

PENDIDIKAN AGAMA ISLAM BERBASIS IT

Multimedia pembelajaran pendidikan agama Islam merupakan salah satu sumber belajar yang dapat menyalurkan pesan akan membantu mengatasi hambatan psikologis, fisik, kultural dan lingkungan. Media pendidikan juga dapat membantu perbedaan gaya belajar, cacat tubuh atau hambatan jarak geografis, minat, intelegensi, keterbatasan daya indera, jarak waktu, dan hal-hal lain, seperti pesan yang bersifat verbalistik.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi dapat dimanfaatkan secara baik dan optimal oleh pendidik dalam melakukan proses pendidikan. Pendidik, misalnya, bisa memanfaatkan jaringan internet dengan *e-learning*, membuat *blog* atau *website* yang berisi tentang materi pembelajaran yang dibutuhkan dan dapat diakses oleh peserta didik dan mahasiswa.

Ruang lingkup buku ini meliputi: Pembelajaran Agama Islam, Metode Pendidikan Agama Islam, Media Pembelajaran Multimedia, Media Pembelajaran *E-Learning*, Media Pembelajaran *Edmodo*, Media Pembelajaran *Android*, Media Pembelajaran *Adobe Flash*, Media Pembelajaran Alat Peraga, Media Pembelajaran Animasi, Media Pembelajaran *Video*, Media Pembelajaran *Blended Learning*. Berdasarkan ruang lingkup tersebut penulis mengharapkan buku Pendidikan Agama Islam Berbasis IT ini bisa menjadi rujukan bagi guru, dosen dan calon guru saat pandemi berlangsung.

ZAHIR
publishing

zahirpublishing@gmail.com
www.penerbitzahir.com

ISBN 978-623-6398-93-7



9 786236 398937

Subhan Adi Santoso, M.Pd.
Himmatul Husniyah, M.Pd.

PENDIDIKAN AGAMA ISLAM BERBASIS IT

ZAHIR

Subhan Adi Santoso, M.Pd.
Himmatul Husniyah, M.Pd.

ZAHIR
publishing

PENDIDIKAN AGAMA ISLAM BERBASIS IT



Pengantar

Prof. Dr. H. Biyanto, M.Ag.

Guru Besar UIN Sunan Ampel Surabaya dan
Wakil Ketua Pimpinan Wilayah Muhammadiyah
Jawa Timur

Subhan Adi Santoso, M.Pd.
Himmatul Husniyah, M.Pd.

PENDIDIKAN AGAMA ISLAM BERBASIS IT

Pengantar

PROF. DR. H. BIYANTO, M.AG.

Guru Besar UIN Sunan Ampel Surabaya
dan Wakil Ketua Pimpinan Wilayah Muhammadiyah Jawa Timur



PENDIDIKAN AGAMA ISLAM BERBASIS IT

Penulis

Subhan Adi Santoso, M.Pd.
Himmatul Husniyah, M.Pd.

Editor

Nuzulul Isna, Ph.D.

Tata Letak

Ulfa

Desain Sampul

Zulkarizki

15.5 x 23 cm, xviii + 176 hlm.

Cetakan I, Oktober 2021

ISBN: 978-623-6398-93-7

Diterbitkan oleh:

ZAHIR PUBLISHING

Kadisoka RT. 05 RW. 02, Purwomartani,
Kalasan, Sleman, Yogyakarta 55571
e-mail : zahirpublishing@gmail.com

Anggota IKAPI D.I. Yogyakarta

No. 132/DIY/2020

Hak cipta dilindungi oleh undang-undang.

Dilarang mengutip atau memperbanyak
sebagian atau seluruh isi buku ini
tanpa izin tertulis dari penerbit.

KATA PENGANTAR

Memajukan Pendidikan, Membumikan Fahaman Islam Berkemajuan

Tidak diragukan lagi, Muhammadiyah merupakan organisasi yang sangat menekankan prinsip integrasi iman dan amal. Hal itu setidaknya dapat diamati dari metode KH Ahmad Dahlan (1868-1923), pendiri sekaligus ideolog Muhammadiyah, dalam mengajarkan nilai-nilai keislaman. Seorang murid dan sekaligus teman seperjuangan KH Ahmad Dahlan (selanjutnya disebut Kyai Dahlan), yakni KRH. Hajid (1897-1977), menceritakan metode Kyai Dahlan dalam mempelajari al-Qur'an. Dikatakan Hajid, bahwa Kyai Dahlan kalau mempelajari al-Qur'an selalu menekankan prinsip tartil (membaca) dan tadabbur (memikirkan). Metode Kyai Dahlan dalam mempelajari al-Qur'an dilakukan dengan cara mengambil satu, dua, atau tiga ayat, lalu dipertanyakan; (1) Bagaimana artinya?, (2) Bagaimana tafsir dan keterangannya?, (3) Bagaimana maksudnya?, (4) Apakah ini larangan dan apakah kamu sudah meninggalkannya?, serta (5) Apakah ini perintah yang wajib dikerjakan dan sudahkah kita menjalankannya? (Hajid, 2008, 65)

Metode penafsiran al-Qur'an model Kyai Dahlan tersebut telah mengundang decak kagum KH Mas Mansur (1896-1946), tokoh Muhammadiyah yang bergelar Sapu Kawat Jawa Timur (Syaifullah, 2005). Bermula dari kekaguman itulah, maka pada 1915 dan 1916, Mas Mansur datang ke Yogyakarta untuk menemui Kyai Dahlan. Tampaknya, Mas Mansur sangat terpicu dengan cara Kyai Dahlan menafsirkan al-Qur'an. Maka, secara khusus Mas Mansur pun berkeinginan untuk berdiskusi dengan Kyai Dahlan mengenai pokok-pokok ajaran Islam. Dalam kesempatan itulah Mas Mansur menyatakan bahwa saat menafsirkan ayat-ayat al-Qur'an, Kyai Dahlan tampak sangat teliti, berhati-hati, mendalam kajiannya, dan selalu mencoba untuk mengkontekstualisasikan dengan realitas kehidupan social (Mas Mansur, 1986, 173-174). Rasa kagum Mas

Mansur pada kedalaman ilmu agama Kyai Dahlan itu semakin membunyah sehingga dirinya bersedia aktif dan bahkan menjadi pemimpin Muhammadiyah.

Berkat bimbingan dan interaksi langsung dengan Kyai Dahlan itulah Mas Mansur akhirnya juga menjadi tokoh hebat dalam sejarah pergerakan nasional. Mas Mansur termasuk empat tokoh pergerakan nasional yang saat itu sangat diperhitungkan. Empat tokoh pergerakan yang dikenal dengan "Empat Serangkai", beranggotakan Sukarno (1901-1970), Mohammad Hatta (1902-1980), Ki Hajar Dewantara (1889-1959), dan Mas Mansur (Anonim, 2021). Saat kejayaan Jepang memuncak, Mas Mansur memutuskan kembali ke Surabaya. Posisi Mas Mansur dalam Empat Serangkai digantikan Ki Bagus Hadikusumo (1890-1954). Ki Bagus juga menjadi Ketua Umum Pimpinan Pusat (Hoofd Bestuur) Muhammadiyah pada periode 1942-1953. Mas Mansur termasuk tokoh yang berjasa dalam pertempuran 10 November 1945. Tanpa kenal lelah, Mas Mansur menyemangati arek-arek Surabaya melawan pasukan Belanda (NICA). Mas Mansur juga tercatat sebagai salah satu dari anggota Badan Penyelidik Usaha-Usaha Persiapan Kemerdekaan RI (BPUPKI). Karir Mas Mansur di Muhammadiyah juga tergolong cemerlang. Mas Mansur pernah menjadi Ketua Hoofd Bestuur Muhammadiyah periode 1937-1943. Setelah terpilih menjadi ketua, Mas Mansur pindah ke Yogyakarta. Selama di Yogyakarta, Mas Mansur aktif juga sebagai guru di Madrasah Mu'allimin (M. Yunan Yusuf, dkk, 2005, 225).

Kyai Dahlan Man of Action

Tokoh nasional asal Surabaya sekaligus pendiri perkumpulan Budi Utomo, Dokter Soetomo (1888-1938), juga dibuat takjub dengan cara Kyai Dahlan menerjemahkan ajaran Islam. Tatkala melihat realitas sosial umat yang terbelakang sehingga tidak sadar terhadap arti pentingnya kesehatan, Kyai Dahlan mengajarkan prinsip kedermawanan sosial (filantropisme) melalui pembentukan Majelis Penolong Kesejahteraan Oemum (PKO). Melalui lembaga inilah

amal usaha Muhammadiyah bidang kesehatan berkembang pesat. Dokter Soetomo pun terpesona dengan ajaran “kewelasihan” Muhammadiyah sebagaimana ditunjukkan Kyai Dahlan. Hal itu ditunjukkan Dokter Soetomo tatkala mewakili Hoofd Bestuur Muhammadiyah untuk meresmikan Poliklinik Muhammadiyah Surabaya (kini Rumah Sakit Muhammadiyah di Jalan KH Mas Mansur) pada 1924. Saat meresmikan poliklinik itulah Dokter Soetomo mengajak hadirin yang sebagian besar adalah “nonik-nonik” Belanda untuk menyumbang. Dengan tulus, hadirin memberikan sumbangan berupa perhiasan yang sedang dipakai. Bukan hanya bidang kesehatan, ajaran filantropi Kyai Dahlan juga tampak dalam pendirian panti jompo dan pengelolaan zakat secara modern. Padahal saat itu pengelolaan zakat masih dimonopoli tokoh-tokoh informal agama, seperti kyai (Abdul Munir Mulkhan, 2013, 2). Itu semua menunjukkan keunikan Kyai Dahlan dalam mengamalkan ajaran Islam dalam bentuk yang bersifat praksis sosial.

Kekaguman pada metode tafsir Kyai Dahlan juga dikemukakan Ahmad Syafii Maarif (lahir 1939), mantan Ketua Umum Pimpinan Pusat Muhammadiyah yang akrab disapa Buya Syafii. Menurut Buya Syafii, metode tafsir tersebut menunjukkan bahwa Kyai Dahlan merupakan pribadi yang memiliki pengetahuan ganda; agama dan realitas sosial. Selanjutnya, Buya Syafii menanyakan mengapa metode penafsiran al-Qur’an yang kritis dan akurat tersebut belum membudaya di Muhammadiyah? Sangat disayangkan, metode yang modern itu lebih banyak dipuji, tetapi tidak diikuti warga persyarikatan. Pernyataan Buya Syafii ini menegaskan betapa Kyai Dahlan telah berupaya menyandingkan ajaran al-Qur’an dengan realitas sosial umat. Maka, tidak mengherankan jika dikatakan bahwa secara keseluruhan pemikiran sosial keislaman Kyai Dahlan tampak sangat realistis dan pragmatis. Hingga tidak berlebihan jika dikatakan bahwa Kyai Dahlan merupakan pembaru yang sangat menekankan amalan nyata dibanding sekedar berpikiran besar (*man of action*) (M. Yunan Yusuf, dkk (Eds), 2015, 252). Pertanyaannya, apakah metode Kyai Dahlan dalam mengamalkan ajaran Islam telah menginspirasi keluarga besar Muhammadiyah?

Dampak dari pragmatisme ajaran Kyai Dahlan terasa sekali dalam keseluruhan sejarah dan perkembangan Muhammadiyah. Tampaknya inilah yang sekaligus menjadi pembeda Kyai Dahlan dengan pembaru lain di dunia Islam. Jika pembaru lain lebih banyak menaruh minat pada bidang pemikiran dan gerakan politik, Kyai Dahlan tampak sekali lebih menekankan aspek praksis ajaran dengan bidang perjuangan yang sangat luas. Kyai Dahlan juga menggunakan organisasi modern sebagai media perjuangan. Meski bukan orisinal dari Kyai Dahlan, namun perjuangan melalui organisasi dalam mendakwahkan ajara Islam merupakan strategi jitu pendiri Muhammadiyah tersebut. Dengan menekankan pada wilayah praksis sosial berarti Kyai Dahlan telah mengajarkan agar warga Muhammadiyah melaksanakan prinsip *a faith in action*, atau dakwah *bi al-hal* (ajakan melalui tindakan konkrit) (Mitsuo Nakamura, 1976). Dalam kaitan ini berarti nilai-nilai bekerja keras, berdisiplin, tepat waktu, tolong-menolong, tangan di atas lebih baik dari tangan di bawah, dan sedikit berbicara banyak bekerja, telah diteladankan *the founding fathers* Muhammadiyah dengan harapan agar diikuti warga persyarikatan.

Kecenderungan pragmatisme itu selanjutnya berimplikasi pada pembentukan beberapa amal usaha Muhammadiyah, terutama di bidang pendidikan, kesehatan, ekonomi, dan pelayanan sosial. Khusus amal usaha bidang pendidikan, rasanya tidak berlebihan jika dikatakan bahwa Muhammadiyah merupakan pelopor. Muhammadiyah menjadikan lembaga pendidikan sebagai "icon" gerakan. Amal usaha Muhammadiyah di bidang pendidikan pun terus berkembang pesat, baik secara kuantitas maupun kualitas. Faktanya, hingga kini Muhammadiyah mengelola lebih dari 10.000 lembaga pendidikan mulai tingkat dasar dan menengah hingga perguruan tinggi. Itu belum termasuk PAUD dan TK Aisyiyah (M. Yunan Yusuf, dkk (Eds), 2015, 256). Hanya saja, fakta menunjukkan bahwa secara kualitas pendidikan Muhammadiyah masih sangat beragam. Terkadang dijumpai ada lembaga pendidikan di daerah tertentu berkembang dengan sangat maju dan membanggakan.

Sementara itu, di daerah lain lembaga pendidikan Muhammadiyah belum menunjukkan kiprah yang menggembirakan.

Konteks Pendidikan Era Global

Pendidikan di era kini, sering juga dikatakan era global, dihadapkan pada beberapa tantangan. Menurut Zamroni, dampak globalisasi terhadap pendidikan setidaknya tampak pada tiga kecenderungan (Zamroni, 2005, 143-146). Pertama, munculnya kecenderungan komersialisasi dan komoditisasi atas pendidikan. Pemerintah yang semestinya mengambil peran besar dalam kesuksesan pendidikan ternyata banyak digantikan perannya oleh masyarakat. Akibatnya, pendidikan layaknya sebagai proses ekonomi dan diserahkan sepenuhnya pada mekanisme pasar. Layaknya pasar bebas, setiap lembaga pendidikan berlomba-lomba melakukan promosi untuk merekrut konsumen. Bahkan dalam rekrutmen konsumen ini, tidak jarang lembaga pendidikan melakukan manipulasi data untuk mengelabui masyarakat. Contoh kecenderungan komersialisasi pendidikan dapat dilihat melalui cara mengemasnya sehingga laku di pasar (marketable). Karena itu, tidak mengherankan jika di negeri ini bermunculan layanan fasilitas kelas eksekutif (kuliah Sabtu-Minggu), program kelas jauh, dan paket-paket pendidikan terstandar dan serba instan lainnya.

Dampak kedua, globalisasi melahirkan spirit internasionalisasi di lembaga pendidikan. Itu berarti pendidikan pun perlu distandarisasi guna meningkatkan daya saing global. Kebijakan pemerintah sebelum Mahkamah Konstitusi (MK) membatalkan program Rintisan Sekolah Bertaraf Internasional (RSBI), menunjukkan keinginan meningkatkan daya saing pendidikan nasional di mata dunia. Dengan branding RSBI, peserta didik dijanjikan memperoleh pelayanan akademik dan non-akademik berkelas dunia. Konsekwensinya, peserta didik yang belajar di sekolah berlabel RSBI harus berkemampuan akademik lebih dan mengeluarkan biaya super mahal, meski sesungguhnya terasa sangat sulit membedakan sekolah RSBI dan reguler. Di samping RSBI, juga ada mekanisme International Organization for Standardization (ISO) sebagai standar untuk menentukan sistem

manajemen mutu yang dikeluarkan lembaga-lembaga internasional. Pertanyaannya, sudahkah lembaga pendidikan Muhammadiyah yang bersertifikat ISO memberikan layanan terbaik layaknya pendidikan berkelas dunia?

Dampak ketiga, munculnya kondisi di mana kemampuan bangsa untuk hidup dalam era global tidak lagi ditentukan oleh modal berupa fisik, misalnya kekayaan alam atau mesin industri. Untuk mencapai kesejahteraan pada era global dibutuhkan modal maya (*virtual capital*), meliputi; penguasaan ilmu pengetahuan dan teknologi (*intellectual capital*), jaringan kerjasama yang didasarkan pada kepercayaan (*social capital*), dan watak atau moral yang dimiliki bangsa (*moral capital*). Tiga modal berharga ini sangat penting dimiliki suatu bangsa agar dapat menentukan posisinya dalam persaingan di era global. Itulah sebabnya mengapa negara-negara maju tidak selalu mengandalkan kekayaan alam. Bagi mereka yang penting adalah membangun sumber daya manusia (SDM) sehingga berdaya saing global.

Negeri Matahari Terbit, Jepang, merupakan contoh negara maju yang mengandalkan modal SDM. Jepang bisa jadi miskin dari segi sumber daya alam. Tetapi jangan ditanya ikhtiar pemerintah Jepang dalam membangun SDM. Hasilnya, Jepang semakin mengokohkan diri sebagai negara maju dengan sistem pendidikan yang hebat. Ingatlah kisah inspiratif yang menunjukkan perhatian pemerintah Jepang terhadap pendidikan. Dikisahkan, beberapa saat setelah bom atom dijatuhkan di dua kota penting Jepang, yakni Hiroshima dan Nagasaki pada tanggal 6 dan 9 Agustus 1945, pertanyaan pertama yang dimajukan Kaisar Jepang adalah "Berapa banyak guru yang masih hidup? (Anies Baswedan, 2013, 6)" Kisah ini beredar luas di masyarakat. Bisa jadi cerita itu mitos, namun narasi itu jelas memiliki konteks yang valid. Pemimpin "Negeri Sakura" itu memikirkan pendidikan sebagai persoalan yang amat mendasar untuk bangkit, menang, dan kuat. Kaisar menyadari betul bahwa bukan kekayaan alam yang akan membuat Jepang menjadi kuat. Jepang menjadi negara kuat dan diperhitungkan dunia dikarenakan kualitas sumber daya manusianya yang handal.

Membumikan Islam Berkemajuan

Secara normatif dapat dikatakan bahwa visi pendidikan Muhammadiyah harus diarahkan untuk mencapai maksud dan tujuan persyarikatan. Dalam Anggaran Dasar dikatakan bahwa Muhammadiyah adalah gerakan Islam dakwah amar makruf nahi munkar dan tajdid yang bersumber pada al-Qur'an dan Sunnah. Adapun maksud dan tujuan Muhammadiyah adalah menegakkan dan menjunjung tinggi agama Islam sehingga terwujud masyarakat Islam yang sebenar-benarnya. Sebenarnya bukan hanya amal usaha bidang pendidikan yang harus berorientasi untuk mencapai maksud dan tujuan Muhammadiyah. Tetapi seluruh amal usaha, termasuk bidang kesehatan, ekonomi, dan layanan sosial lainnya. Dengan kata lain, seluruh amal usaha Muhammadiyah harus dijadikan sebagai media dakwah persyarikatan. Ini penting ditekankan karena realitas menunjukkan bahwa amal usaha yang banyak seringkali belum diikuti dengan peningkatan jumlah warga Muhammadiyah.

Pendidikan Muhammadiyah juga harus dijadikan media untuk membumikan faham Islam berkemajuan. Idiom "kemajuan", "memajukan", "maju", dan "berkemajuan" telah diperkenalkan oleh pendiri dan ideolog Muhammadiyah. Pernyataan berbunyi; "Memajoekan hal Igama kepada anggauta-anggautanja" muncul pertama kali tahun 1912. Dalam edisi awal Suara Muhammadiyah yang ditulis dalam bahasa Jawa diungkapkan; "Karena menurut tuntunan agama kita Islam, serta sesuai dengan kemauan zaman kemajuan" (Muhammad Asratillah, 2021). Kyai Dahlan juga seringkali mengungkapkan pentingnya hidup orang Islam agar berkemajuan. Langkah besar Kyai Dahlan dalam meluruskan kiblat shalat, berkhotbah dengan bahasa lokal, mereformasi pendidikan dan pranata sosial lain menunjukkan spirit berkemajuan. Majalah Suara Muhammadiyah tahun 1922, juga menekankan pentingnya Islam sebagai "agami nalar", artinya agama yang berkemajuan dalam pemikiran umatnya. Mas Mansur ketika menulis tentang "Sebab-sebab Kemunduran Ummat Islam" dalam majalah Adil Nomor 52/IX tahun 1941, menunjuk empat faktor, yakni: iman umat yang tipis, umat yang tidak cerdas, pimpinan yang hanya pandai

gambar-gembor, dan syi'ar agama yang kurang (Amir Hamzah W. (ed), 133-134). Dalam Dua Belas Langkah Muhammadiyah tahun 1938-1942, Mas Mansur juga menekankan pentingnya "Memperluas Paham Agama". Tetapi, Mas Mansur mengingatkan bahwa yang harus diperluas adalah pemahaman tentang agama, bukan agama itu sendiri. Sebab, agama pada dasarnya bersumber dari wahyu yang tidak dapat diperluas dan dipersempit (Amir Hamzah W. (ed), 199-200).

