:

1. Penggunaan media pembelajaran hendaknya dipandang sebagai bagian yang integral dari suatu sistem pengajaran dan bukan hanya sebagai alat bantu yang berfungsi sebagai tambahan yang digunakan bila dianggap perlu dan hanya dimanfaatkan bila sewaktu-waktu digunakan.
2. Media pembelajaran hendaknya dipandang sebagai sumber belajar yang digunakan dalam usaha memecahkan masalah yang dihadapi dalam proses belajar mengajar.
3. Guru hendaknya dapat mengasai teknik-teknik dari suatu media pembelajaran yang digunakan.
4. Guru seharusnya memperhitungkan untung ruginya pemanfaatan suatu media pembelajaran.
5. Penggunaan media pembelajaran harus diorganisir secara sistematis.
6. Jika sekiranya suatu pokok bahasan memerlukan lebih dari beberapa macam media, maka guru dapat memanfaatkan *multimedia* yang

menguntungkan dan memperlancar proses belajar mengajar dan dapat merangsang motivasi belajar siswa sehingga dapat meningkatkan interaksi belajar mengajar.

Menurut Arief Sukadi S.S dan Radikun, prinsip-prinsip penggunaan media adalah sebagai berikut:

- a. Tidak ada satupun teknik atau strategi mengajar dan media pembelajaran yang harus dipakai tanpa melibatkan strategi mengajar dan media lainnya. Oleh sebab itu sebaiknya dalam proses belajar mengajar dipergunakan teknik dan media pembelajaran sesuai dengan tujuan belajar dan kebutuhan belajar.
- b. Tidak ada satu mediapun yang sesuai dan cocok dengan segala macam kegiatan belajar. Oleh karena itu sebaiknya sebelum melaksanakan proses belajar mengajar dipilih satu bentuk media yang cocok dan sesuai dengan tujuan dan kebutuhan belajar.
- c. Media tertentu lebih cepat dipakai untuk tujuan pembelajaran tertentu dibanding media lain.
- d. Penggunaan berbagai media secara berlebihan dan tidak berdasarkan teori pemilihan media dalam tempo relatif kurang akan menyebabkan kaburnya isi materi ini berarti bukan pendekatan multi media.
- e. Sebelum menggunakan suatu media dalam proses belajar mengajar sebaiknya guru melakukan persiapan yang cukup dan cermat. Karena hanya dengan cara demikian guru dapat menguasai seluruh materi dan

proses belajar mengajar akan berjalan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Bila dianggap perlu maka guru sebaiknya mempersiapkan bahan tambahan agar dapat memperluas dan memperdalam topik yang dibahasnya.

- f. Selama belajar menggunakan media, sebaiknya siswa juga dipersiapkan sebelumnya dan siswa juga harus diperlakukan sebaik-baiknya sesuai dengan karakteristiknya sehingga dapat berperan sebagai siswa yang berperan aktif dan bertanggungjawab dalam proses belajar mengajar dan juga dapat meningkatkan interaksi belajar.
- g. Media perlu diusahakan agar dapat menjadi bagian integral dari sistem pendidikan. Yakni media harus diperlakukan secara tepat dan proposional, sehingga tidak hanya sebagai alat Bantu mengajar tetapi betul- betul merupakan satu mata rantai dalam sistem pendidikan.
- h. Jangan sekali- kali menggunakan media hanya untuk mengisi waktu kosong dengan tujuan sebagai hiburan semata, karena dengan demikian tanggapan siswa selanjutnya terhadap media betul- betul sebagai hiburan. Dan untuk mengubah situasi akan sulit sekali.

Dari pendapat di atas dapat di ambil kesimpulan bahwa prinsip-prinsip penggunaan media alat peraga nasyid untuk meningkatkan pemahaman pembelajaran sejarah kebudayaan Islam adalah sebagai berikut :

1. Media merupakan bagian integral dari sistem pengajaran.

2. Media merupakan sumber belajar yang digunakan dalam usaha memecahkan masalah.
3. Guru harus menguasai tehnik media yang akan digunakan.
4. Guru harus memperhitungkan untung- rugi penggunaan media.
5. Penggunaan media pembelajaran harus diorganisir secara sistematis.
6. Guru dapat menggunakan multimedia jika pokok bahasan memerlukan beberapa macam media.
7. Guru harus mempersiapkan media secara cermat dan juga siswa yang akan diajar sehingga ada interaksi dalam proses belajar mengajar.