Dalam Muktamar Muhammadiyah ke-37 tahun 1968, di Yogyakarta, dikatakan bahwa karakter masyarakat Islam yang sebenar-benarnya, salah satu cirinya adalah masyarakat yang maju dan dinamis, serta dapat menjadi contoh. Karakter Islam yang berkemajuan ini dipertegas dalam "Pernyataan Pikiran Muhammadiyah Abad Kedua" pada Muktamar Muhammadiyah ke-46 tahun 2010, di Yogyakarta, yang menyatakan; "Islam berkemajuan menyemaikan benih-benih kebenaran, kebaikan, kedamaian, keadilan, kemaslahatan, kemakmuran dan keutamaan hidup secara dinamis bagi seluruh umat manusia, Islam yang menjunjung tinggi kemuliaan manusia baik laki-laki maupun perempuan tanpa diskriminasi. Islam yang menggelorakan misi anti perang, antiterorisme, antikekerasan, antipenindasan, antiketerbelakangan dan anti terhadap segala bentuk pengrusakan di atas muka bumi seperti korupsi, penyalahgunaan kekuasaan, kejahatan kemanusiaan, eksploitasi alam, serta berbagai kemunkaran yang menghancurkan kehidupan. Islam yang secara positif melahirkan keutamaan yang memayungi kemajemukan suku, bangsa, ras, golongan dan kebudayaan umat manusia di muka bumi" (Tim Penulis, 2015). Karena itulah para pendidik Muhammadiyah dituntut untuk mengajarkan dan membumikan ajaran agama yang berkemajuan sehingga Islam bersifat kompatibel dengan segala waktu dan tempat (*shalihun li kulli zaman wa makan*).

Keikhlasan Versus Profesionalisme

Pendidikan Muhammadiyah harus mampu memadukan nilai-nilai keikhlasan dan profesionalitas. Orang seringkali mempertentangkan

prinsip bekerja secara profesional di Muhammadiyah dengan nilai-nilai keikhlasan. Akibatnya muncul pemahaman yang salah terhadap dua konsep penting ini. Bekerja dengan ikhlas dianggap "serba gratisan" dan "tidak profesional". Sebaliknya, bekerja profesional dimaknai kurang ikhlas karena menuntut gaji besar. Agar dua sifat ini tidak dipertentangkan maka perlu dijelaskan secara utuh. Menurut Ahmad Watik Pratiknya (1948-2016), keikhlasan itu sesungguhnya berada dalam kawasan niat (*state of mind*). Sedangkan profesionalitas itu berada dalam manajemen perjuangan (*state of action*). Dengan demikian, prinsip keikhlasan dan profesionalitas merupakan persyaratan yang saling melengkapi untuk suksesnya suatu perjuangan (Ahmad Watik Pratiknya, 1990, 141-144).

Selanjutnya, Watik Pratiknya menyebutkan empat ciri bekerja profesional meliputi; (1) memanfaatkan ilmu dan teknologi, (2) dilakukan oleh orang yang ahli di bidangnya, (3) memperhatikan dan mengupayakan optimalisasi hasil kerja, dan (4) pertimbangan rasionalitas tinggi dengan memanfaatkan manajemen (Ahmad Watik Pratiknya, 1990, 142). Ciri pertama berkaitan dengan pemanfaatan iptek untuk memperlancar tugas dan pelaksanaan program. Misalnya, pemanfaatan layanan informasi dan teknologi (IT) untuk tugas-tugas administrasi, metode hisab dalam penentuan awal dan akhir Ramadhan, pemanfaatan pendekatan ilmu-ilmu sosial dalam berdakwah, serta penggunaan psikotest untuk mengenali gejala kejiwaan calon pimpinan dan karyawan amal usaha Muhammadiyah. Termasuk tes psikologi untuk calon pimpinan amal usaha Muhammadiyah.

Ciri kedua berkaitan dengan pertimbangan penempatan atau rekrutmen pimpinan dan karyawan amal usaha berdasarkan kompetensi yang dimiliki. Karena itu, ungkapan *the right man on the right place*, terasa sangat relevan. Yang tidak boleh dilakukan adalah prinsip *man with the wrong place* atau *man with the many places*. Ini berarti harus diupayakan agar fungsionaris organisasi dan pimpinan amal usaha benar-benar bertugas sesuai dengan kompetensi yang dimiliki. Penempatan orang per orang di lembaga pendidikan pasti membutuhkan pertimbangan kompetensi. Karena itu, kehati-hatian

saat melakukan rekrutmen tenaga di amal usaha Muhammadiyah penting dilakukan. Meski harus diakui, terkadang ada kesulitan dalam menentukan pilihan antara kader atau profesionalitas.

Adapun ciri ketiga berkenaan dengan pentingnya perencanaan yang mapan agar setiap program dapat menghasilkan kerja optimal. Dalam kaitan inilah pola pikir *need for achievement* (dikenal dengan rumus $N+Ach$) perlu dibudayakan pimpinan amal usaha, termasuk yang bekerja di lembaga pendidikan. Dengan program yang terencana dan terukur diharapkan akan diperoleh hasil yang maksimal. Ciri ketiga ini berkaitan erat dengan ciri terakhir karena menekankan perlunya penggunaan manajemen dalam mengelola sumber daya. Watik Pratiknya mengingatkan agar dalam melaksanakan program kita tidak bersemboyan "sebisanya" atau "asal jadi" dikarenakan ini mengindikasikan belum profesional (Ahmad Watik Pratiknya, 1990, 143). Kita harus menyatukan niat dan ikhtiar sehingga tidak boleh menyatakan; "Yang penting kan niatnya, bagaimana hasilnya terserah Tuhan." Islam mengajarkan bahwa harus ada kesinambungan antara niat dan ikhtiar. Nabi Muhammad SAW memang mengatakan; *Innama al-a'mal bi al-niyyati*, tetapi bukanlah al-Qur'an juga menyerukan; *Innallaha la yughayyiru ma bi qaumin hatta yughayyiru ma bi anfusihim*. Itu berarti keselarasan niat dan ikhtiar merupakan indikasi profesionalitas.

Profesionalisme pengelolaan pendidikan juga dapat dicirikan dalam rekrutmen tenaga pendidik dan kependidikan. Profesionalitas selalu menekankan pada *achievement* (prestasi) dan bukan *ascription* (berdasarkan status). Dengan kata lain, sistem penghargaan tidak lagi didasarkan pada "prestise" tetapi lebih pada "prestasi" seseorang. Contoh umum sistem penghargaan berdasarkan prestise yang bersifat *ascription* adalah nepotisme, yaitu rekrutmen tenaga kerja berdasarkan hubungan kekeluargaan atau darah (Guy Wocher, 1975, 38-39). Dalam perspektif sosiologis juga ditekankan nilai-nilai *achievement orientation* (hidup berorientasi prestasi). Filsuf Barat bernama Rene Descartes (1596-1650) pernah mengajarkan prinsip *cogito ergo sum* (aku berpikir maka aku ada) (Anthony Flew, 1984, 90). Pernyataan itu pun kemudian menjadi basis filsafat

eksistensialisme. Jika ajaran ini digunakan sebagai inspirasi, maka prinsip Descartes dapat diubah menjadi *labora ergo sum* (aku beramal maka aku ada). Dengan demikian, eksistensi seseorang itu sangat bergantung pada kualitas amalnya. Pola pikir inilah yang harus dikembangkan pimpinan amal usaha Muhammadiyah, termasuk lembaga pendidikan.

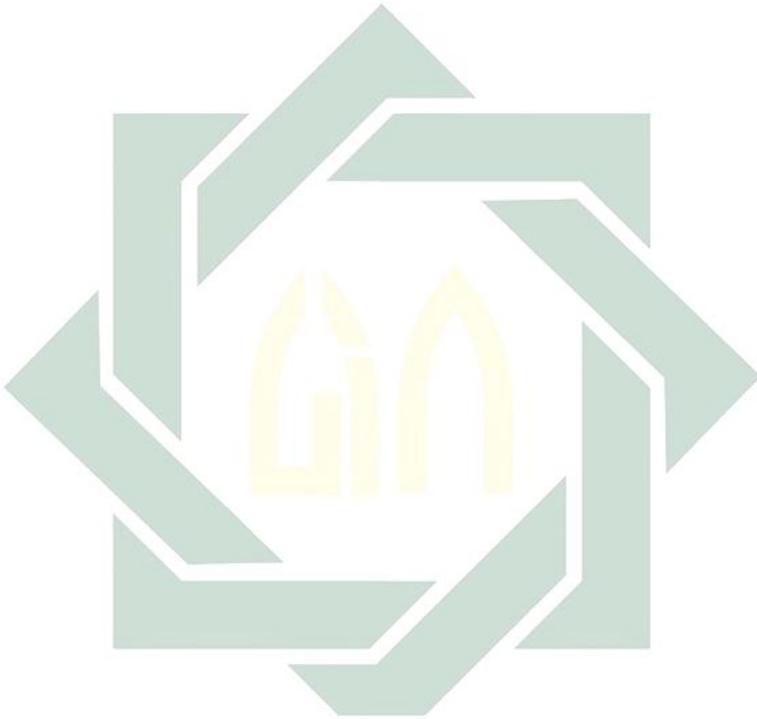
Akhiran

Posisi Muhammadiyah untuk memperbaiki mutu pendidikan nasional dan indeks pembangunan manusia sangat besar. Itu karena amal usaha Muhammadiyah di bidang pendidikan mulai pendidikan anak usia dini, pendidikan dasar dan menengah, pesantren, hingga pendidikan tinggi tersebar di seluruh penjuru negeri. Yang harus disadari, pendidikan merupakan investasi jangka panjang sehingga hasilnya seringkali tidak dapat dilihat dalam waktu yang singkat. Karena itulah mantan senator dan penggagas yayasan beasiswa Fulbright untuk program pertukaran mahasiswa Amerika Serikat dengan negara-negara berkembang, William Fulbright, pernah menyatakan; *the education is a slow movement, but powerful force*. Pernyataan ini menunjukkan, bahwa meski investasi pendidikan itu bergerak lambat namun memiliki kekuatan yang luar biasa di masa mendatang. Akhirnya, saya ucapkan selamat atas penerbitan buku ini. Buku ini luar biasa, bukan hanya dari isinya, melainkan juga karena ditulis di tengah pandemi Covid-19. Konten buku ini juga sejalan dengan keinginan mewujudkan pembelajaran yang berkualitas, terutama bagi lembaga pendidikan di lingkungan Muhammadiyah. Selamat membaca!

Surabaya, 22 Agustus 2021

Prof. Dr. H. Biyanto, M.Ag

Guru Besar UIN Sunan Ampel Surabaya
dan Wakil Ketua Pimpinan Wilayah
Muhammadiyah Jawa Timur

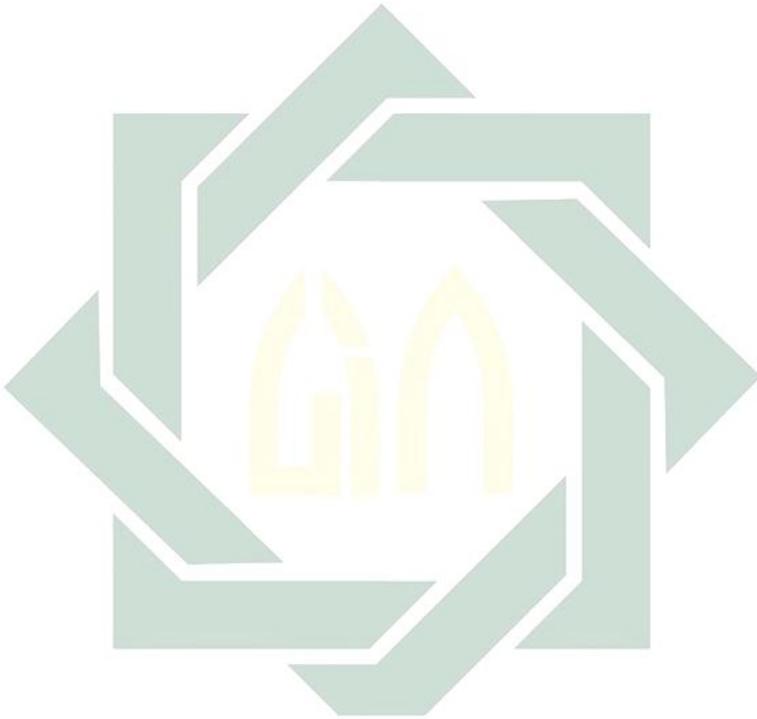


DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI.....	xv
BAB I	
PEMBELAJARAN AGAMA ISLAM.....	1
1.1 Konsep Pendidikan Agama Islam.....	1
1.2 Konsep Pembelajaran.....	9
1.3 Landasan Teoritis Pembelajaran Agama Islam.....	19
1.4 Konsep Media.....	23
1.5 Media Pembelajaran Faktual.....	34
1.6 Sumber Belajar.....	35
BAB II	
METODE PENDIDIKAN AGAMA ISLAM.....	37
2.1 Metode Pemahaman.....	37
2.2 Metode Penyadaran.....	41
2.3 Metode Praktik (<i>Amaliah</i>).....	45
2.4 Metode Poster.....	49
2.5 Metode Latihan Siap (<i>Drill Method</i>).....	50
2.6 Metode Demonstrasi (<i>Demonstration Method</i>).....	52
BAB III	
MEDIA PEMBELAJARAN MULTIMEDIA.....	55
3.1 Pengertian Multimedia.....	55
3.2 Jenis <i>Multimedia</i>	58
3.3 Fungsi Multimedia.....	62
3.4 Manfaat Multimedia.....	64
3.5 Kelebihan dan Kekurangan Multimedia.....	65
3.6 Aplikasi Penggunaan Multimedia.....	65

BAB IV	
MEDIA PEMBELAJARAN E-LEARNING	67
4.1 Ruang Lingkup Pembelajaran E-Learning	67
4.2 Karakteristik Pembelajaran E-Learning.....	69
4.3 Kelemahan dan Kekurangan Pembelajaran E-Learning.....	72
4.4 Pengembangan Pembelajaran E-Learning.....	74
BAB V	
MEDIA PEMBELAJARAN EDMODO	79
5.1 Sejarah dan Pengertian Edmodo	79
5.2 Kelebihan dan Kekurangan Penggunaan <i>Edmodo</i>	82
5.3 Aplikasi Penggunaan Edmodo.....	83
BAB VI	
MEDIA PEMBELAJARAN ANDROID.....	91
6.1 Pengertian Android.....	91
6.2 Fitur Pada Android	92
6.3 Faktor Manusia Terukur.....	93
6.4 Kelebihan dan Kekurangan Android	94
6.5 Aplikasi Penggunaan Android	95
BAB VII	
MEDIA PEMBELAJARAN ADOBE FLASH.....	101
7.1 Pengertian Adobe Flash Profesional	101
7.2 Kelebihan dan Kekurangan <i>Adobe Flash Professional</i>	102
7.3 Dasar-Dasar Penggunaan <i>Adobe Flash Professional CS6</i>	103
7.4 <i>Action Script</i>	107
BAB VIII	
MEDIA PEMBELAJARAN ALAT PERAGA	111
8.1 Pengertian Alat Peraga Modern.....	111
8.2 Jenis-Jenis Alat Peraga Modern.....	114
8.3 Fungsi Alat Peraga Modern	117
8.4 Manfaat Alat Peraga Modern.....	119
8.5 Kelebihan dan Kekurangan Alat Peraga Modern.....	120
8.6 Aplikasi Penggunaan Alat Peraga Modern	121

BAB IX	
MEDIA PEMBELAJARAN ANIMASI	123
9.1 Pengertian Media Animasi	123
9.2 Jenis Media Animasi	125
9.3 Software Animasi	128
9.4 Prinsip Utama Pada Media Animasi	130
9.5 Manfaat Media Animasi	136
9.6 Aplikasi Penggunaan Media Animasi	136
BAB X	
MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO	141
10.1 Pengertian Media Video dan Sejarah Video	141
10.2 Karakteristik Media Video	145
10.3 Tujuan, Fungsi, dan Manfaat Media Video	146
10.4 Kelebihan dan Kelemahan Media Video	148
10.5 Langkah-Langkah Penggunaan Media Video	149
BAB XI	
MEDIA PEMBELAJARAN BLENDED LEARNING	153
11.1 Pengertian Blended Learning	153
11.2 Unsur-Unsur Blended Learning	156
11.3 Karakteristik Blended learning	159
11.4 Kelebihan Dan Kekurangan Blended Learning	161
DAFTAR PUSTAKA	163
GLOSARIUM	170
TENTANG PENULIS	175



BAB I

PEMBELAJARAN AGAMA ISLAM

1.1 Konsep Pendidikan Agama Islam

1.1.1 Pengertian Pendidikan Agama Islam (PAI)

Di dalam Kurikulum PAI 2004 sebagaimana dikutip oleh Ramayulis disebutkan bahwa Pendidikan Agama Islam (PAI) adalah upaya sadar dan terencana dalam menyiapkan peserta didik untuk mengenal, memahami, menghayati, mengimani, bertakwa, berakhlak mulia, mengamalkan ajaran agama Islam dari sumber utamanya kitab suci Al-Qur'an dan Al-Hadits melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, latihan, serta penggunaan pengalaman (Ramayulis, 2005: 21).

Menurut Zakiyah Daradjat sebagaimana dikutip oleh Abdul Majid dan Dian Andayani, Pendidikan Agama Islam (PAI) adalah suatu usaha untuk membina dan mengasuh peserta didik agar senantiasa dapat memahami ajaran Islam secara menyeluruh. Lalu menghayati tujuan, yang pada akhirnya dapat mengamalkan serta menjadikan Islam sebagai pandangan hidup (Abdul Majid dan Dian Andayani, 2004: 130).

Di dalam GBPP Pendidikan Agama Islam (PAI) di sekolah umum, dijelaskan bahwa Pendidikan Agama Islam (PAI) adalah usaha sadar untuk menyiapkan siswa dalam meyakini, memahami, menghayati, dan mengamalkan agama Islam melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, dan/atau latihan dengan memperhatikan tuntutan untuk menghormati agama lain dalam hubungan kerukunan antar umat beragama.

Esensi dari pendidikan adalah adanya proses transfer nilai, pengetahuan, dan keterampilan dari generasi dewasa kepada generasi muda agar generasi muda mampu hidup. Oleh karena

itu ketika kita menyebut pendidikan agama Islam, maka akan mencakup dua hal, yaitu: (a) Mendidik siswa untuk berperilaku sesuai dengan nilai-nilai atau akhlak Islam; (b) Mendidik siswa-siswi untuk mempelajari materi ajaran agama Islam (Muhaimin, dkk, 2004: 75-76).

Dari pengertian tersebut dapat ditemukan beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) yaitu:

- a. Pendidikan Agama Islam (PAI) sebagai usaha sadar, yakni suatu kegiatan bimbingan, pengajaran dan/atau latihan yang dilakukan secara berencana dan sadar atas tujuan yang hendak dicapai.
- b. Peserta didik yang hendak disiapkan untuk mencapai tujuan; dalam arti ada yang dibimbing, diajari dan/atau dilatih dalam peningkatan keyakinan, pemahaman, penghayatan dan pengamalan terhadap ajaran agama Islam.
- c. Pendidik atau Guru Pendidikan Agama Islam (GPAI) yang melakukan kegiatan bimbingan, pengajaran dan/atau latihan secara sadar terhadap peserta didiknya untuk mencapai tujuan Pendidikan Agama Islam (PAI).
- d. Kegiatan (pembelajaran) Pendidikan Agama Islam (PAI) diarahkan untuk meningkatkan keyakinan, pemahaman, penghayatan, dan pengamalan ajaran agama Islam dari peserta didik, yang disamping untuk membentuk kesalehan-kesalehan atau kualitas pribadi, juga sekaligus untuk membentuk kesalehan sosial. Dalam arti, kualitas atau kesalehan pribadi itu diharapkan mampu memancar keluar dalam hubungan keseharian dengan manusia lainnya (bermasyarakat), baik yang seagama (sesama muslim) atau yang tidak seagama (hubungan dengan non muslim), serta dalam berbangsa dan bernegara sehingga dapat terwujud *Ukhuwah Wathoniyah* (persatuan dan kesatuan nasional) dan bahkan *Ukhuwah Insaniyah* (persatuan dan kesatuan antar sesama manusia) (Muhaimin, dkk, 2004: 76).

1.1.2 Tujuan Pendidikan Agama Islam (PAI)

Di dalam GBPP PAI 1994 sebagaimana dikutip oleh muhaimin disebutkan bahwa secara umum, Pendidikan Agama Islam (PAI) bertujuan untuk meningkatkan keimanan, pemahaman, penghayatan dan pengamalan peserta didik tentang agama Islam, sehingga menjadi manusia muslim yang beriman dan bertakwa kepada Allah SWT serta berakhlak mulia dalam bermasyarakat, berbangsa dan bernegara (Muhaimin, dkk, 2004: 78).

Dengan demikian dapatlah dipahami bahwa tujuan pendidikan agama Islam adalah sama dengan tujuan Manusia diciptakan, yakni untuk berbakti kepada Allah SWT sebenar-benarnya bakti atau dengan kata lain untuk mencetak Manusia yang bertaqwa, berbudi luhur, serta memahami, dan mengamalkan ajaran-ajaran agama, yang menurut istilah marimba disebut terbentuknya kepribadian seorang muslim.

Dari tujuan tersebut dapat ditarik beberapa dimensi yang hendak diaplikasikan dan dituju oleh kegiatan pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), yaitu (Muhaimin, dkk, 2004: 78):

- a. Dimensi keimanan peserta didik terhadap ajaran agama Islam.
- b. Dimensi pemahaman atau penalaran (intelektual) serta keilmuan peserta didik terhadap ajaran agama Islam.
- c. Dimensi penghayatan atau pengalaman batin yang dirasakan peserta didik dalam menjalankan ajaran agama Islam.
- d. Dimensi pengalamannya, dalam arti bagaimana ajaran Islam yang telah diimani, dipahami dan dihayati atau diinternalisasi oleh peserta didik itu mampu menumbuhkan motivasi dalam dirinya untuk menggerakkan, mengamalkan, dan menaati ajaran agama dan nilai-nilainya dalam kehidupan pribadi, sebagai manusia yang beriman dan bertakwa kepada Allah SWT serta mengaktualisasikan dan merealisasikannya dalam bermasyarakat, berbangsa dan bernegara.

Masing-masing dimensi itu membentuk kaitan yang terpadu dalam usaha membentuk manusia muslim yang beriman dan

bertakwa kepada Allah SWT serta berakhlak mulia, dalam arti bagaimana islam yang diimani kebenarannya itu mampu difahami, dihayati dan diamalkan dalam kehidupan pribadi, masyarakat, berbangsa, dan bernegara.

Di dalam GBPP mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) kurikulum 1999, tujuan Pendidikan Agama Islam (PAI) tersebut lebih dipersingkat lagi, yaitu: "agar siswa memahami, menghayati, meyakini, dan mengamalkan ajaran Islam sehingga menjadi manusia muslim yang beriman, bertakwa kepada Allah SWT dan berakhlak mulia". Rumusan tujuan Pendidikan Agama Islam (PAI) ini mengandung pengertian bahwa proses Pendidikan Agama Islam (PAI) yang dilalui dan dialami oleh siswa di sekolah dimulai dari aspek kognisi, yakni pengetahuan dan pemahaman siswa terhadap ajaran dan nilai-nilai yang terkandung dalam ajaran Islam. Untuk selanjutnya, tahapan kognisi ditingkatkan menuju ke tahapan afeksi, yakni terjadinya proses internalisasi ajaran dan nilai agama ke dalam diri siswa, dalam arti menghayati dan meyakini. Tahapan afeksi ini terkait dengan kognisi, dalam arti penghayatan dan keyakinan siswa menjadi kokoh jika dilandasi oleh pengetahuan dan pemahamannya terhadap ajaran dan nilai agama Islam. Melalui tahapan afeksi tersebut diharapkan dapat tumbuh motivasi dalam diri siswa agar terampil mengamalkan ajaran Islam (tahapan psikomotorik) yang telah diinternalisasi dalam dirinya. Dengan demikian, akan terbentuk manusia muslim yang beriman, bertakwa, dan berakhlak (Muhaimin, dkk, 2004: 78-79).

Oleh karena itu, berbicara Pendidikan Agama Islam (PAI), baik makna maupun tujuannya haruslah mengacu pada penanaman nilai-nilai Islam dan tidak dibenarkan melupakan etika sosial atau moralitas sosial. Penanaman nilai-nilai ini juga dalam rangka menuai keberhasilan hidup di dunia bagi anak didik yang kemudian akan mampu membuahakan kebaikan (*hasanah*) di akhirat (Abdul Majid dan Dian Andayani, 2004: 136).

1.1.3 Fungsi Pendidikan Agama Islam (PAI)

Pendidikan Agama Islam (PAI) untuk sekolah/madrasah berfungsi berikut ini:

- a. Pengembangan, yaitu meningkatkan keimanan dan ketakwaan peserta didik pada Allah SWT yang telah ditanamkan dalam lingkungan keluarga. Pada dasarnya dan pertama-pertama kewajiban menanamkan keimanan dan ketakwaan dilakukan oleh setiap orang tua dalam keluarga. Sekolah berfungsi untuk menumbuhkembangkan lebih lanjut dalam diri anak melalui bimbingan, pengajaran dan pelatihan agar keimanan dan ketakwaan tersebut dapat berkembang secara optimal sesuai dengan tingkat perkembangannya.

Dengan melalui proses belajar-mengajar pendidikan agama diharapkan terjadinya perubahan dalam diri anak baik aspek kognitif, afektif maupun psikomotor. Dan dengan adanya perubahan dalam tiga aspek tersebut diharapkan akan berpengaruh terhadap tingkah laku anak didik di sekolah pada akhirnya cara berfikir, merasa dan melakukan sesuatu itu akan menjadi relatif menetap dan membentuk kebiasaan bertingkah laku pada dirinya, perubahan yang terjadi harus merupakan perubahan tingkah laku yang mengarah ke tingkah laku yang lebih baik dalam arti berdasarkan pendidikan agama.

Disamping pendidikan agama disampaikan secara empirik problematik, juga disampaikan dengan pola *homeostatika* yaitu keselarasan antara akal kecerdasan dan perasaan yang melahirkan perilaku *akhlakul karimah* dalam kehidupan berbangsa dan bernegara. Pola ini menuntut upaya lebih menekankan pada faktor kemampuan berfikir dan berperasaan moralis yang merentang kearah Tuhannya, dan kearah masyarakatnya, dimana iman dan taqwa menjadi rujukannya

- b. Penanaman Nilai, sebagai pedoman hidup untuk mencari kebahagiaan hidup di dunia dan di akhirat.

Sering terjadi salah paham di antara kita karena menganggap bahwa pendidikan agama Islam hanya memuat pelajaran yang

berkaitan dengan akhirat atau kehidupan setelah mati. Bahkan ada yang berlebihan kesalahannya karena menganggap bahwa madrasah hanya mendidik anak untuk siap meninggal dunia.

Dengan konsekuensi negatif. Anggapan seperti ini salah, yang benar adalah bahwa madrasah, atau lebih umum lagi pendidikan Agama, dilaksanakan untuk memberi bekal siswa dalam mengarungi kehidupan di dunia yang hasilnya nanti mempunyai konsekuensi di akhirat.

- c. Penyesuaian mental, yaitu untuk menyesuaikan diri dengan lingkungannya baik lingkungan fisik maupun lingkungan sosial dan dapat mengubah lingkungannya sesuai dengan ajaran agama islam.

Dapat dikatakan bahwa Pendidikan Agama Islam merupakan suatu hal yang dijadikan sandaran ketika terjadi hal-hal yang tidak diinginkan. Jadi, pendidikan agama Islam adalah ikhtiar manusia dengan jalan bimbingan dan pimpinan untuk membantu dan mengarahkan fitrah agama peserta didik menuju terbentuknya kepribadian utama sesuai dengan ajaran agama.

- d. Perbaikan, yaitu untuk memperbaiki kesalahan-kesalahan, kekurangan-kekurangan dan kelemahan-kelemahan peserta didik dalam keyakinan, pemahaman dan pengalaman ajaran dalam kehidupan sehari-hari.

Semua manusia dalam hidupnya di dunia ini, selalu membutuhkan adanya suatu pegangan hidup yang disebut agama. Mereka merasakan bahwa dalam jiwanya ada suatu perasaan yang mengakui adanya Dzat Yang Maha Kuasa, tempat mereka berlindung dan tempat mereka meminta pertolongan. Itulah sebabnya bagi orang-orang muslim diperlukan adanya pendidikan agama Islam, agar dapat mengarahkan *fitrah* mereka tersebut ke arah yang benar sehingga mereka akan dapat mengabdikan dan beribadah sesuai dengan ajaran Islam.

- e. Pencegahan, yaitu untuk menangkalkan hal-hal negatif dari lingkungannya atau dari budaya lain yang dapat membahayakan

dirinya dan menghambat perkembangannya menjadi manusia Indonesia seutuhnya.

Maksudnya adalah bahwa Pendidikan Agama Islam mempunyai peran dalam mengatasi persoalan-persoalan yang timbul di masyarakat yang tidak dapat dipecahkan secara empiris karena adanya keterbatasan kemampuan dan ketidakpastian.

Oleh karena itu, diharapkan Pendidikan Agama Islam menjalankan fungsinya sehingga masyarakat merasa sejahtera, aman, stabil, dan sebagainya. Untuk itu, Pendidikan agama Islam hendaknya ditanamkan sejak kecil, sebab pendidikan pada masa kanak-kanak merupakan dasar yang menentukan untuk pendidikan selanjutnya. Oleh sebab itu berbicara pendidikan agama Islam, baik makna maupun tujuannya haruslah mengacu pada penanaman nilai-nilai Islam dan tidak dibenarkan melupakan etika sosial atau moralitas sosial.

- f. Pengajaran tentang ilmu pengetahuan keagamaan secara umum (alam nyata dan nir nyata), sistem dan fungsionalnya.

Dapat dikatakan bahwa betapa pentingnya kedudukan pendidikan agama dalam pembangunan manusia Indonesia seutuhnya, dapat dibuktikan dengan ditematkannya unsur agama dalam sendi-sendi kehidupan berbangsa dan bernegara. Sila pertama dalam Pancasila adalah Sila Ketuhanan Yang Maha Esa, yang memberikan makna bahwa bangsa kita adalah bangsa yang beragama. Untuk membina bangsa yang beragama. Pendidikan agama ditempatkan pada posisi strategis dan tak dapat dipisahkan dalam sistem pendidikan nasional kita.

- g. Penyaluran, yaitu untuk menyalurkan anak-anak yang memiliki bakat khusus di bidang agama Islam agar bakat tersebut dapat berkembang secara optimal sehingga dapat dimanfaatkan untuk dirinya dan bagi orang lain.

Karena itulah pendidikan Islam memiliki beban yang multi paradigma, sebab berusaha memadukan unsur profan dan iman, dimana dengan pepaduan ini, akan membuka kemungkinan terwujudnya tujuan inti pendidikan Islam yaitu melahirkan

manusia-manusia yang beriman dan berilmu pengetahuan, yang satu sama lainnya saling menunjang. Disamping itu, pendidikan agama Islam memberikan bimbingan jasmani-rohani berdasarkan hukum-hukum agama Islam menuju terbentuknya kepribadian utama menurut ukuran-ukuran Islam (Abdul Majid dan Dian Andayani, 2004: 134).

1.1.4 Kedudukan Pendidikan Agama Islam (PAI) di Sekolah

Di dalam UUSPN No. 21/1989 pasal 39 ayat 2 ditegaskan bahwa isi kurikulum setiap jenis, jalur, dan jenjang pendidikan wajib memuat, antara lain Pendidikan Agama. Dan dalam penjelasannya dinyatakan bahwa Pendidikan Agama merupakan usaha untuk memperkuat Iman dan ketakwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa sesuai dengan agama yang dianut oleh peserta didik yang bersangkutan dengan memperhatikan tuntutan untuk menghormati agama lain dalam hubungan kerukunan antar umat beragama dalam masyarakat untuk mewujudkan persatuan nasional (Muhaimin, dkk, 2004: 75).

Pendidikan agama dimaksudkan untuk peningkatan potensi spiritual dan membentuk peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia. Akhlak mulia mencakup etika, budi pekerti, dan moral sebagai perwujudan dari pendidikan agama. Peningkatan potensi spiritual mencakup pengamalan, pemahaman, dan penanaman nilai-nilai keagamaan, serta pengamalan nilai-nilai tersebut dalam kehidupan individual ataupun kolektif kemasyarakatan. Peningkatan potensi spiritual tersebut pada akhirnya bertujuan pada optimalisasi berbagai potensi yang dimiliki manusia yang aktualisasinya mencerminkan harkat dan martabatnya sebagai makhluk Tuhan.

Pendidikan Agama Islam diberikan dengan mengikuti tuntunan bahwa agama diajarkan kepada manusia dengan visi untuk mewujudkan manusia yang bertakwa kepada Allah SWT dan berakhlak mulia, serta bertujuan untuk menghasilkan manusia yang jujur, adil, berbudi pekerti, etis, saling menghargai, disiplin, harmonis dan produktif, baik personal maupun sosial. Tuntutan visi

ini mendorong dikembangkannya standar kompetensi sesuai dengan jenjang persekolahan yang secara nasional ditandai dengan ciri-ciri:

- a. Lebih menitik beratkan pencapaian kompetensi secara utuh selain penguasaan materi.
- b. Mengakomodasikan keragaman kebutuhan dan sumber daya pendidikan yang tersedia.
- c. Kebebasan yang lebih luas kepada pendidik di lapangan untuk mengembangkan strategi dan program pembelajaran sesuai dengan kebutuhan dan ketersediaan sumber daya pendidikan.

Pendidikan Agama Islam diharapkan menghasilkan manusia yang selalu berupaya menyempurnakan iman, takwa, dan akhlak, serta aktif membangun peradaban dan keharmonisan kehidupan, khususnya dalam memajukan peradaban bangsa yang bermartabat. Manusia seperti itu diharapkan tangguh dalam menghadapi tantangan, hambatan, dan perubahan yang muncul dalam pergaulan masyarakat baik dalam lingkup lokal, nasional, regional maupun global.

Pendidik diharapkan dapat mengembangkan metode pembelajaran sesuai dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar. Pencapaian seluruh kompetensi dasar perilaku terpuji dapat dilakukan tidak beraturan. Peran semua unsur sekolah, orang tua siswa dan masyarakat sangat penting dalam mendukung keberhasilan pencapaian tujuan Pendidikan Agama Islam (Permen No.22 Tahun 2006: 1).

1.2 Konsep Pembelajaran

1.2.1 Pengertian Pembelajaran

Dalam keseluruhan proses pendidikan di sekolah, pembelajaran merupakan aktivitas yang paling utama. Ini berarti bahwa keberhasilan pencapaian tujuan pendidikan banyak tergantung pada proses pembelajaran yang baik.

Pembelajaran ialah membelajarkan siswa menggunakan asas pendidikan maupun teori belajar, yang merupakan penentu

utama keberhasilan pendidikan. Pembelajaran merupakan proses komunikasi dua arah, mengajar dilakukan oleh pihak guru sebagai pendidik, sedangkan belajar dilakukan oleh peserta didik atau murid. Sedangkan menurut Corey Pembelajaran adalah suatu proses dimana lingkungan seseorang secara disengaja dikelola untuk memungkinkan ia turut serta dalam tingkah laku tertentu dalam kondisi-kondisi khusus atau menghasilkan respons terhadap situasi tertentu, pembelajaran merupakan subjek khusus dari pendidikan (Syaiful Sagala, 2003: 61).

Dalam pengertian demikian dapat dikatakan bahwa pembelajaran adalah upaya membelajarkan siswa untuk belajar. Kegiatan ini akan mengakibatkan siswa mempelajari sesuatu dengan cara lebih efektif dan efisien.

Pembelajaran terkait dengan bagaimana (*how to*) membelajarkan siswa atau bagaimana membuat siswa dapat belajar dengan mudah dan terdorong oleh kemauannya sendiri untuk mempelajari apa (*what to*) yang teraktualisasikan dalam kurikulum sebagai kebutuhan (*needs*). Karena itu, pembelajaran berupaya menjabarkan nilai-nilai yang terkandung di dalam kurikulum dengan menganalisis tujuan pembelajaran dan karakteristik isi bidang studi pendidikan agama yang terkandung di dalam kurikulum. Selanjutnya, dilakukan kegiatan untuk memiliki, menetapkan, dan mengembangkan, cara-cara atau strategi pembelajaran yang tepat untuk mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan sesuai kondisi yang ada, agar kurikulum dapat diaktualisasikan dalam proses pembelajaran sehingga hasil belajar terwujud dalam diri peserta didik.

Pembelajaran merupakan upaya pengembangan sumber daya manusia yang harus dilakukan secara terus menerus selama manusia hidup. Isi dan proses pembelajaran perlu terus dimutakhirkan sesuai kemajuan ilmu pengetahuan dan kebudayaan masyarakat. Implikasinya jika masyarakat Indonesia dan dunia menghendaki tersedianya sumber daya manusia yang memiliki kompetensi yang berstandar nasional dan internasional, maka isi dan proses

pembelajaran harus diarahkan pada pencapaian kompetensi tersebut (Siti Kusriani, dkk, 2005: 128).

Sering dikatakan mengajar adalah mengorganisasikan aktivitas siswa dalam arti luas. Peranan guru bukan semata-mata memberikan informasi, melainkan juga mengarahkan dan memberi fasilitas belajar (*directing and facilitating the learning*) agar proses belajar lebih memadai. Pembelajaran mengandung arti setiap kegiatan yang dirancang untuk membantu seseorang mempelajari suatu kemampuan dan atau nilai yang baru.

Pembelajaran merupakan perbuatan yang kompleks. Artinya, kegiatan pembelajaran melibatkan banyak komponen dan faktor yang perlu dipertimbangkan. Untuk itu perencanaan maupun pelaksanaan kegiatannya membutuhkan pertimbangan-pertimbangan yang arif dan bijak. Seorang guru dituntut untuk bisa menyesuaikan karakteristik siswa, kurikulum yang sedang berlaku, kondisi kultural, fasilitas yang tersedia dengan strategi pembelajaran yang akan disampaikan kepada siswa agar tujuan dapat dicapai. Strategi pembelajaran sangat penting bagi guru karena sangat berkaitan dengan efektivitas dan efisiensi dalam proses pembelajaran.

1.2.2 Tujuan Pembelajaran

Pada dasarnya belajar itu mempunyai tujuan agar peserta didik dapat meningkatkan kualitas hidupnya sebagai individu maupun sebagai makhluk sosial. Sebagai individu seseorang diharapkan dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan inovatif menghadapi persaingan global, kreatif dan tekun mencari peluang untuk memperoleh kehidupan layak dan halal, namun dapat menerima dengan tabah andaikata menghadapi kegagalan setelah berusaha. Oleh karenanya, setiap lembaga pendidikan dan tenaga kependidikan disamping membekali lulusannya dengan penguasaan materi subyek dari bidang studi yang akan dikaji dan pedagogi bahan kajian atau materi subyek tersebut, diharapkan juga memberikan pemahaman tentang kaitan antara materi pelajaran

dengan dunia nyata atau kehidupan sehari-hari peserta didik sebagai anggota masyarakat. Dengan demikian, pembelajaran baik formal maupun nonformal diharapkan dapat memberi pengalaman bagi pesertanya melalui "*Learning to know, learning to do, learning to be and learning to live together*" sesuai anjuran yang dicanangkan oleh UNESCO (Anna Poedjiadi, 2005: 97-98).

Tujuan pembelajaran merupakan salah satu aspek yang perlu dipertimbangkan dalam merencanakan pembelajaran. Sebab segala kegiatan pembelajaran muaranya pada tercapainya tujuan tersebut.

Tujuan pembelajaran adalah pernyataan tentang hasil pembelajaran atau apa yang diharapkan. Tujuan ini bisa sangat umum, sangat khusus, atau dimana saja dalam *kontinum* umum-khusus. Karakteristik bidang studi adalah aspek-aspek suatu bidang studi yang dapat memberikan landasan yang berguna sekali dalam mendiskripsikan strategi pembelajaran, seperti misalnya, waktu, media, personalia, dan dana/uang. Selanjutnya, karakteristik si belajar adalah aspek-aspek atau kualitas perseorangan si belajar. Misalnya: bakat, motivasi, dan hasil yang telah dimilikinya (Nur Ali, 2003: 32).

1.2.3 Tahap-Tahap Proses dalam Pembelajaran

Pembelajaran sebagai suatu proses kegiatan, terdiri atas tiga fase atau tahapan. Fase-fase proses pembelajaran yang dimaksud meliputi: tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, dan tahap evaluasi. Adapun dari ketiganya ini akan dibahas sebagaimana berikut:

a. Tahap Perencanaan

Kegiatan pembelajaran yang baik senantiasa berawal dari rencana yang matang. Perencanaan yang matang akan menunjukkan hasil yang optimal dalam pembelajaran.

Perencanaan merupakan proses penyusunan sesuatu yang akan dilaksanakan untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan. Pelaksanaan perencanaan tersebut dapat disusun berdasarkan kebutuhan dalam jangka tertentu sesuai dengan keinginan pembuat perencanaan. Namun yang lebih utama adalah

perencanaan yang dibuat harus dapat dilaksanakan dengan mudah dan tepat sasaran.

Begitu pula dengan perencanaan pembelajaran, yang direncanakan harus sesuai dengan target pendidikan. Guru sebagai subjek dalam membuat perencanaan pembelajaran harus dapat menyusun berbagai program pengajaran sesuai pendekatan dan metode yang akan di gunakan (Abdul Majid dan Dian Andayani, 2004: 91).

Dalam *konteks desentralisasi* pendidikan seiring perwujudan pemerataan hasil pendidikan yang bermutu, diperlukan standar kompetensi mata pelajaran yang dapat dipertanggung jawabkan dalam konteks lokal, nasional dan global.

Secara umum guru itu harus memenuhi dua kategori, yaitu memiliki *capability* dan *loyalty*, yakni guru itu harus memiliki kemampuan dalam bidang ilmu yang diajarkannya, memiliki kemampuan teoritik tentang mengajar yang baik, dari mulai perencanaan, implementasi sampai evaluasi, dan memiliki loyalitas keguruan, yakni loyal terhadap tugas-tugas keguruan yang tidak semata di dalam kelas, tapi sebelum dan sesudah kelas (Dede Rosyada, 2004: 112).

Agama Islam sebagai bidang studi, sebenarnya dapat diajarkan sebagaimana mata pelajaran lainnya. Harus dikatakan memang ada sedikit perbedaannya dengan bidang studi lain. Perbedaan itu ialah adanya bagian-bagian yang amat sulit diajarkan dan amat sulit dievaluasi. Jadi, perbedaan itu hanyalah perbedaan *gradual*, bukan perbedaan *esensial*.

Beberapa prinsip yang perlu diterapkan diterapkan dalam membuat persiapan mengajar:

- 1) Memahami tujuan pendidikan.
- 2) Menguasai bahan ajar.
- 3) Memahami teori-teori pendidikan selain teori pengajaran.
- 4) Memahami prinsip-prinsip mengajar.

- 5) Memahami metode-metode mengajar.
- 6) Memahami teori-teori belajar.
- 7) Memahami beberapa model pengajaran yang penting.
- 8) Memahami prinsip-prinsip evaluasi.
- 9) Memahami langkah-langkah membuat lesson plan.

Langkah-langkah yang harus dipersiapkan dalam pembelajaran adalah sebagai berikut (Siti Kusriani, dkk, 2005: 130-139):

- 1) Analisis Hari Efektif dan analisis Program Pembelajaran
Untuk mengawali kegiatan penyusunan program pembelajaran, guru perlu membuat analisis hari efektif selama satu semester. Dari hasil analisis hari efektif akan diketahui jumlah hari efektif dan hari libur tiap pekan atau tiap bulan sehingga memudahkan penyusunan program pembelajaran selama satu semester. Dasar pembuatan analisis hari efektif adalah kalender pendidikan dan kalender umum.

Berdasarkan analisis hari efektif tersebut dapat disusun analisis program pembelajaran.

- 2) Membuat Program Tahunan, Program Semester dan Program Tagihan

Program Tahunan

Penyusunan program pembelajaran selama tahun pelajaran dimaksudkan agar keutuhan dan kesinambungan program pembelajaran atau topik pembelajaran yang akan dilaksanakan dalam dua semester tetap terjaga.

Program Semester

Penyusunan program semester didasarkan pada hasil analisis hari efektif dan program pembelajaran tahunan.

Program Tagihan

Sebagai bagian dari kegiatan pembelajaran, tagihan merupakan tuntutan kegiatan yang harus dilakukan atau

ditampilkan siswa. Jenis tagihan dapat berbentuk ujian lisan, tulis, dan penampilan yang berupa kuis, tes lisan, tugas individu, tugas kelompok, unjuk kerja, praktek, penampilan, atau porto folio.

3) Menyusun Silabus

Silabus diartikan sebagai garis besar, ringkasan, ikhtisar, atau pokok-pokok isi atau materi pelajaran. Silabus merupakan penjabaran dari standard kompetensi, kompetensi dasar yang ingin dicapai, dan pokok-pokok serta uraian materi yang perlu dipelajari siswa dalam rangka mencapai standard kompetensi dan kompetensi dasar.

4) Menyusun Rencana Pembelajaran

Kalau penyusunan silabus bisa dilakukan oleh tim guru atau tim ahli mata pelajaran, maka rencana pembelajaran seyogyanya disusun oleh guru sebelum melakukan kegiatan pembelajaran. Rencana pembelajaran bersifat khusus dan kondisional, dimana setiap sekolah tidak sama kondisi siswa dan sarana prasarana sumber belajarnya. Karena itu, penyusunan rencana pembelajaran didasarkan pada silabus dan kondisi pembelajaran agar kegiatan pembelajaran dapat berlangsung sesuai harapan.

5) Penilaian Pembelajaran

Penilaian merupakan tindakan atau proses untuk menentukan nilai terhadap sesuatu. Penilaian merupakan proses yang harus dilakukan oleh guru dalam rangkaian kegiatan pembelajaran.

Prinsip-prinsip penilaian antara lain: valid, mendidik, berorientasi pada kompetensi, adil dan objektif, terbuka, berkesinambungan, menyeluruh, serta bermakna.

Kegiatan yang harus dilakukan perancang pembelajaran Pendidikan Agama Islam yang mengikuti *model Kemp* adalah sebagai berikut (Muhaimin, 2004: 223-224):

- a) Perkirakan kebutuhan PAI (*learning needs*) untuk merancang program pembelajaran; nyatakan tujuan, kendala, dan prioritas yang harus dipelajari.
- b) Pilih dan tetapkan pokok bahasan atau tugas-tugas pembelajaran PAI untuk dilaksanakan dan tujuan umum PAI yang akan dicapai.
- c) Teliti dan identifikasi karakteristik peserta didik yang perlu mendapat perhatian selama perencanaan pengembangan pembelajaran PAI.
- d) Tentukan isi pembelajaran PAI dan uraikan unsur tugas yang berkaitan dengan tujuan PAI.
- e) Nyatakan tujuan khusus belajar PAI yang akan dicapai dari segi isi pelajaran dan unsur tugas.
- f) Rancanglah kegiatan-kegiatan belajar mengajar PAI untuk mencapai tujuan PAI yang sudah dinyatakan.
- g) Pilihlah sejumlah media untuk mendukung kegiatan pengajaran PAI.
- h) Rincian pelayanan penunjang yang diperlukan untuk mengembangkan dan melaksanakan semua kegiatan dan untuk memperoleh atau membuat bahan ajar PAI.
- i) Kembangkan alat evaluasi hasil belajar PAI dan hasil program pengajaran PAI.
- j) Lakukan uji awal kepada peserta didik untuk mempelajari produk pembelajaran PAI yang anda kembangkan

b. Tahap Pelaksanaan

Tahap ini merupakan tahap implementasi atau tahap penerapan atas desain perencanaan yang telah dibuat guru. Hakikat dari tahap pelaksanaan adalah kegiatan operasional pembelajaran itu sendiri. Dalam tahap ini, guru melakukan interaksi belajarmengajar melalui penerapan berbagai strategi metode dan tehnik pembelajaran, serta pemanfaatan seperangkat media.

Dalam proses ini, ada beberapa aspek yang harus diperhatikan oleh seorang guru, di antaranya ialah:

1) Aspek pendekatan dalam pembelajaran

Pendekatan pembelajaran terbentuk oleh konsepsi, wawasan teoritik dan asumsi-asumsi teoritik yang dikuasai guru tentang hakikat pembelajaran. Mengingat pendekatan pembelajaran bertumpu pada aspek-aspek dari masing-masing komponen pembelajaran, maka dalam setiap pembelajaran, akan tercakup penggunaan sejumlah pendekatan secara serempak. Oleh karena itu, pendekatan-pendekatan dalam setiap satuan pembelajaran akan bersifat multi pendekatan.

2) Aspek Strategi dan Taktik dalam Pembelajaran

Pembelajaran sebagai proses, aktualisasinya mengimplisitkan adanya strategi. Strategi berkaitan dengan perwujudan proses pembelajaran itu sendiri. Strategi pembelajaran berwujud sejumlah tindakan pembelajaran yang dilakukan guru yang dinilai strategis untuk mengaktualisasikan proses pembelajaran.

Terkait dengan pelaksanaan strategi adalah taktik pembelajaran. Taktik pembelajaran berhubungan dengan tindakan teknis untuk menjalankan strategi. Untuk melaksanakan strategi diperlukan kiat-kiat teknis, agar nilai strategis setiap aktivitas yang dilakukan guru-murid di kelas dapat terealisasi. Kiat-kiat teknis tertentu terbentuk dalam tindakan prosedural. Kiat teknis prosedural dari setiap aktivitas guru-murid di kelas tersebut dinamakan taktik pembelajaran. Dengan perkataan lain, taktik pembelajaran adalah kiat-kiat teknis yang bersifat prosedural dari suatu tindakan guru dan siswa dalam pembelajaran aktual di kelas.

3) Aspek Metode dan Teknik dalam Pembelajaran

Aktualisasi pembelajaran berbentuk serangkaian interaksi dinamis antara guru-murid atau murid dengan lingkungan

belajarnya. Interaksi guru-murid atau murid dengan lingkungan belajarnya tersebut dapat mengambil berbagai cara. Cara-cara interaksi guru-murid atau murid dengan lingkungan belajarnya tersebut lazimnya dinamakan metode.

Metode merupakan bagian dari sejumlah tindakan strategis yang menyangkut tentang cara bagaimana interaksi pembelajaran dilakukan. Metode dilihat dari fungsinya merupakan seperangkat cara untuk melakukan aktivitas pembelajaran. Ada beberapa cara dalam melakukan aktivitas pembelajaran, misalnya dengan berceramah, berdiskusi, bekerja kelompok, bersimulasi dan lain-lain.

Setiap metode memiliki aspek teknis dalam penggunaannya. Aspek teknis yang dimaksud adalah gaya dan variasi dari setiap pelaksanaan metode pembelajaran

4) Prosedur Pembelajaran

Pembelajaran dari sisi proses keberlangsungannya, terjadi dalam bentuk serangkaian kegiatan yang berjalan secara bertahap. Kegiatan pembelajaran berlangsung dari satu tahap ke tahap selanjutnya, sehingga terbentuk alur konsisten. Tahapan pembelajaran yang konsisten yang berbentuk alur peristiwa pembelajaran tersebut merupakan prosedur pembelajaran.

c. Tahap Evaluasi

Pada hakekatnya evaluasi merupakan suatu kegiatan untuk mengukur perubahan perilaku yang telah terjadi. Pada umumnya hasil belajar akan memberikan pengaruh dalam dua bentuk:

- 1) Peserta akan mempunyai perspektif terhadap kekuatan dan kelemahannya atas perilaku yang diinginkan;
- 2) Mereka mendapatkan bahwa perilaku yang diinginkan itu telah meningkat baik setahap atau dua tahap, sehingga sekarang akan timbul lagi kesenjangan antara penampilan perilaku yang sekarang dengan tingkah laku yang diinginkan (Mulyasa, 2004: 169).

Pada tahap ini kegiatan guru adalah melakukan penilaian atas proses pembelajaran yang telah dilakukan. Evaluasi adalah alat untuk mengukur ketercapaian tujuan. Dengan evaluasi, dapat diukur kuantitas dan kualitas pencapaian tujuan pembelajaran. Sebaliknya, oleh karena evaluasi sebagai alat ukur ketercapaian tujuan, maka tolak ukur perencanaan dan pengembangannya adalah tujuan pembelajaran.

1.3 Landasan Teoritis Pembelajaran Agama Islam

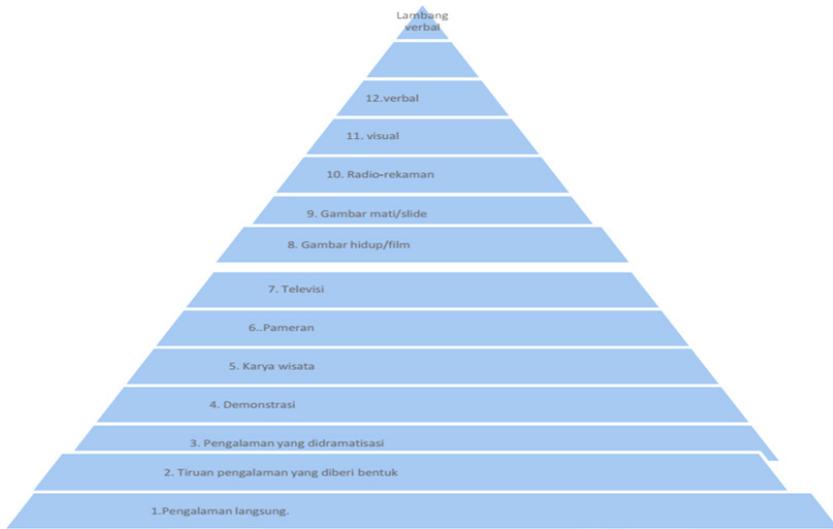
Landasan teoritis yang mendasari penggunaan pembelajaran Pendidikan Agama Islam adalah teori Bruner yang menjelaskan bahwa penggunaan media akan membuat siswa akan memperoleh pengalaman baru dalam belajar. Menurut Bruner ada tiga tingkatan utama modus belajar yang saling berinteraksi dalam upaya memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang baru. pengalaman langsung (*enactive*), pengalaman *pictorial*/gambar (*iconic*), dan pengalaman abstrak (*symbolic*).

Untuk memahami peranan media dalam proses mendapatkan pengalaman belajar bagi siswa, Edgar Dale (Molenda, dkk,1996: 16) menggambarkannya dalam lambang kerucut kemudian dinamakan kerucut pengalaman (*cone of experience*). Kerucut pengalaman Edgar Dale ini pada saat ini dianut secara luas untuk menentukan alat bantu atau media apa yang sesuai agar siswa memperoleh pengalaman belajar secara mudah.

Adapun model kerucut pengalaman yang dikemukakan oleh Edgar Dale memberikan gambaran bahwa pengalaman belajar yang diperoleh siswa dapat melalui proses perbuatan atau mengalami sendiri apa yang dipelajari, proses mengamati dan mendengarkan melalui media tertentu dan proses mendengarkan melalui bahasa. Semakin konkrit siswa mempelajari bahan pengajaran, contohnya melalui pengalaman langsung, maka semakin banyaklah pengalaman yang diperoleh siswa. Sebaliknya, semakin abstrak siswa memperoleh pengalaman, contohnya hanya mengandaikan

bahasa verbal, maka semakin sedikit pengalaman yang akan diperoleh siswa (Schramm, 1984: 101-102, Molenda, dkk,1996: 16).

Kerucut pengalaman (pengalaman tersusun dari yang paling abstrak pada nomor 12, yang paling atas dan sampai pada yang paling kurang abstrak pada nomor 1, yaitu paling bawah) terdapat pada Gambar 1.1 di bawah ini.



Gambar 1.1 Kerucut Pengalaman (Cone of Experience)

Sumber: Schramm, 1984; Molenda, dkk,1996

Kerucut pengalaman yang dikemukakan oleh Edgar Dale itu memberikan gambaran bahwa pengalaman belajar yang diperoleh siswa dapat melalui proses perbuatan atau mengalami sendiri apa yang dipelajari, proses mengamati dan mendengarkan melalui media tertentu dan proses mendengarkan melalui bahasa. Semakin konkret siswa mempelajari bahan pengajaran, contohnya melalui pengalaman langsung, maka semakin banyaklah pengalaman yang diperoleh siswa. Sebaliknya semakin abstrak siswa memperoleh pengalaman, contohnya hanya mengandalkan bahasa verbal, maka semakin sedikit pengalaman yang akan diperoleh siswa.

Selanjutnya uraian setiap pengalaman belajar seperti yang digambarkan dalam kerucut Dale tersebut akan dijelaskan berikut ini:

- a. Pengalaman langsung merupakan pengalaman yang diperoleh siswa sebagai hasil dari aktivitas sendiri. Siswa mengalami, merasakan sendiri segala sesuatu yang berhubungan dengan pencapaian tujuan. Siswa berhubungan langsung dengan objek yang hendak dipelajari tanpa menggunakan perantara. Karena diperoleh siswa secara langsung maka menjadi konkrit sehingga akan memiliki ketepatan yang tinggi.
- b. Pengalaman tiruan adalah pengalaman yang diperoleh melalui benda atau kejadian yang dimanipulasi agar mendekati keadaan yang sebenarnya. Pengalaman tiruan sudah bukan pengalaman langsung lagi sebab objek yang dipelajari bukan yang asli atau yang sesungguhnya, melainkan benda tiruan yang menyerupai benda aslinya. Mempelajari objek tiruan sangat besar manfaatnya terutama untuk menghindari terjadinya verbalisme. Misalnya siswa akan mempelajari kanguru. Oleh karena binatang itu sulit diperoleh apalagi dibawa ke dalam kelas, maka untuk mempelajarinya dapat menggunakan model binatang dengan wujud yang sama namun terbuat dari plastik.
- c. Pengalaman melalui drama, yaitu pengalaman yang diperoleh dari kondisi dan situasi yang diciptakan melalui drama (peragaan) dengan menggunakan skenario yang sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai. Walaupun siswa tidak mengalami secara langsung terhadap kejadian, namun melalui drama, siswa akan lebih menghayati berbagai peran yang disuguhkan.
- d. Pengalaman melalui demonstrasi adalah teknik penyampaian informasi melalui peragaan. Kalau dalam drama siswa terlibat secara langsung dalam masalah yang dipelajari walaupun bukan dalam situasi nyata, maka pengalaman melalui demonstrasi siswa hanya melihat peragaan orang lain.
- e. Pengalaman wisata, yaitu pengalaman yang diperoleh melalui kunjungan siswa ke suatu objek yang ingin dipelajari. Melalui

wisata siswa dapat mengamati secara langsung, mencatat, dan bertanya tentang hal-hal yang dikunjungi.

- f. Pengalaman melalui pameran. Pameran adalah usaha untuk menunjukkan hasil karya. Melalui pameran siswa dapat mengamati hal-hal yang ingin dipelajari seperti karya seni (lukis, pahat, dll), dan hasil teknologi dengan berbagai cara kerjanya. Pameran lebih abstrak sifatnya dibandingkan karya wisata, sebab pengalaman yang diperoleh hanya terbatas pada kegiatan mengamati wujud benda itu sendiri.
- g. Pengalaman melalui televisi merupakan pengalaman tidak langsung, sebab televisi merupakan perantara. Melalui televisi siswa dapat menyaksikan berbagai peristiwa yang ditayangkan dari jarak jauh sesuai dengan program yang dirancang.
- h. Pengalaman melalui gambar hidup dan film merupakan pengalaman dengan melihat serangkaian gambar mati yang diproyeksikan pada layar dengan kecepatan tinggi, sehingga menampilkan seakan-akan nyata, dengan mengamati film siswa dapat belajar sendiri, walaupun bahan pelajarannya terbatas sesuai dengan naskah yang disusun.
- i. Gambar mati atau *slide* adalah gambar yang diproyeksikan dengan sinar lampu sehingga gambar ditampilkan lagi seperti apa adanya. Siswa dapat belajar dari gambar sesuai dengan keadaan sebenarnya kendati amat terbatas. Gambar dapat dua dimensi atau tiga dimensi, tergantung dari kecanggihan alat photonya. Siswa dengan kejelian penglihatannya mampu menangkap sebagian dari kenyataan yang sesungguhnya.
- j. Pengalaman melalui radio dan rekaman adalah pengalaman pendengaran atas informasi yang disampaikan lewat suara tidak disertai gambar yang konkret. Pengalaman melalui media ini sifatnya lebih abstrak dibandingkan dengan pengalaman melalui gambar hidup atau gambar mati sebab hanya mengandalkan pendengarannya saja.
- k. Pengalaman melalui lambang visual seperti grafik, bagan, peta, dll. dapat memberikan pengetahuan yang lebih luas

kepada siswa. Untuk memahami media ini siswa perlu dibekali konsep-konsep untuk melakukan penafsiran atas lambang-lambang visual.

- I. Pengalaman melalui lambang verbal, merupakan pengalaman yang sifatnya lebih abstrak dibandingkan pengalaman-pengalaman yang lain. Siswa hanya memperoleh pengalaman berdasarkan bahasa baik lisan maupun tulisan, dan ada kemungkinan terjadinya verbalisme sangat tinggi sebab pengetahuan didasarkan atas konsep dan bukan berdasarkan kenyataan konkret. Untuk mengurangi bahaya *verbalisme* maka pembelajaran sebaiknya dilengkapi dengan penggunaan media lain.

Edgar Dale dengan kerucut pengalamannya ingin melandaskan bahwa pengetahuan manusia, pertama-tama dibentuk lewat penangkapan objek konkret oleh *pancaindera*, baru diabstraksi oleh akal budi. Maka media yang paling efektif untuk ditangkap oleh *pancaindera* adalah "Pengalaman langsung", sebab ini yang paling konkret. Baru kemudian secara bertahap meningkat menuju objek yang makin abstrak dan menurut Edgar Dale yang paling abstrak adalah lambang verbal. Pembuatan media jika ingin efektif harus mempertimbangan kerucut pengalaman Dale ini.

1.4 Konsep Media

1.4.1 Pengertian Media

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar. Dalam bahasa Arab *media* adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. (Azhar Arsyad, 2014: 3). Menurut Gerlach dan Ely yang dikutip oleh Azhar Arsyad (2011: 3), media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi dan kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, ketrampilan atau sikap.

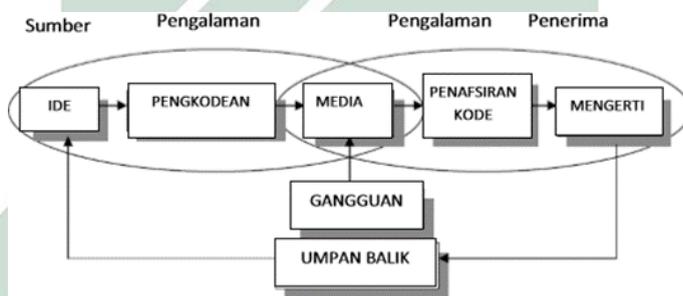
Berikut ini Pengertian media menurut beberapa ahli:

“(1) Teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran. Jadi media adalah perluasan dari guru (Schram, 1977), (2) Sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun audio visual, termasuk teknologi perangkat kerasnya (NEA, 1969), (3) Alat untuk memberikan perangsang bagi siswa supaya terjadi proses belajar (Briggs, 1970), (4) Segala bentuk dan saluran yang dipergunakan untuk proses penyaluran pesan (AECT, 1977), (5) Berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar.” (Gagne, 1970; dan http://file.upi.edu/direktori/fpips/jur._pend._geografi/197210242001121bagja_waluya/media_pembel.geografi/Hakikat_Media_dalam_Pembelajaran.pdf).

Perumusan media yang menggambarkan pengertian yang cukup luas, mencakup berbagai bentuk perangsang belajar yang sering disebut sebagai audio visual aid, serta berbagai bentuk alat penyaji perangsang belajar, berupa alat-alat elektronika seperti mesin pengajaran, film, *audio cassette*, *video cassette*, televisi, dan *computer* adalah pengertian yang dikemukakan Nana Saodih Sukmadinata (2011: 108) “Segala macam bentuk perangsang dan alat yang disediakan guru untuk mendorong siswa belajar”. Melalui media, pesan dapat tersampaikan sehingga akan menjalin komunikasi yang baik, terdapat bermacam-macam jenis media yang dapat digunakan untuk membangun sebuah komunikasi diantaranya media visual, audio, dan audio visual. Media visual merupakan sebuah media yang dapat dilihat wujudnya dan dapat juga dibaca maksud yang dikandungnya, contoh dari media visual ini diantaranya media gambar, foto, alat peraga dan lain sebagainya. Media audio merupakan media yang dapat dipahami isinya melalui indra pendengaran, contoh dari media audio ini diantaranya siaran radio, *instrumen music* dan lagu yang isinya dapat dipahami melalui indra penglihatan maupun indra pendengaran. Beberapa contoh dari media audiovisual diantaranya tayangan televisi, video, film dan lain sebagainya. Jadi, media merupakan alat penyampaian pesan dari sumber pesan kepada khalayak dimana pesan tersebut dapat disampaikan melalui media dengan berbagai macam jenisnya baik itu dalam bentuk *audio*, *visual*, maupun *audio-visual*.

1.4.2 Posisi Media

Proses pembelajaran merupakan proses komunikasi dan berlangsung dalam suatu sistem, maka media pembelajaran menempati posisi yang cukup penting sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran. Tanpa media, komunikasi tidak akan terjadi dan proses pembelajaran sebagai proses komunikasi juga tidak akan bisa berlangsung secara optimal. Media pembelajaran adalah komponen integral dari system pembelajaran. Posisi media pembelajaran sebagai komponen komunikasi ditunjukkan pada Gambar 1.2 (Musfiqon, 2009: 37):

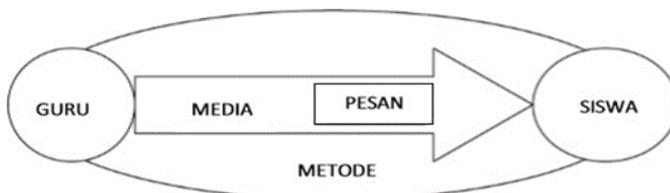


Gambar 1.2 Posisi Media dalam Sistem Pembelajaran

Sumber: Musfiqon, 2009

1.4.3 Fungsi dan Manfaat Media

Dalam proses pembelajaran, media memiliki fungsi sebagai pembawa informasi dari sumber (guru) menuju penerima (siswa). Sedangkan metode adalah prosedur untuk membantu siswa dalam menerima dan mengolah informasi guna mencapai tujuan pembelajaran. Fungsi media dalam proses pembelajaran ditunjukkan pada Gambar 1.3 (Wayan, 2007: 4).



Gambar 1.3 Fungsi Media dalam Proses Pembelajaran

Sumber: Wayan, 2007

Eksistensi media tidak bisa dipisahkan dalam proses pembelajaran di sekolah. Hal ini dikaji dan diteliti bahwa pembelajaran yang menggunakan media hasilnya lebih optimal. Walter Mc Kenzie dalam bukunya *Multiple Intelligences and Instructional Technology* mengatakan bahwa media memiliki peran penting dalam pembelajaran di kelas, yang memengaruhi kualitas dan keberhasilan pembelajaran (Musfiqon, 2009: 32).

Menurut Oemar Malik dalam Arsyad yang dikutip Musfiqon mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, memperjelas dan mempermudah konsep yang kompleks dan abstrak menjadi lebih sederhana, konkrit serta mempertinggi daya serap atau retensi belajar siswa terhadap materi pembelajaran.

Media pembelajaran menurut Kemp dan Dayton dalam Musfiqon (2009: 32) dapat memenuhi tiga fungsi utama apabila media itu digunakan secara perorangan, kelompok, atau kelompok pendengar yang besar jumlahnya, yaitu: 1. memotivasi minat atau tindakan, 2. menyajikan Informasi, dan 3. memberikan instruksi.

Menurut Benni Agus Pribadi dalam Fatah Syukur dalam Musfiqon bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai berikut: (1) Membantu memudahkan belajar bagi siswa dan juga memudahkan proses pembelajaran bagi guru. (2) Memberikan pengalaman lebih nyata (abstrak menjadi konkret), (3) Menarik perhatian siswa lebih besar, (4) Semua indra siswa dapat diaktifkan, (5) Dapat membangkitkan dunia teori dengan realitanya (Musfiqon, 2009: 33).

Adapun fungsi dan manfaat media pembelajaran adalah sebagai berikut:

- a. Fungsi media dalam memecahkan masalah-masalah komunikasi adalah:
 - (1) Memperjelas (terutama konsep) materi ajar yang disampaikan guru kepada siswa, sehingga siswa dapat menangkap maksud guru secara utuh (demokrasi, kejujuran, dll);
 - (2) Menjauhkan

yang dekat (pori-pori kulit kita), atau mendekatkan yang jauh (bintang-bintang atau benda-benda ruang angkasa); (3) Memperbesar yang kecil (bakteri, virus, dll), atau mengecilkan yang besar (seperti bencana alam, gunung meletus, dll); (4) Mempercepat (proses terjadinya janin, evolusi, dll) atau memperlambat proses terjadinya suatu peristiwa (jatuhnya benda, meledaknya bom, dll); (5) Menyederhanakan suatu objek yang terlalu kompleks (Indonesia dengan peta, kota dengan denah, dunia dengan *globe*, dll).

- b. Manfaat media pembelajaran: (1) Media dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki siswa; (2) Media dapat mengatasi keterbatasan ruang kelas; (3) Media memungkinkan terjadinya interaksi langsung antara peserta dengan lingkungan; (4) Media dapat menghasilkan keseragaman pengamatan dan pemahaman; (5) Media dapat membantu menanamkan konsep-konsep yang benar, nyata dan tepat; (6) Media dapat membangkitkan motivasi dan merangsang peserta untuk belajar dengan baik; (7) Media dapat membangkitkan keinginan dan minat baru; (8) Media dapat mengontrol kecepatan belajar siswa; (9) Media dapat memberikan pengalaman yang menyeluruh dari hal-hal yang konkrit sampai yang abstrak.

1.4.4 Klasifikasi Media

Jenis media ditinjau dari tampilan, menurut Bretz dalam Yanin dalam Musfiqon membagi menjadi tiga macam, yaitu: suara (*audio*), media bentuk penglihatan (*visual*), dan media gerak (*kinestetik*) (Musfiqon, 2009: 70). Selain itu, ada media berbasis manusia yakni guru, instruktur, dan kegiatan kelompok. Kemudian media berbasis audio-visual seperti video, film, slide, tape dan televisi. Media berbasis komputer yang penggunaannya dengan bantuan komputer dan video interaktif (Azhar Arsyad, 1990: 82).

Pengklasifikasian media pembelajaran dapat dibuat tergantung dari sudut pandang mana kita melihatnya.

- a. Dilihat dari sifatnya, media dapat diklasifikasikan menjadi:
- 1) Media *auditif*, yaitu media yang hanya dapat didengarkan saja, atau media yang memiliki unsur suara, seperti radio, rekaman suara, dll.
 - 2) Media *visual*, yaitu media yang hanya dapat dilihat saja, tidak mengandung unsur suara. Yang termasuk di dalamnya adalah *film slide*, foto, transparansi, lukisan, gambar dan berbagai bahan cetak seperti media grafis dan lain sebagainya.
 - 3) Media *audiovisual*, yaitu media yang mengandung unsur suara dan unsur gambar sekaligus, misalnya rekaman video, film, *slide* bersuara, dll. Kemampuan *audiovisual* lebih baik dan menarik daripada audio atau visual saja.
 - 4) multimedia adalah media yang menggabungkan audiovisual dengan perangkat media yang lain seperti komputer, LCD sebagai satu kesatuan.
 - a) Multimedia adalah media yang jumlahnya lebih dari satu dan digunakan secara serentak.
 - b) Multimedia amat penting dalam proses pembelajaran, apalagi untuk PKN, karena:
 - Perkembangan ilmu amat cepat, apa lagi ilmu-ilmu sosial berkembang amat dinamis baik jumlah maupun kualitasnya;
 - Ditinjau dari materi dan tujuan pembelajaran, maka menjadi amat jelas media yang canggih dibutuhkan untuk memperlancar proses pembelajaran agar efektif.
- b. Dilihat dari kemampuan jangkauannya, media dapat dibagi menjadi:
- 1) Media yang memiliki daya liput yang luas dan serentak seperti radio dan TV. Melalui media ini siswa dapat mempelajari hal-hal atau kejadian-kejadian aktual secara serentak tanpa harus menggunakan ruangan khusus.
 - 2) Media yang mempunyai daya liput yang terbatas oleh ruang dan waktu seperti: *film slide*, film, video dll.

- c. Dilihat dari teknik pemakaiannya, media dapat dibagi:
- 1) Media yang diproyeksikan seperti film, *slide*, film strip, *transparansi*, dll. Jenis media yang demikian memerlukan alat proyeksi khusus seperti film *projector*, *slide projector*, *OHP*.
 - 2) Media yang tidak diproyeksikan seperti gambar, foto, lukisan, radio, dll.
- d. Dilihat dari ukurannya, maka media menurut Wilbur Schramn (1984: 166), dapat dibagi menjadi media besar dan media kecil sebagai berikut: (Media besar, contohnya: televisi dan film; sedangkan media kecil, contohnya: *slide*, *filmstrip*, *tape audio*, dll.

Berdasarkan contoh tersebut di atas, maka klasifikasi tersebut didasarkan atas besar kecilnya ongkos/biaya produksi dan besar kecilnya peralatan yang terkait. Media besar, disebut demikian karena biaya produksinya relatif besar, dan perlengkapan yang dihasilkan juga besar ukurannya (memerlukan tempat/ruang yang besar dan cukup berat); sedangkan media kecil, disebut demikian karena biaya produksi relatif sedikit dan peralatan yang dihasilkan juga ukurannya relatif kecil (memerlukan tempat kecil).

- e. Klasifikasi media menurut Molenda, dkk (1996) (1) media audio; (2) media visual; (3) media *audio-visual*; (4) media yang diproyeksikan; (5) media yang tidak diproyeksikan; (6) media berbasis *computer*; (7) media berbasis non komputer.

Dalam memanfaatkan komputer sebagai dasar media, maka perlu dipahami, hal-hal berikut:

- 1) *Computer multimedia*: penggunaan dua media atau lebih dengan memanfaatkan komputer secara terpadu. Contohnya: penjelasan dengan *power point*, perlu komputer dan *viewer*.
- 2) *hypermedia*: perangkat lunak komputer yang berisi kumpulan dokumen, *teks*, grafik, video dan audio yang

dihubungkan satu sama lain dengan komputer sehingga dapat mengeksplorasi berbagai informasi untuk berbagai tujuan. Contohnya: *wibe side; email, dll.*

- 3) video interaktif: video yang digabungkan dengan komputer untuk keperluan pembelajaran sehingga siswa tidak saja mendengar dan melihat gambar-gambar tetapi siswa juga dapat menanggapi/meresponnya secara aktif dalam proses pembelajaran. Contohnya: pembelajaran dengan animasi gambar lewat komputer.
- 4) *CD-ROM*: ialah sistem penyimpanan yang menggunakan *compact disc* yang hanya berdiameter 12 cm (4,72 inchi), namun mempunyai kapasitas penyimpanan yang cukup besar yaitu lebih dari 650 *megabytes* baik data, grafik maupun suara. Hal ini amat praktis untuk keperluan pembelajaran.
- 5) *DVI: (digital video interactive)* terdiri dari sebuah komputer dengan *CD_ROM player*, sedangkan *CDI (Compact disc interactive)* yaitu *compact disc* yang dapat dihubungkan dengan pesawat televisi. Contohnya: penampilan *teks, gambar* yang disertai suara/bunyi dengan menggunakan komputer.
- 6) *Virtual Reality*: adalah salah satu aplikasi terbaru berbasis teknologi komputer yang dapat menghasilkan gambar tiga dimensi, sehingga gambar itu seperti kenyataan yang sebenarnya. Contohnya film kartun.
- 7) *Computer based media* amat relevan untuk pembelajaran IPS Terpadu karena amat sesuai dengan sifat materinya, yaitu sebagai perpaduan dari sejumlah ilmu-ilmu sosial yang begitu kompleks. *Kompleksitas* materi tersebut akan lebih mudah dijelaskan jika menggunakan *multimedia* yang berbasis komputer.

1.4.5 Komponen Media

Komponen media terdiri dari pesan, peralatan dan orang. Dalam pembuatan media pembelajaran, komponen-komponen tersebut harus diperhatikan. Kemudian dalam pembuatannya juga harus melalui beberapa langkah pembuatan agar media tersebut dapat diterima di lingkungan sekolah. Langkah-langkah pengembangan media pembelajaran menurut Sadiman antara lain adalah sebagai berikut (Sadiman dkk, 2013: 99):

a. Analisis Kebutuhan dan Karakteristik Siswa

Kebutuhan dalam proses belajar mengajar adalah kesenjangan antara apa yang dimiliki siswa dengan apa yang diharapkan. Sebelum media dibuat, harus meneliti secara seksama pengetahuan awal maupun pengetahuan prasyarat yang dimiliki dan tingkat kebutuhan siswa yang menjadi sasaran media yang dibuat.

b. Merumuskan Tujuan Instruksional (*Instructional Objective*)

Untuk dapat merumuskan tujuan *instruksional* dengan baik, ada beberapa ketentuan yang harus diperhatikan, pertama tujuan *instruksional* harus berorientasi kepada siswa, artinya tujuan instruksional itu benar-benar harus menyatakan perilaku siswa yang dapat dilakukan atau diperoleh setelah proses belajar dilakukan. kedua tujuan instruksional harus dinyatakan dengan kata kerja yang operasional, artinya kata kerja itu menunjukkan suatu perilaku atau perbuatan yang dapat diamati atau diukur.

c. Merumuskan Butir-Butir Materi

Penyusunan rumusan butir-butir materi adalah dilihat dari sub kemampuan atau keterampilan yang dijelaskan dalam tujuan khusus pembelajaran, sehingga materi yang disusun adalah dalam rangka mencapai tujuan yang diharapkan dari kegiatan proses belajar mengajar tersebut. Setelah daftar butir-butir materi dirinci maka langkah selanjutnya adalah mengurutkannya dari yang sederhana sampai kepada tingkatan yang lebih rumit, dan dari hal-hal yang konkrit kepada yang abstrak.

d. Mengembangkan Alat Pengukur Keberhasilan

Alat pengukur keberhasilan dikembangkan terlebih dahulu sesuai dengan tujuan yang akan dicapai dan dari materi-materi pembelajaran yang disajikan. Bentuk alat pengukuranya bisa dengan tes, pengamatan, penugasan atau *checklist* perilaku. Instrumen tersebut akan digunakan oleh pengembang media, ketika melakukan tes uji coba dari program media yang dikembangkannya.

e. Menulis Naskah Media

Naskah media adalah bentuk penyajian materi pembelajaran melalui media rancangan yang merupakan penjabaran dari pokok-pokok materi yang telah disusun secara baik seperti yang telah dijelaskan di atas. Supaya materi pembelajaran itu dapat disampaikan melalui media, maka materi tersebut perlu dituangkan dalam tulisan atau gambar yang kita sebut naskah program media. Naskah program media maksudnya adalah sebagai penuntun kita dalam memproduksi media.

f. Mengadakan Tes dan Revisi

Tes adalah kegiatan untuk menguji atau mengetahui tingkat efektifitas dan kesesuaian media pembelajaran yang dirancang dengan tujuan yang akan diharapkan. Program media yang oleh pembuatnya dianggap bagus, belum tentu menarik dan dapat dipahami oleh siswa. Hal ini hanya menghasilkan media pembelajaran yang tidak merangsang proses belajar bagi siswa yang menggunakan. Tes atau uji coba dapat dilakukan baik melalui perseorangan atau melalui kelompok kecil atau juga melalui tes lapangan, yaitu dalam proses pembelajaran yang sesungguhnya dengan menggunakan media yang dikembangkan. Sedangkan revisi adalah kegiatan untuk memperbaiki hal-hal yang dianggap perlu mendapatkan perbaikan atas hasil dari tes.

1.4.6 Prinsip-prinsip Penggunaan Media

Agar media pembelajaran benar-benar bermanfaat dalam pembelajaran maka ada sejumlah prinsip yang harus diperhatikan oleh guru, sebagai berikut (Wina Sanjaya, 2008: 173):

- a. Media yang akan digunakan guru harus sesuai dan diarahkan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Jadi media yang disajikan benar-benar harus membantu siswa untuk dapat lebih mudah memahami dan memaknai bahan pelajaran.
- b. Media yang akan digunakan harus sesuai dengan materi pembelajaran. Setiap materi pembelajaran memiliki kekhasan dan kekompleksannya sendiri-sendiri, Media yang digunakan harus sesuai dengan ciri khas dan kekompleksitasan materi pembelajaran.
- c. Media pembelajaran harus sesuai dengan minat, kebutuhan, dan kondisi siswa. Siswa yang memiliki kemampuan mendengarkan kurang baik, akan sulit memahami pelajaran manakala digunakan media yang bersifat auditif; demikian pula sebaliknya, siswa yang memiliki kemampuan penglihatan yang kurang, akan sulit menangkap bahan pelajaran yang disajikan melalui media visual. Jadi guru perlu memperhatikan setiap kemampuan dan gaya belajar siswa.
- d. Media yang akan digunakan harus memperhatikan efektifitas dan efisiensi. Media yang memerlukan peralatan yang mahal belum tentu efektif untuk mencapai tujuan tertentu; atausebaliknya media yang sangat sederhana dapat saja sangat efektif. Setiap media yang dirancang guru perlu memperhatikan efektifitas penggunaannya.
- e. Media yang digunakan harus sesuai dengan kemampuan guru dalam mengoperasikannya. Sering media yang kompleks seperti multimedia tersedia di kelas, tetapi jika guru tidak sanggup mengoperasikannya maka media itu tidak berguna. Oleh sebab itu guru harus melihat kemampuannya mengoperasikan media, sebelum menentukan pilihannya, jangan sampai terjadi kontra produktif.

1.5 Media Pembelajaran Faktual

Prinsip pemanfaatan sumber dan media pembelajaran terdekat dengan kehidupan siswa adalah terkait dengan filosofi bahwa pendidikan adalah “bermodus menjadi”, bukan “bermodus memiliki”, jika sebuah pendidikan bermodus “memiliki”, milik itu bisa hilang. Jika pembelajaran dilakukan dengan tujuan agar peserta didik memiliki pengetahuan, pengetahuan itu bisa hilang, namanya lupa atau lepas dari peserta didik. Akan tetapi jika pembelajaran dilakukan agar peserta didik menjadi seperti apa yang dipelajari, berarti pengetahuan itu berubah wujud menjadi diri atau kepribadian peserta didik, sehingga ia tidak lepas, tetapi menyatu dalam diri peserta didik menjadi suatu cirri pribadi. (Sa’dun Akbar, 2013: 112-113).

Dalam pembelajaran, konsepsi anak sebagai hasil konstruksi tentang alam sekitarnya berbeda dengan konsepsi ilmiah. Oleh karena itu, ada yang memberi nama “*miskonsepsi*” pada *konsepsi* anak ini. Dalam pustaka pendidikan sains, Osborne (1985) (dalam Wilis Dahar, 2011: 153) memberikan beberapa nama, yaitu: ada yang menyebutnya “*Children’s science*”, “*misconception*”, “*alternative framework*”, “*alternative conception*”, atau “*children’s idea*”.

Terjadinya *miskonsepsi* pada siswa manakala seorang guru dalam pembelajaran hanya menggunakan metode ceramah, atau gambar sekalipun, mendorong peneliti untuk membuat media pembelajaran yang mempermudah siswa dalam memahami proses daur ulang air dengan cara mengamati dan mengalami langsung melalui panca inderanya, sehingga siswa akan mengetahui bagaimana proses daur ulang air itu terjadi.

Media Pembelajaran Faktual ini bertujuan untuk menciptakan sebuah pembelajaran yang bisa menjembatani konsep tentang “*shalat*” masih berbentuk penjelasan teks dengan pemikiran siswa sekolah dasar, yang berumur antara 7 sampai dengan 11 tahun, yang masih berada pada tahap *operasional konkret* (Hergenhahn, 2012: 320), sehingga siswa dapat menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi yang diperolehnya secara visual dan

pengalaman langsung dalam mempraktekkan media pembelajaran tersebut.

Media Pembelajaran Faktual yang dibuat oleh peneliti berasal dari sumber/bahan yang biasa dipergunakan dalam kehidupan sehari-hari di sekolah maupun di rumah-rumah siswa, sehingga sudah tidak asing lagi bagi siswa. Tujuannya adalah agar siswa sudah mengenal betul alat tersebut dan mudah pula mengetahui kegunaannya kalau sudah dibuat menjadi media pembelajaran. Hal ini didasari oleh pendapat Briggs (1977) media pembelajaran adalah sarana fisik untuk menyampaikan isi/materi pembelajaran, seperti buku, film, video dan sebagainya. Kemudian menurut *National Education Associaton* (1969), media pembelajaran adalah sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun pandang-dengar, termasuk teknologi perangkat keras.

Oleh karena itu, proses pembelajaran merupakan proses komunikasi dan berlangsung dalam suatu sistem, maka media pembelajaran menempati posisi yang cukup penting sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran. Tanpa media, komunikasi tidak akan terjadi dan proses pembelajaran sebagai proses komunikasi juga tidak akan bisa berlangsung secara optimal. Oleh karena itu, media pembelajaran dinyatakan sebagai komponen integral dari sistem pembelajaran.

1.6 Sumber Belajar

Menurut Malonda, dkk secara umum sumber belajar terdiri dari:

- a. *By design*, yaitu sumber belajar yang dirancang/direncanakan seperti modul, TV, radio, ruang kelas, laboratorium, dll.
- b. *By utilization*, yaitu sumber belajar karena dimanfaatkan atau segala sesuatu yang bisa dimanfaatkan untuk belajar, seperti pengadilan untuk mahasiswa hukum, kebun binatang untuk mahasiswa biologi, hutan untuk mahasiswa kehutanan, DPRD, kantor kelurahan, dll untuk siswa SLTA/SLTP

Tetapi jika sumber belajar yang dimaksudkan adalah segala sesuatu yang dapat dimanfaatkan oleh siswa untuk mempelajari bahan dan pengalaman belajar sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai, maka sumber belajar termasuk di dalamnya:

a. Manusia

Manusia merupakan sumber utama dalam proses pembelajaran. Dalam usaha mencaapai tujuan pembelajaran, guru dapat memanfaatkan dalam *setting* proses belajar mengajar. Misalnya, untuk menjelaskan undang-undang lalu lintas, guru dapat mengundang polisi lalu lintas; untuk menerangkan anatomi tubuh manusia, guru dapat mengundang dokter; untuk menjelaskan sistem pemerintahan desa, guru dapat mengundang kepala desa, dll.

b. Alat dan bahan pengajaran

Alat adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk membantu guru, sedangkan bahan pengajaran adalah segala sesuatu yang mengandung pesan yang akan disampaikan kepada siswa. Alat dan bahan biasanya menjadi satu kesatuan yang tidak terpisahkan. Yang menjadi bahan pelajaran di antaranya, adalah buku-buku, majalah, koran, dan bahan cetak lainnya, transparansi yang telah berisi pesan yang akan disampaikan, film slide, foto, gambar, dll. Sedangkan yang termasuk alat adalah *OHP, slide projector, tape, video player, kased video, komputer, laptop*, dll.

c. Berbagai aktivitas dan kegiatan

Yang dimaksudkan aktivitas adalah segala perbuatan yang sengaja dirancang oleh guru untuk memfasilitasi kegiatan belajar siswa seperti kegiatan diskusi, demonstrasi, simulasi, melakukan percobaan, dll.

d. Lingkungan atau *setting*

Lingkungan adalah segala sesuatu yang dapat memungkinkan siswa belajar. Misalnya, gedung sekolah, perpustakaan, laboratorium, taman, kantin sekolah, dll

BAB II

METODE PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

Di dalam Al-Qur'an ada beberapa isyarat tentang metode pendidikan Islam, dan secara global dapat dikelompokkan menjadi tiga, yaitu:

2.1 Metode Pemahaman

Metode ini menuntut pemahaman anak didik terhadap apa yang telah disampaikan. Berikut ini jenis metode tersebut.

2.1.1 Penggunaan Akal (*Rasio*)

Dalam metode ini manusia dianjurkan agar memfungsikan akal secara optimal untuk mencari kebenaran sehingga ia dapat mengoptimalkan logika untuk melihat kebenaran dan kesalahan serta untuk membedakan antara yang *haq* dan yang *bathil* yang semata-mata didasarkan pada kajian empirik dan bukan *taklid* buta.

Al-Qur'an banyak menggunakan retorika yang variatif untuk menganjurkan akal agar memikirkan *'illat* di balik yang diwahyukan. Dialektika tersebut sangat baik bila digunakan dalam pendidikan, karena anak didik akan merasa puas jika setiap ilmu yang dipelajari, tingkah laku yang dilakukan, perintah yang dilaksanakan serta larangan yang di jauhi diketahui *'illat*-nya, bukan semata-mata lantaran Tuhan telah mengatakan begini dan begitu atau karena ilmu menganjurkan begini dan begitu, tetapi didasarkan pada argumen yang jelas mengapa hal tersebut dilakukan.

Al-Qur'an menyeru manusia untuk melakukan percobaan (*experiment*) guna menegaskan kebenaran yang telah disampaikan. Hal ini sebagaimana dijumpai dialog Nabi Ibrahim as. dalam Al-Qur'an.

وَأِذْ قَالَ إِبْرَاهِيمُ رَبِّ أَرِنِي كَيْفَ تُحْيِي الْمَوْتَىٰ قَالَ أُولَٰئِكَ تُؤْمِنُ قَالَ بَلَىٰ وَلَٰكِن لِّيَطْمَئِنَّ قَلْبِي قَالَ فَخُذْ أَرْبَعَةً مِّنَ الطَّيْرِ فَصُرْهُنَّ إِلَيْكَ ثُمَّ اجْعَلْ عَلَىٰ كُلِّ جَبَلٍ مِّنْهُنَّ جُزْءًا ثُمَّ ادْعُهُنَّ يَأْتِينَكَ سَعْيًا وَاعْلَمْ أَنَّ اللَّهَ عَزِيزٌ حَكِيمٌ ﴿البقرة: ٢٦٠﴾

Artinya: Dan (ingatlah) ketika Ibrahim berkata: "Ya Tuhanku, perhatikanlah kepadaku bagaimana Engkau menghidupkan orang-orang mati". Allah berfirman: "Belum yakinkah kamu?" Ibrahim menjawab: "Aku telah meyakinkannya, akan tetapi agar hatiku tetap mantap (dengan imanku) Allah berfirman: "(Kalau demikian) ambillah empat ekor burung, lalu cincanglah semuanya olehmu. (Allah berfirman): "Lalu letakkan diatas tiap-tiap satu bukit satu bagian dari bagian-bagian itu, kemudian panggillah mereka, niscaya mereka datang kepadamu dengan segera". Dan ketahuilah bahwa Allah Maha Perkasa lagi Maha Bijaksana (Q.S. Al-Baqarah: 260).

Dalam dialog tersebut Ibrahim ingin mengetahui rahasia ciptaan Tuhan yang ada di alam, bukan masalah keimanan untuk mengetahui rahasia Illahi ketika ia melaksanakan perbuatan. Rasa hasil uji coba yang dilakukan manusia tidak sama dengan rasa keimanan terhadap hal-hal yang ghaib. Al-Qur'an mengisyaratkan perlunya uji coba empirik untuk mengetahui rahasia alam untuk menenangkan hati dan meneguhkan keyakinan. Bila pikiran manusia menemukan kebuntuan dan terhalang dengan masalah, Al-Qur'an mengisyaratkan agar kembali kepada rujukan yang benar berdasarkan logika ilmiah.

Oleh sebab itu, pendidikan Islam harus menentukan langkah dalam mencanangkan program pendidikan dan pengajaran, yaitu dengan membenahi langkah sehingga pengajar bersikap lapang dada yang dapat memberi jawaban terhadap pertanyaan anak didik dengan baik. Sikap keterbukaan pandangan ini buka hanya pada pengajar, melainkan juga pada pelajar. Kebekuan pola pikir masyarakat, disebabkan keyakinan terhadap sesuatu yang bukan pasti. Padahal keyakinan sebenarnya hanyalah difungsikan

terhadap yang ghaib, sementara terhadap masalah empirik lebih dibutuhkan rasionalitas. Dengan demikian, Al-Qur'an juga melarang penggunaan prasangka (*zhann*) dan mengatakan sesuatu yang tidak didasarkan pada ilmu.

Firman Allah:

وَمَا يَنْبَغُ أَكْثَرُهُمْ إِلَّا ظَنًّا إِنَّ الظَّنَّ لَا يُغْنِي مِنَ الْحَقِّ شَيْئًا إِنَّ اللَّهَ عَلِيمٌ بِمَا يَفْعَلُونَ
(٦)

Artinya: Dan kebanyakan mereka tidak mengikuti kecuali persangkaan saja. Sesungguhnya persangkaan itu tidak sedikitpun berguna untuk mencapai kebenaran. Sesungguhnya Allah Maha Mengetahui apa yang mereka kerjakan (Q.S. Yunus: 36).

2.1.2 Metode *Tamtsil* dan *Tasybih*

Metode ini digunakan untuk memudahkan dalam menjelaskan sesuatu yang immateri dengan cara yang mudah dengan memberikan *tamtsil* (perumpamaan) agar mudah dicerna oleh rasio. *Tamtsil* ini merupakan salah satu metode yang dominan digunakan untuk menyampaikan pesan Ilahi yang tertuang dalam kitab suci.

Firman Allah:

وَتِلْكَ الْأَمْثَلُ نَضْرِبُهَا لِلنَّاسِ وَمَا يَعْقِلُهَا إِلَّا الْعَالِمُونَ (٤٣)

Artinya: Dan perumpamaan-perumpamaan ini Kami buat untuk manusia; dan tiada yang memahaminya kecuali orang-orang yang berilmu (Q.S. Al-Ankabut: 43).

Metode ini banyak digunakan oleh ahli ilmu eksakta, karena ilmu tersebut hanya bisa dipahami dengan menggunakan bantuan analogi untuk mencapai objek yang ingin dicapai. Analogi dari alam indrawi untuk mengetahui di luar jangkauan indra itulah yang dikehendaki dengan *tamtsil*. Metode ini bukan sekedar digunakan untuk menjabarkan materi ilmiah yang empirik saja, melainkan pula dapat digunakan di luar pengajaran, berikut ini diantaranya.

- a. Untuk memahami sesuatu yang abstrak sehingga dapat diindra agar mudah diterima, karena makna yang diproses oleh *tamtsil* belum terlintas dalam pikiran kecuali setelah diilustrasikan.
- b. Untuk menyingkapkan hakikat sesuatu sehingga akal mampu mengungkapkan hal-hal yang sebelumnya dianggap abstrak.
- c. Untuk memadatkan makna yang luas, dengan ungkapan yang singkat dan ringkas.
- d. Untuk menarik simpatisan audiensi sehingga menyenangkan sesuatu yang menjadi kesenangan jiwa.
- e. Untuk menghindarkan sesuatu yang tidak disenangi oleh jiwa.
- f. Untuk memuji sesuatu yang dijadikan percontohan.
- g. Untuk menunjukkan sifat kurang baik yang ada pada contoh.

2.1.3 Mengambil Pelajaran Peristiwa Masa Lalu

Metode ini dipakai Al-Qur'an ketika masa turun, yang mana Al-Qur'an diturunkan secara *gradual* sesuai dengan situasi peristiwa. Al-Qur'an mengarahkan agar manusia mencari pengalaman yang dijadikan pelajaran dan setiap hambatan dicarikan upaya pemecahan. Peristiwa masa lalu merupakan sarana yang efektif untuk menghubungkan materi pengajaran dengan kondisi jiwa peserta didik untuk menghantarkan kepada kesuksesan. Inilah rahasia Al-Qur'an diturunkan secara berangsur-angsur sesuai dengan kebutuhan dan keadaan (Al-Wahidi, 1315 H: 113), supaya:

- a. Peserta didik dapat mengetahui hubungan berbagai elemen yang berbeda-beda dan hubungan antar-mahluk yang bercorak ragam.
- b. Peserta didik mampu mencari sumber yang menjadi tempat pengembalian berbagai ilmu serta berbagai topik yang berbeda-beda.
- c. Peserta didik mampu membedakan antara tulisan pengarang dengan karya penyadur, serta mampu menganalisis gagasan masing-masing penulis.

- d. Peserta didik mampu membedakan antara hakikat yang tetap dan yang berubah-ubah, dan mampu menggeneralisasikan unsur yang beragam.
- e. Menumbuhkan kecenderungan untuk membaca dan meneliti.
- f. Memberi wawasan peserta didik sikap solidaritas dari keberagaman, baik secara individu, kelompok, maupun golongan.
- g. Melatih peserta didik agar mampu berpikir kritis.
- h. Menjadikan peserta didik mampu mengambil pelajaran dari peristiwa yang menimpa kelompok tertentu untuk mencari terobosan lain.

2.2 Metode Penyadaran

Metode ini dikonsentrasikan untuk memberikan kesadaran terhadap anak didik dalam menyerap nilai-nilai pendidikan melalui hal-hal berikut:

2.2.1 Amar Ma'ruf Nahi Mungkar, Memesan Kebaikan, Kesabaran, dan Kedamaian.

Jika kita menganggap diri kita pengajar dan juga belajar, antara yang satu dengan yang lain tidak akan pernah merasa lebih, yang kecil belajar dari yang besar dan yang besar mengajari yang kecil.

Bukanlah hal yang aib jika pendidik mendengar dan melaksanakan pendapat peserta didik, karena hakikat dari pendidikan adalah mengkaji, mencari, menyuruh kebajikan, dan melarang kemungkaran. Oleh sebab itu, peringatan dibutuhkan semua pihak, baik pendidik, maupun peserta didik.

2.2.2 Memberi *Mau'izhah* dan Nasihat

Al-Qur'an menjelaskan bahwa ia adalah *mau'izhah* bagi orang mukmin. Ia juga menjabarkan bahwa *mau'izhah* kadang-kadang juga bersumber dari para pemimpin, orang tua, Nabi, Rasul, bahkan juga dari orang yang lebih kecil, seperti *mau'izhah* nabi Ibrahim kepada orang tuanya. Jika demikian, maka *mau'izhah* yang ada

dalam Al-Qur'an memberikan wacana besar terhadap pendidikan Islam.

2.2.3 Pemberian Ganjaran dan Hukuman.

Al-Qur'an telah menentukan perilaku mana yang pantas menerima ganjaran atau hukuman. Ganjaran diberikan atas ketepatan yang dicapai, sedangkan hukuman diberikan atas kesalahan yang dilakukan.

Dalam pendidikan Islam, hukuman dan prestasi didasarkan atas penyelewengan dan kepatuhan. Yang mana hukuman dilakukan untuk meluruskan perilaku ketika cara lain tidak dapat memberikan pengaruh. Al-Qur'an mengisyaratkan bahwa sebelum menjerumuskan hukuman atau memberikan pujian terlebih dahulu memberikan peringatan, karena jika tujuan akhir hukuman untuk memperbaiki kesalahan peserta didik, sebagai *wasilah*-nya adalah dengan menjanjikan kesenangan (*targhib*) agar melaksanakan anjuran, menjanjikan ancaman (*tarhib*) agar meninggalkan larangan, memberi nasihat untuk meninggalkan kealpaan, dan lain-lain.

Al-Qur'an dalam memberikan ganjaran sesuai dengan kemaslahatan kehidupan. Tetapi, dalam memberikan hukuman dipikirkan yang paling ringan. Jika kesalahan tersebut ternyata terulang lagi, hukumannya disesuaikan dengan kondisi untuk menjadikan manusia dapat memperbaiki kesalahan bukan merasakan pahit dan beratnya hukuman.

2.2.4 Penyadaran Bertahap.

Dalam melaksanakan metode ini, Al-Qur'an menunjukkan berbagai cara yang harus dilakukan secara bertahap, khususnya dalam menghilangkan kebiasaan yang kurang baik yang telah berakar. Sebagai contoh adalah menghilangkan kebiasaan minum *khamr* (Quthb, t.t.: 246).

Dalam kasus ini Al-Qur'an melarangnya dengan beberapa fase. Fase pertama. Firman Allah:

﴿يَسْأَلُونَكَ عَنِ الْخَمْرِ وَالْمَيْسِرِ قُلْ فِيهِمَا إِثْمٌ كَبِيرٌ وَمَنْفَعٌ لِلنَّاسِ وَإِثْمُهُمَا أَكْبَرُ مِنْ نَفْعِهِمَا﴾ وَيَسْأَلُونَكَ مَاذَا يُنْفِقُونَ قُلِ الْعَفْوَ كَذَلِكَ يُبَيِّنُ اللَّهُ لَكُمْ آيَاتِهِ لَعَلَّكُمْ تَتَفَكَّرُونَ (٢١٩)

Artinya: Mereka bertanya kepadamu tentang khamar dan judi. Katakanlah: "Pada keduanya terdapat dosa yang besar dan beberapa manfaat bagi manusia, tetapi dosa keduanya lebih besar dari manfaatnya". Dan mereka bertanya kepadamu apa yang mereka nafkahkan. Katakanlah: "Yang lebih dari keperluan". Demikianlah Allah menerangkan ayat-ayat-Nya kepadamu supaya kamu berfikir (Q.S. Al-Baqarah: 219).

Al-Qur'an menyentuhnya dengan halus, yaitu dengan mengakui bahwa di dalam *khamr* memang terdapat manfaat yang menyenangkan diri manusia, tetapi Al-Qur'an menyadarkan bahwa mudaratnya lebih besar dari manfaatnya. dalam fase ini manusia masih tetap berani mencoba meminumnya. Fase kedua.

Firman Allah:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا لَا تَقْرَبُوا الصَّلَاةَ وَأَنْتُمْ سُكَرَىٰ حَتَّىٰ تَعْلَمُوا مَا تَقُولُونَ وَلَا جُنُبًا إِلَّا عَابِرِي سَبِيلٍ حَتَّىٰ تَغْتَسِلُوا وَإِنْ كُنْتُمْ مَرْضَىٰ أَوْ عَلَىٰ سَفَرٍ أَوْ جَاءَ أَحَدٌ مِّنْكُمْ مِنَ الْغَائِطِ أَوْ لَمَسْتُمُ النِّسَاءَ فَلَمْ تَجِدُوا مَاءً فَتَيَمَّمُوا صَعِيدًا طَيِّبًا فَامْسَحُوا بِرُءُوسِكُمْ وَأَيْدِيكُمْ إِنَّ اللَّهَ كَانَ عَفُورًا غَفُورًا (٤٣)

Artinya: Hai orang-orang yang beriman, janganlah kamu shalat, sedang kamu dalam keadaan mabuk, sehingga kamu mengerti apa yang kamu ucapkan, (jangan pula hampiri mesjid) sedang kamu dalam keadaan junub, terkecuali sekedar berlalu saja, hingga kamu mandi. Dan jika kamu sakit atau sedang dalam musafir atau datang dari tempat buang air atau kamu telah menyentuh perempuan, kemudian kamu tidak mendapat air, maka bertayamumlah kamu dengan tanah yang baik (suci); sapulah mukamu dan tanganmu. Sesungguhnya Allah Maha Pemaaf lagi Maha Pengampun (Q.S. Al-Baqarah: 43).

Setelah Al-Qur'an menggunakan cara persuasif, yaitu tidak boleh shalat kalau masih mabuk. Dalam fase ini meskipun telah diberi peringatan, ia masih minum dan berhenti ketika waktu shalat. Fase ketiga, adalah langkah yang tegas setelah memberikan peringatan secara persuasif yang memberikan kesempatan akal untuk merenungkan hukum yang akan diberlakukan, yaitu agar meninggalkan mudarat.

Firman Allah:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا إِنَّمَا الْخَمْرُ وَالْمَيْسِرُ وَالْأَنْصَابُ وَالْأَزْلَمُ رِجْسٌ مِّنْ عَمَلِ الشَّيْطَانِ
فَاجْتَنِبُوهُ لَعَلَّكُمْ تُفْلِحُونَ (٩٠)

Artinya: Hai orang-orang yang beriman, sesungguhnya (meminum) khamar, berjudi, (berkorban untuk) berhala, mengundi nasib dengan panah, adalah termasuk perbuatan syaitan. Maka jauhilah perbuatan-perbuatan itu agar kamu mendapat keberuntungan (Q.S. Al-Ma'idah: 90).

Untuk menanamkan kebiasaan yang baik, Al-Qur'an menganjurkan untuk menyenangkan terlebih dahulu, kemudian baru mempelajari, dan setelah itu baru berusaha melaksanakannya dalam kehidupan. Akhirnya kebiasaan yang dilakukan berdasarkan agama tersebut berubah menjadi aktivitas rutin yang ringan (Quthb, t.t: 246).

2.2.5 Pengendalian Nafsu.

Manusia terdiri dari unsur jasmani dan rohani, yang mana jasmi potensinya bersumber dari makanan yang kemudian disalurkan untuk melakukan aktivitas, baik positif, maupun negatif. Al-Qur'an mengarahkan manusia agar memanfaatkan potensi tersebut untuk kegiatan yang berniali positif.

Firman Allah:

وَنَفْسٍ وَمَا سَوَّاهَا (٧) فَأَلْهَمَهَا فُجُورَهَا وَتَقْوَاهَا (٨) قَدْ أَفْلَحَ مَن زَكَّاهَا (٩) وَقَدْ خَابَ
مَن دَسَّاهَا (١٠)

Artinya: Dan jiwa serta penyempurnaannya (ciptaannya), maka Allah mengilhamkan kepada jiwa itu (jalan) kefasikan dan ketakwaannya, sesungguhnya beruntunglah orang yang mensucikan jiwa itu, dan sesungguhnya merugilah orang yang mengotorinya (Q.S. As-Syams: 7-10).

Ayat tersebut menjelaskan bahwa Allah menciptakan nafs dalam posisi yang seimbang sesuai fitrahnya. Kemudian, Dia menunjukkan jiwa dua jalan, yaitu jalan kefasikan dan ketakwaan. Untuk memfungsikan potensi jiwa, Al-Qur'an mengarahkan agar potensi manusia digunakan untuk hal-hal yang disyariatkan.

2.3 Metode Praktik (Amaliah)

Dari pemahaman akan muncul kesadaran, dan kesadaran menjadi landasan dalam beramal. Metode ini merupakan hasil dari kedua metode sebelumnya dan diantara metode ini antara lain, disebutkan berikut ini.

2.3.1 Penugasan

Al-Qur'an menganjurkan agar perbuatan didasari pengetahuan, sehingga perilaku manusia adalah perilaku yang dapat dipraktikkan secara langsung sesama orang lain. Keteraturan hubungan manusia dengan lingkungan, toleransi terhadap sesamanya serta pengorbanan sosial membutuhkan latihan yang rutin. Oleh karena itu, orang yang masuk Islam disyaratkan mengucapkan *syahadat* sebagai simbol yang akan dipraktikkan dalam kehidupan yang dilambangkan dengan rukun Islam, seperti shalat, zakat, puasa, dan haji yang kesemuanya mengandung pendidikan rohani, pendidikan intelektual, pendidikan jasmani, dan pendidikan toleransi serta pendidikan jihad, yaitu perpaduan antara teori dan praktik, ia bukan sekedar peperangan, tetapi lebih ditekankan pada bagaimana menguasai lawan tanpa kekerasan.

2.3.2 Keteladanan

Pengaruh yang dominan dalam pendidikan adalah melalui contoh untuk dipraktikkan yang membantu perkembangan jiwa

peserta didik. Dan metode praktik (*'amaly*) digunakan tidak hanya dalam masalah ketrampilan, tetapi juga untuk menanamkan nilai kepada peserta didik, sehingga tujuan yang diharapkan adalah membentuk manusia yang *'abid, shaleh*, yang mampu mengendalikan kehidupan bukan tertindas oleh kehidupan.

Metode dalam pendidikan Islam adalah sebagai sarana pendukung yang menghubungkan pikiran, pengetahuan, informasi, ketrampilan, pengalaman, dan sikap dari pendidik kepada peserta didik. Berhasil tidaknya pendidik dalam mengajar sangat tergantung pada penguasaan metode dalam mengajar. Bisa saja terjadi, bahwa materi yang diajarkan tidak sampai kepada peserta didik karena si pendidik tidak menguasai metode dalam mengajar (Al-Syaibany, 1979: 254-255).

Menurut Hamdani Ihsan dan Fuad Ihsan (1998: 165-180) sedikitnya ada sembilan prinsip metodologis yang dijadikan landasan psikologis untuk memperlancar proses pendidikan Islam yang dapat digali dari ayat-ayat Al-Qur'an.

- a. Prinsip memberikan suasana kegembiraan

Prinsip ini sesuai dengan firman Allah SWT.:

يُرِيدُ اللَّهُ بِكُمُ الْيُسْرَ وَلَا يُرِيدُ بِكُمُ الْعُسْرَ

Artinya: Allah menghendaki kemudahan bagimu, dan tidak menghendaki kesukaran bagimu. Dan hendaklah kamu mencukupkan bilangannya (Q.S. Al-Baqarah: 185).

- b. Prinsip memberikan layanan dan santunan dengan lemah lembut

Prinsip ini sesuai dengan firman Allah SWT.:

فَبِمَا رَحْمَةٍ مِنَ اللَّهِ لِنْتَ لَهُمْ وَلَوْ كُنْتَ فَظًّا غَلِيظَ الْقَلْبِ لَانْفَضُّوا مِنْ حَوْلِكَ فَاعْفُ عَنْهُمْ وَاسْتَغْفِرْ لَهُمْ وَشَاوِرْهُمْ فِي الْأَمْرِ فَإِذَا عَزَمْتَ عَلَى اللَّهِ إِنَّ اللَّهَ يُحِبُّ الْمُتَوَكِّلِينَ (١٥٩)

Artinya: Maka disebabkan rahmat dari Allah-lah kamu berlaku lemah lembut terhadap mereka. Sekiranya

kamu bersikap keras lagi berhati kasar, tentulah mereka menjauhkan diri dari sekelilingmu. Karena itu maafkanlah mereka, mohonkanlah ampun bagi mereka, dan bermusyawaratlah dengan mereka dalam urusan itu. Kemudian apabila kamu telah membulatkan tekad, maka bertawakkallah kepada Allah. Sesungguhnya Allah menyukai orang-orang yang bertawakkal kepada-Nya (Q.S. Al-Imran: 159).

c. Prinsip kebermaknaan bagi peserta didik

Prinsip ini sesuai dengan firman Allah SWT.

وَمِنْهُمْ مَّن يَسْتَمِعُ إِلَيْكَ حَتَّىٰ إِذَا خَرَجُوا مِنْ عِنْدِكَ قَالُوا لِلَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ
مَاذَا قَالَ ءَانِفًا أُولَٰئِكَ الَّذِينَ طَبَعَ اللَّهُ عَلَىٰ قُلُوبِهِمْ وَاتَّبَعُوا أَهْوَاءَهُمْ (٦١)

Artinya: Dan di antara mereka ada orang yang mendengarkan perkataanmu sehingga apabila mereka keluar dari sisimu orang-orang berkata kepada orang yang telah diberi ilmu pengetahuan (sahabat-sahabat Nabi): "Apakah yang dikatakannya tadi?" Mereka itulah orang-orang yang dikunci mati hati mereka oleh Allah dan mengikuti hawa nafsu mereka (Q.S. Muhammad: 16).

d. Prinsip prasyarat

Prinsip ini menunjukkan pentingnya *appersepsi* sebelum memulai suatu proses pendidik. Sebagai contoh, firman Allah:

الْم (١) ذَلِكْ أَلْكِتَبْ لَا رَيْبَ فِيهِ هُدًى لِّلْمُتَّقِينَ (٢)

Artinya: Alif Laam mim. Kitab (Al-Qur'an) ini tidak ada keraguan padanya; petunjuk bagi orang yang bertakwa (Q.S. Al-Baqarah: 1-2).

e. Prinsip komunikasi terbuka

Sebagaimana firman Allah:

وَلَقَدْ ذَرَأْنَا لِجَهَنَّمَ كَثِيرًا مِّنَ الْجِنِّ وَالْإِنسِ لَهُمْ قُلُوبٌ لَا يَفْقَهُونَ بِهَا وَلَهُمْ أَعْيُنٌ
لَّا يُبْصِرُونَ بِهَا وَلَهُمْ ءَادَانٌ لَا يَسْمَعُونَ بِهَا أُولَٰئِكَ كَالْأَنْعَامِ بَلْ هُمْ أَضَلُّ أُولَٰئِكَ
هُمُ الْغَافِلُونَ (١٧٩)

Artinya: Dan sesungguhnya Kami jadikan untuk (isi neraka Jahannam) kebanyakan dari jin dan manusia, mereka mempunyai hati, tetapi tidak dipergunakannya untuk memahami (ayat-ayat Allah) dan mereka mempunyai mata (tetapi) tidak dipergunakannya untuk melihat (tanda-tanda kekuasaan Allah), dan mereka mempunyai telinga (tetapi) tidak dipergunakannya untuk mendengar (ayat-ayat Allah). Mereka itu sebagai binatang ternak, bahkan mereka lebih sesat lagi. Mereka itulah orang-orang yang lalai (Q.S. Al-A'raf: 179).

- f. Prinsip pemberian pengetahuan yang baru
Prinsip ini dapat dilihat pada firman Allah:

سُرِّيهِمْ ءَايَاتِنَا فِي الْأَفَاقِ وَفِي أَنْفُسِهِمْ حَتَّىٰ يَتَبَيَّنَ لَهُمْ أَنَّهُ الْحَقُّ أَوَلَمْ يَكْفِ بِرَبِّكَ أَنَّهُ عَلَىٰ كُلِّ شَيْءٍ شَهِيدٌ ۙ (٥٣)

Artinya: Kami akan memperlihatkan kepada mereka tanda-tanda (kekuasaan) Kami di segala wilayah bumi dan pada diri mereka sendiri, hingga jelas bagi mereka bahwa Al Quran itu adalah benar. Tiadakah cukup bahwa sesungguhnya Tuhanmu menjadi saksi atas segala sesuatu? (Q.S. Fushshilat: 53).

- g. Prinsip memberikan model perilaku yang baik
Hal ini sejalan dengan firman Allah:

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 teladan yang baik bagimu (yaitu) bagi orang yang mengharap (rahmat) Allah dan (kedatangan) hari kiamat dan dia banyak menyebut Allah (Q.S. Al-Ahzab: 21).

- h. Prinsip praktik (pengalaman) secara aktif

Firman Allah:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا لِمَ تَقُولُونَ مَا لَا تَفْعَلُونَ (٢) كَبُرَ مَقْتًا عِنْدَ اللَّهِ أَنْ تَقُولُوا
مَا لَا تَفْعَلُونَ (٣)

Artinya: Hai orang-orang yang beriman, mengapa kamu mengatakan apa yang tidak kamu perbuat? Amat besar kebencian di sisi Allah bahwa kamu mengatakan apa-apa yang tiada kamu kerjakan (Q.S. As-shaf: 2-3).

- i. Prinsip-prinsip lainnya, seperti prinsip kasih sayang dan prinsip bimbingan dan penyuluhan terhadap anak didik.

Firman Allah:

ادْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحُكْمَةِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ وَجِدْ لَهُم بِالَّتِي هِيَ أَحْسَنُ إِنَّ
رَبَّكَ هُوَ أَعْلَمُ بِمَنْ ضَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ - وَهُوَ أَعْلَمُ بِالْمُهْتَدِينَ (١٢٥)

Artinya: Serulah (manusia) kepada jalan Tuhan-mu 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 (Q.S. An-Nahl: 125).

2.4 Metode Poster

Metode ini merupakan cara yang baik untuk menginformasikan kemajuan peserta didik secara cepat, menangkap imajinasi peserta didik, dan sebagai sarana untuk bertukar ide di antara mereka. Metode ini juga merupakan cara yang memungkinkan peserta didik untuk menyatakan persepsi dan *feeling* mereka tentang topik yang sedang didiskusikan dengan cara yang menyenangkan.

Langkah-langkah yang harus diperhatikan dalam melakukan metode *poster*, antara lain sebagai berikut:

- a. Mintalah setiap peserta didik untuk memiliki topik cukup luas atau unit/bab yang sedang dipelajari.

- b. Mintalah setiap peserta didik untuk menyiapkan pajang visual dari konsep mereka dalam bentuk poster. Poster harus mampu menjelaskan konsep yang dikandung (pengamat dengan mudah dapat memahami ide tanpa penjelasan lebih lanjut, baik tertulis maupun lisan). Walau demikian, peserta didik mungkin memilih untuk menyiapkan *handout* yang merupakan penjelasan lebih rinci sebagai referensi untuk melengkapi poster.
- c. Mintalah peserta didik untuk memajangkan poster mereka pada dinding kelas dan mendiskusikannya selama jam pelajaran (biarkan poster tetap terpajang untuk beberapa hari).
- d. Sebelum pelajaran berakhir, diskusikan secara klasikal tentang yang mereka temukan dari aktivitas ini.

Penerapan pembelajaran dengan materi surat al-Ma'un tentang menyayangi anak yatim, dengan langkah-langkah berikut:

- Guru menyiapkan gambar atau poster yang ada kaitannya dengan materi yang akan dipelajari, misalnya tentang menyayangi anak yatim.
- Guru meminta kepada peserta didik untuk mengamati terlebih dahulu gambar atau poster tersebut.
- Guru meminta peserta didik untuk berdiskusi secara berkelompok yang terdiri dari 3-5 orang, kemudian guru bertanya dan peserta didik diminta untuk memberikan komentar atau pendapat atau bercerita tentang gambar atau poster tersebut. Misalnya, apa yang kalian ketahui tentang anak yatim?

2.5 Metode Latihan Siap (*Drill Method*)

Metode *drill* atau latihan siap ialah suatu metode dalam pendidikan dan pengajaran dengan cara melatih peserta didik terhadap bahan pelajaran yang sudah diberikan.

Metode ini berasal dari metode pengajaran Herbart, yaitu metode asosiasi dan ulangan tanggapan, yang dimaksudkan untuk memperkuat tanggapan pelajaran pada peserta didik. Pelaksanaannya secara mekanis untuk mengajarkan berbagai mata

pelajaran dan kecakapan sehingga menimbulkan *verbalisme* pengetahuan peserta didik, kebiasaan menghafal secara mekanis tanpa pengertian.

Penerapan pembelajaran dengan materi surat al-ma'un tentang menyayangi anak yatim, salah satunya dengan menggunakan metode *imla'* atau dikte. Adapun tujuan dari pengajaran *imla'* adalah sebagai berikut:

- a. Peserta didik bukan saja terampil dalam membaca Al-Qur'an dan hadits, akan tetapi mereka terampil pula menuliskannya. Dengan demikian, pengetahuan anak menjadi integral (terpadu).
- b. Melatih semua panca indera peserta didik menjadi aktif. Baik itu pendengaran, penglihatan maupun pengucapannya.
- c. Menguji pengetahuan peserta didik tentang penulisan ayat-ayat dalam Al-Qur'an maupun penulisan hadits. Adapun langkah-langkah kegiatan pembelajaran sebagai berikut :
 - 1) Apabila *imla'* atau dikte dilakukan dengan cara guru menuliskan materi *imla'*, maka langkah yang ditempuh sebagai berikut:
 - Guru menuliskan materi pelajaran dipapan tulis dengan tulisan yang menarik. Misalnya dengan menggunakan *khat*.
 - Kemudian guru membacakan materi pelajaran *imla'* yang ditulis dipapan tulis tersebut secara pelan dan fasih sehingga dapat didengar oleh peserta didik dengan terang dan jelas.
 - Setelah itu, beberapa peserta didik diminta untuk membacakan materi pelajaran yang di *imla'* tersebut hingga benar dan fasih. Kemudian peserta didik diminta untuk mencatatnya dibuku tulisnya masing-masing.
 - Guru mengumpulkan catatan *imla'* semua peserta didik untuk dinilai.

- 2) Apabila *imla'* atau dikte dilaksanakan dengan cara guru membacakan materi pelajaran *imla'* kepada peserta didik, maka langkah yang ditempuh sebagai berikut:
- Guru mengadakan apersepsi terlebih dahulu, agar semua perhatian peserta didik terpusat pada guru.
 - Guru memulai membacakan materi pelajaran *imla'* dengan terang dan jelas. Kemudian peserta didik mencatatnya pada buku tulis mereka masing-masing.
 - Guru mengumpulkan semua catatan *imla'* peserta didik untuk dinilai.
 - Guru meminta beberapa siswa untuk menuliskan hasil *imla'*nya dipapan tulis. Bila ada tulisan yang masih kurang tepat guru yang akan membetulkannya.

2.6 Metode Demonstrasi (Demonstration Method)

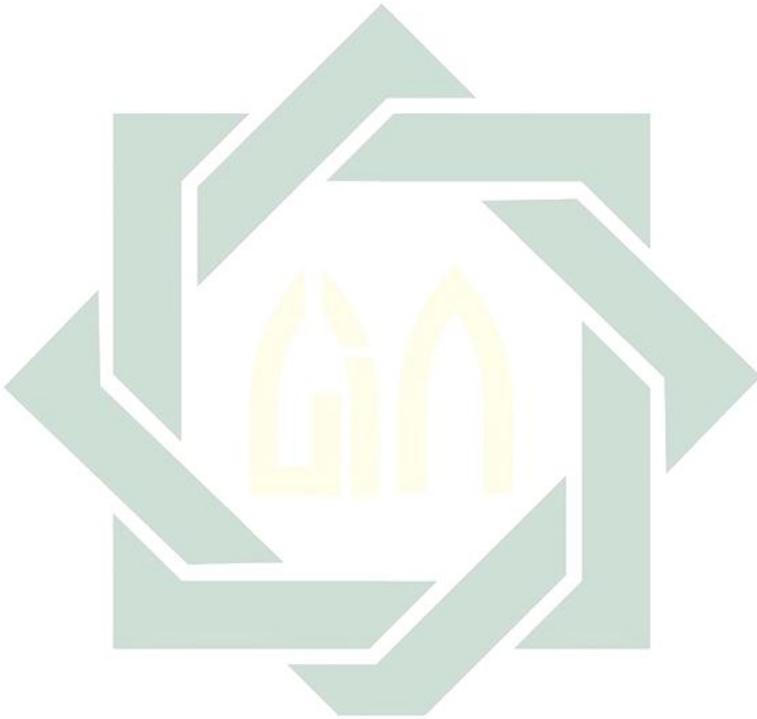
Metode demonstrasi adalah metode mengajar yang menggunakan peragaan untuk memperjelas suatu pengertian atau untuk memperlihatkan pada seluruh kelas tentang suatu proses atau petunjuk untuk melakukan sesuatu. Demonstrasi merupakan metode yang sangat efektif sebab membantu anak didik untuk mencari jawaban dengan diri sendiri berdasarkan fakta yang benar. Metode ini dapat diterapkan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Tetapi, tidak semua pembelajaran PAI dapat didemonstrasikan. Misalnya, masalah aqidah yang menjelaskan iman kepada Allah, malaikat, surga dan neraka.

Penerapan Metode Demonstrasi dengan materi menghafal surat al-Ma'un dan Hadits menyayangi anak yatim beserta artinya, guru meminta peserta didik untuk mendemonstrasikan surat al-Ma'un dan Hadits tentang menyayangi anak yatim beserta artinya yang telah dihafal secara individu di depan kelas. Kemudian sebagai evaluasi dari akhir materi dan untuk meningkatkan ketrampilan peserta didik, maka guru dapat membuat permainan bongkar pasang dengan menggunakan alat peraga kartu lafal yang berisi

potongan-potongan ayat dari surat al-Ma'un atau Hadits tentang menyayangi anak yatim.

Berikut ini langkah-langkah kegiatannya:

- a. Guru membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok, dimana setiap kelompoknya bisa terdiri dari 2-4 orang.
- b. Guru menyiapkan kartu lafal yang berisi potongan-potongan ayat sesuai dengan yang dibutuhkan dan papan tulis atau kertas karton untuk tempat menempelkannya. Kartu lafal tersebut dimasukkan dalam sebuah kotak atau bisa juga menggunakan kardus sebagai tempatnya, kemudian dikocok hingga menjadi acak.
- c. Selanjutnya setiap kelompok diminta untuk merangkai potongan-potongan ayat tersebut untuk menjadi satu surat yang utuh. Dari setiap kelompok itu ada peserta didik yang berperan untuk mencari potongan-potongan ayat yang dimaksud dan ada peserta didik yang berperan untuk menempelkan.
- d. Kelompok yang paling cepat dan tepat dalam menyelesaikan permainan tersebut, dialah yang menjadi pemenangnya.



BAB III

MEDIA PEMBELAJARAN MULTIMEDIA

3.1 Pengertian Multimedia

Secara sederhana, Multimedia berarti "*multiple media*" or "*a combination of media. The media can be still graphics and photographs, sound, motion video, animation, and/or text items combined in a product whose purpose is to communicate information in multiple ways.*" (Roblyer & Doering 2010: 170). Definisi senada dinyatakan Tay (2000) dalam Pramono (2007: 8) bahwa "Multimedia adalah kombinasi teks, grafik, suara, animasi dan video. Bila pengguna mendapatkan keleluasaan dalam mengontrol maka disebut multimedia interaktif". Sedangkan menurut Riyana (2007: 5), "multimedia Interaktif merupakan alat atau sarana pembelajaran yang berisi materi, metode, batasan-batasan, dan cara mengevaluasi yang dirancang secara sistematis dan menarik untuk mencapai kompetensi/ subkompetensi mata pelajaran yang diharapkan sesuai dengan tingkat kompleksitasnya."

Terdapat perbedaan pendapat beberapa ahli lain tentang penggunaan terminologi multimedia berkaitan dengan interaktivitas komponen- komponen yang ada di dalamnya. Roblyer dan Doering (2010: 170) menyatakan bahwa : "*The combination of media such as video and audio with text makes them multimedia. The ability to get from one another makes them hypermedia.*" Dengan demikian, menurut Roblyer & Doering jika hanya kombinasi *video, audio* dan *text* maka disebut multimedia, dan jika memiliki kemampuan interaksi, maka media tersebut menjadi *hypermedia*.

Berdasarkan pendapat di atas, pada penelitian ini penulis menggunakan istilah multimedia interaktif dengan pengertian *hypermedia*, karena kedua-duanya sama-sama merupakan

kombinasi teks, grafik, audio, video yang memiliki kemampuan berinteraksi antara satu dengan lainnya.

Terlepas dari perbedaan pendapat tentang definisi multimedia, Pramono (2006: 43) menyatakan bahwa "interaksi adalah suatu fitur yang menonjol dalam *multimedia* yang memungkinkan pembelajaran yang aktif (*active learning*). Pembelajaran yang aktif tidak saja memungkinkan siswa (pengguna) melihat atau mendengar (*see and hear*) tetapi juga melakukan sesuatu (*do*). Dalam konteks *multimedia do* disini dapat berupa: memberikan respon terhadap pertanyaan yang diajukan komputer atau aktif dalam simulasi yang disediakan komputer".

Selaras dengan pendapat di atas Bates (1995) dalam Pramono (2006: 11) menyatakan bahwa "diantara media-media lain interaktivitas multimedia atau media lain yang berbasis komputer adalah yang paling nyata (*overt*). Keunggulan multimedia dalam hal interaktivitas adalah media ini secara *inheren* memaksa pengguna untuk berinteraksi dengan materi. Interaksi ini bervariasi dari yang paling sederhana hingga yang kompleks. Interaksi sederhana misalnya pengguna harus menekan *keyboard* atau melakukan klik dengan *mouse* untuk berpindah-pindah halaman (*display*) atau memasukkan jawaban dari suatu latihan dan komputer merespon dengan memberikan jawaban benar melalui suatu umpan balik (*feedback*). Interaksi yang kompleks misalnya aktivitas di dalam suatu simulasi sederhana di mana pengguna bisa mengubah-ubah suatu variabel tertentu atau simulasi kompleks seperti simulasi menerbangkan pesawat udara".

Multimedia memiliki banyak arti dalam sebuah media pembelajaran. Munir berpendapat multimedia terdiri dari multi dan media. Kata multi berasal dari bahasa latin yaitu *nouns* yang berarti banyak atau bermacam-macam. Sedangkan kata media berasal dari bahasa latin yaitu *medium* yang berarti perantara atau sesuatu yang digunakan untuk menghantarkan, menyampaikan dan membawa sebuah pesan atau informasi. Multimedia merupakan perpaduan dari berbagai elemen informasi seperti teks, grafik,

gambar, foto, animasi, audio dan foto yang dapat memperjelas tujuan yang hendak kita sampaikan (Wati, 2016: 129).

Multimedia terdiri dari beberapa gabungan aspek yaitu teks, video, gambar, audio dan animasi yang memiliki kemampuan untuk menampilkan secara jelas tujuan dari pembelajaran. Surjono (2017: 3) menyatakan multimedia yang digunakan untuk mempermudah siswa dalam memahami materi pembelajaran sehingga mencapai tujuan pembelajaran tertentu sering disebut dengan multimedia pembelajaran.

Multimedia memiliki elemen-elemen yang dapat mendukung proses pembelajaran, elemen-elemen yang terdapat dalam multimedia seperti teks, grafik, gambar, video, animasi, audio dan interaktivitas memiliki pengaruh yang lebih besar dalam memberikan kemudahan bagi siswa dan guru untuk memahami materi pelajaran. Multimedia merupakan kombinasi teks, audio, video, grafik dan animasi yang digunakan sebagai alat untuk menciptakan presentasi yang dinamis dan interaktif (Robin, Linda, 2001).

Besarnya peran multimedia dalam dunia pendidikan menjadikan multimedia sering digunakan untuk menunjang proses pembelajaran, seorang pendidik akan merasa terbantu jika adanya multimedia dalam proses pembelajaran. Selain itu, adanya multimedia dalam proses pembelajaran akan menjadikan suasana belajar menjadi lebih interaktif, efektif, efisien dan menyenangkan. Proses pembelajaran interaktif bisa menghidupkan motivasi belajar siswa untuk lebih aktif karena ketertarikannya pada multimedia yang mampu menyuguhkan tampilan berupa *teks*, gambar, *video*, *sound* dan animasi (Darmawan, 2014: 55).

Multimedia memiliki kemampuan untuk mengembangkan alat indera dan menarik perhatian dan minat. *Computer Technology Research* (CTR), menyatakan bahwa kemampuan manusia untuk mengingat 20% dari yang dilihat dan 30% yang didengar dan bisa mencapai 50% - 80% dari yang dilihat, didengar dan dilakukan sekaligus. Hal ini menjadikan peran multimedia menjadi salah

satu media yang dapat diandalkan dalam proses pembelajaran, disebabkan karena multimedia memiliki elemen-elemen yang lebih kompleks dibandingkan dengan media pembelajaran secara konvensional (Munir, 2015, p.6).

Berbagai sumber tentang pengertian multimedia yang menyebutkan bahwa multimedia adalah kumpulan dari berbagai elemen media seperti teks, grafik, gambar, *video*, *animasi*, *audio* dan interaktif yang tersaji ke dalam satu media dan memiliki fungsi saling mendukung antara satu dengan yang lainnya sehingga dapat memberikan pengaruh dan rangsangan terhadap tujuan pembelajaran.

3.2 Jenis *Multimedia*

Berikut ini terdapat tiga jenis *multimedia*, yaitu:

a. *Multimedia interaktif*

Multimedia interaktif yaitu sebuah media yang dilengkapi oleh alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna (siswa), sehingga pengguna (siswa) dapat memilih apa yang dikehendaki untuk dijalankan. Selain itu multimedia interaktif menggabungkan dan mensinergikan semua media yang terdiri dari teks, grafik, audio dan interaktivitas atau rancangan (Daryanto, 2013: 51).

b. *Multimedia hiperaktif*

Pengertian multimedia hiperaktif yaitu media yang mempunyai suatu struktur dari elemen-elemen terkait dengan pengguna (siswa) yang dapat menjalankannya. Bisa dikatakan bahwa multimedia jenis ini mempunyai banyak tautan (*link*) yang bisa menghubungkan elemen-elemen multimedia yang ada.

c. *Multimedia linier*

Daryanto (2013: 51) menyatakan multimedia linier yaitu suatu multimedia yang tidak dilengkapi alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna. *Multimedia linier* merupakan suatu multimedia yang tidak dilengkapi dengan alat pengontrol

apapun yang dapat dioperasikan oleh pengguna (Wati, 2016: 129).

Model-model multimedia pembelajaran menurut Padmanthara dalam Pustekkom (2007: 134-139) Hannafin & Peck (1998: 139-158) dan Roblyer dan Doering (2010:175-176), yaitu *tutorial, drill and practice, simulasi, instructional games, hybrid, socratic, inquiry dan informational*.

Penjabaran dari masing-masing model tersebut adalah sebagai berikut:

a. *Tutorial*

Model *tutorial* adalah salah satu jenis model pembelajaran yang memuat penjelasan, rumus, prinsip, bagan, tabel, definisi istilah, latihan dan *branching* yang sesuai. Disebut *branching* karena terdapat berbagai cara untuk berpindah atau bergerak melalui pembelajaran berdasarkan jawaban atau respon mahasiswa terhadap bahan-bahan, soal-soal atau pertanyaan-pertanyaan.

Model *tutorial* yang didesain secara baik dapat memberikan berbagai keuntungan bagi siswa dan guru. Dalam berinteraksi dengan siswa, model *tutorial* komputer tidak sefleksibel guru berhadapan dengan siswa, karena komputer memiliki keterbatasan dibandingkan dengan manusia. Namun model *tutorial* komputer menawarkan keuntungan yang melebihi kemampuan seorang guru dalam upayanya berinteraksi dengan banyak siswa sekaligus dalam waktu yang sama secara individual. Dalam interaksi *tutorial* ini informasi dan pengetahuan yang disajikan sangat komunikatif, seakan-akan ada tutor yang mendampingi siswa dan memberikan arahan secara langsung kepada siswa.

Jenis ini melibatkan presentasi informasi. *Tutorial* secara khusus terdiri dari diskusi mengenai konsep atau prosedur dengan pertanyaan bagian demi bagian atau kuis pada akhir presentasi. Instruksi *tutorial* biasanya disajikan dalam istilah "*Frames*" yang berhubungan dengan se kumpulan tampilan. Bergantung

kepada kemampuan perangkat keras, tampilan layar memikat, teks, citra warna atau suara.

Model tutorial bertujuan untuk menyampaikan atau menjelaskan materi tertentu, komputer menyampaikan materi, mengajukan pertanyaan dan memberikan umpan balik sesuai dengan jawaban siswa.

b. *Drill and Practice*

Model drill and practice menganggap bahwa konsep dasar telah dikuasai oleh siswa dan mereka sekarang siap untuk menerapkan rumus-rumus, bekerja dengan kasus-kasus konkret, dan menjelajahi daya tangkap mereka terhadap materi. Fungsi utama latihan dan praktik dalam program pembelajaran berbantuan komputer memberikan praktik sebanyak mungkin terhadap kemampuan siswa.

Cara kerja *Drill and practice* ini terdiri dari tampilan dari sebuah pertanyaan atau masalah, penerimaan respon dari peserta pelatihan, periksa jawaban, dan dilanjutkan dengan pertanyaan lainnya berdasarkan kebenaran jawaban. Jenis ini tidak menampilkan suatu instruksi, tetapi hanya mempraktekkan konsep yang sudah ada. Jadi jenis ini merupakan bagian dari testing.

Model ini dapat diterapkan pada siswa yang sudah mempelajari konsep (kemampuan dasar) dengan tujuan untuk memantapkan konsep yang telah dipelajari, di mana siswa sudah siap mengingat kembali atau mengaplikasikan pengetahuan yang telah dimiliki.

c. *Hybrid*

Model *hybrid* adalah gabungan dari dua atau lebih model multimedia pembelajaran. Contoh model *hybrid* adalah penggabungan model tutorial dengan model *drill and practice* dengan tujuan untuk memperkaya kegiatan siswa, menjamin ketuntasan belajar, dan menemukan metode-metode yang berbeda untuk meningkatkan pembelajaran. Meskipun model

hybrid bukanlah model yang unik, tetapi model ini menyajikan metode yang berbeda dalam kegiatan pembelajaran. Model *hybrid* memungkinkan pengembangan pembelajaran secara komprehensif yaitu menyediakan seperangkat kegiatan belajar yang lengkap.

d. *Socratic*

Model ini berisi percakapan atau dialog antara pengguna pelatihan dengan komputer dalam *natural language*. Bila pengguna pelatihan dapat menjawab sebuah pertanyaan disebut *Mixed-Initiative CAI*. *Socratic* berasal dari penelitian dalam bidang intelegensia semua (*Artificial Intelegence*) dibandingkan dengan dunia pendidikan atau bidang *CAI* itu sendiri.

e. *Problem Solving*

Model *problem solving* adalah latihan yang sifatnya lebih tinggi dari pada *drill and practice*. Tugas yang meliputi beberapa langkah dan proses disajikan kepada siswa yang menggunakan komputer sebagai alat atau sumber untuk mencari pemecahan. Dalam program *problem solving* yang baik, komputer sejalan dengan pendekatan mahasiswa terhadap masalah, dan menganalisis kesalahan-kesalahan mereka.

Pemecahan masalah mirip dengan *drill and practice*, namun dengan tingkat kesulitan lebih tinggi, karena siswa tidak sekedar mengingat konsep-konsep atau materi dasar, melainkan dituntut untuk mampu menganalisis dan sekaligus memecahkan masalah.

f. *Simulations*

Simulasi dengan situasi kehidupan nyata yang dihadapi siswa, dengan maksud untuk memperoleh pengertian global tentang proses. Simulasi digunakan untuk memperagakan sesuatu (keterampilan) sehingga siswa merasa seperti berada dalam keadaan yang sebenarnya. Simulasi banyak digunakan pada pembelajaran materi yang membahayakan, sulit, atau

memerlukan biaya tinggi, misalnya untuk melatih pilot pesawat terbang atau pesawat tempur.

g. *Instructional Games*

Model ini jika didesain dengan baik dapat memanfaatkan sifat kompetitif siswa untuk memotivasi dan meningkatkan belajar. Seperti halnya simulasi, *game* pembelajaran yang baik sukar dirancang dan perancang harus yakin bahwa dalam upaya memberikan suasana permainan, integritas tujuan pembelajaran tidak hilang.

Jenis permainan ini tepat jika diterapkan pada siswa yang senang bermain. Bahkan, jika didesain dengan baik sebagai sarana bermain sekaligus belajar, maka akan lebih meningkatkan motivasi belajar siswa.

h. *Inquiry*

Model *Inquiry* adalah suatu sistem pangkalan data yang dapat dikonsultasikan oleh siswa, dimana pangkalan data tersebut berisi data yang dapat memperkaya pengetahuan siswa.

i. *Informational*

Informasional biasanya menyajikan informasi dalam bentuk daftar atau tabel. *Informasional* menuntut interaksi yang sedikit dari pemakai.

3.3 Fungsi Multimedia

Dalam kegiatan pembelajaran di kelas, *multimedia* dapat berfungsi sebagai suplemen yang sifatnya opsional, pelengkap (*komplemen*), atau bahkan pengganti guru (*substitusi*) (Robblyer & Doering, 2010: 85).

a. *Suplemen* (Tambahan)

Multimedia dikatakan sebagai suplemen (tambahan), apabila guru atau siswa mempunyai kebebasan memilih, apakah akan memanfaatkan multimedia atau tidak untuk materi pelajaran tertentu. Dalam hal ini, tidak ada keharusan bagi guru atau siswa untuk memanfaatkan multimedia. Meski bersifat opsional,

guru yang memanfaatkan multimedia secara tepat dalam membelajarkan siswa atau para siswa sendiri yang berupaya mencari dan kemudian memanfaatkan multimedia tersebut tentulah akan memiliki tambahan pengetahuan atau wawasan.

b. *Komplemen* (Pelengkap)

Multimedia dikatakan sebagai *komplemen* (pelengkap) apabila multimedia tersebut diprogramkan untuk melengkapi atau menunjang materi pembelajaran yang diterima siswa di dalam kelas. Sebagai komplemen, multimedia diprogramkan sebagai materi reinforcement (pengayaan) atau remedial bagi siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Multimedia dikatakan sebagai *enrichment* apabila kepada siswa yang dapat dengan cepat menguasai materi yang disampaikan guru secara tatap muka diberikan kesempatan untuk memanfaatkan multimedia tertentu yang memang dikembangkan secara khusus. Tujuannya adalah untuk lebih memantapkan tingkat penguasaan siswa terhadap materi pelajaran yang disajikan guru di dalam kelas. Multimedia dikatakan sebagai program remedial apabila kepada para siswa yang mengalami kesulitan memahami materi pelajaran yang disajikan guru secara tatap muka di kelas diberikan kesempatan untuk memanfaatkan multimedia yang memang dirancang secara khusus dengan tujuan agar para siswa semakin lebih mudah memahami materi pelajaran yang disajikan guru di kelas.

c. *Substitusi* (Pengganti)

Multimedia dikatakan sebagai *Substitusi* (Pengganti) apabila multimedia dapat menggantikan sebagian besar peran guru. Ini dapat menjadi alternatif sebagai sebuah model pembelajaran. Tujuannya adalah agar para siswa dapat secara luwes mengelola kegiatan pembelajarannya sesuai dengan waktu, gaya belajar, dan kecepatan belajar masing-masing siswa. Ada tiga alternatif model kegiatan pembelajaran yang dapat dipilih guru dan siswa, yaitu: 1) sepenuhnya secara tatap muka yang pembelajarannya disertai dengan pemanfaatan multimedia, 2) sebagian

secara tatap muka dan sebagian lagi melalui multimedia, 3) pembelajaran sepenuhnya melalui multimedia.

3.4 Manfaat Multimedia

Selanjutnya berdasarkan hasil penelitian Mayer & McCarthy (1995) dan Walton (1993) dalam Sidhu (2010: 24) pemanfaatan multimedia dalam pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar 56% lebih besar, konsistensi dalam belajar 50 - 60% lebih baik dan ketahanan dalam memori 25-50% lebih tinggi.

Sutopo (2003: 21) mengemukakan bahwa sistem multimedia mempunyai beberapa keuntungan, yaitu: 1) mengurangi waktu dan ruang yang digunakan untuk menyimpan dan menampilkan dokumen dalam bentuk elektronik dibanding dalam bentuk kertas; 2) meningkatkan produktivitas dengan menghindari hilangnya *file*; 3) memberi akses dokumen dalam waktu bersamaan dan ditampilkan dalam layar; 4) memberi informasi multidimensi dalam organisasi; 5) mengurangi waktu dan biaya dalam pembuatan foto; dan 6) memberikan fasilitas kecepatan informasi yang diperlukan dengan interaksi visual. Selain itu, manfaat multimedia adalah memungkinkan dialog, meningkatkan kreativitas, memfasilitasi kolaborasi, memperkaya pengalaman, dan meningkatkan keterampilan.

Berdasarkan uraian di atas, pemanfaatan *multimedia* dalam pembelajaran, dapat 1) meningkatkan motivasi kreativitas keterampilan gairah belajar konsistensi dalam belajar, ketahanan dalam memori dan hasil belajar, 2) memperjelas dan mempermudah penyajian pesan, 3) mengatasi keterbatasan waktu, ruang, dan daya indera baik siswa maupun guru, 4) mengembangkan kemampuan siswa dalam berinteraksi langsung dengan lingkungan dan sumber belajar, 5) memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri sesuai kemampuan dan minatnya, dan 6) memungkinkan para siswa untuk dapat mengukur atau mengevaluasi sendiri hasil belajarnya.

3.5 Kelebihan dan Kekurangan Multimedia

Munadi (2013: 152) mengatakan beberapa kelebihan multimedia interaktif dalam proses pembelajaran, di antaranya:

- a. Program multimedia intraktif diprogram atau dirancang untuk digunakan oleh siswa secara individual (belajar sendiri). Ketika peserta didik mengaplikasikan program ini, secara otomatis terlibat secara auditif, visual dan kinetik, sehingga informasi atau pesannya mudah dimengerti.
- b. Memberikan sebuah iklim afeksi secara individual. Sebab diprogram atau dirancang individual terasa terakomodasi, termasuk bagi siswa yang lamban ketika menerima pelajaran. Karena multimedia interaktif mampu memberikan sebuah iklim yang bersifat afektif dengan cara yang lebih individual, tidak pernah lupa, tidak pernah bosan, sangat sabar dalam menjalankan instruksi, seperti yang diinginkan. Iklim afektif ini akan melibatkan penggambaran ulang berbagai objek yang ada dalam pikiran siswa.
- c. Meningkatkan motivasi belajar siswa karena kebutuhan telah terakomodasi dengan baik.
- d. Memberikan umpan balik karena multimedia interaktif bisa menyediakan umpan balik (respon) yang segera terhadap hasil belajar yang dilakukan oleh siswa.
- e. Multimedia interaktif diprogram atau dirancang untuk pembelajaran individu (mandiri) harus bisa dikontrol oleh penggunanya.

Selain itu terdapat juga kekurangan dari multimedia interaktif. Munadi (2013: 153) multimedia interaktif ini juga memiliki kelemahan yakni pengembangan memerlukan waktu yang cukup lama dan tim yang profesional dalam bidangnya.

3.6 Aplikasi Penggunaan Multimedia

Langkah-langkah Penggunaan Multimedia (Molenda, dkk, 1996: 309-319):

- a. Langkah pertama membuat *design*, mencakup:
 - 1) Identifikasi masalah atau kebutuhan: permasalahan atau kebutuhan apa saja yang ingin dijawab dalam proses pembelajaran dan memerlukan media apa saja;
 - 2) *Analisis setting*: keadaan tempat di mana akan digunakannya media;
 - 3) Pengelolaan: siapa team pengembangnya.
- b. Langkah kedua adalah membuat *develop*, yang mencakup:
 - 1) merumuskan secara jelas tujuan atau fungsi media;
 - 2) menentukan strategi yang akan dipilih;
 - 3) pembuatan *prototipe (draf)* media;
- c. Langkah ketiga adalah *evaluate*, yaitu langkah:
 - 1) menguji *prototipe* media yang telah dibuat dengan mengkonsultasikannya pada konsultan ahli, baru diadakan uji coba di lapangan;
 - 2) setelah *prototipe* diuji coba, lalu hasilnya dianalisis;
 - 3) diimplementasikan di lapangan.

Berdasarkan langkah-langkah di atas guru dapat mengimplementasikan dalam proses pembelajaran berbasis multimedia saat pengajaran berlangsung di kelas.

BAB IV

MEDIA PEMBELAJARAN E-LEARNING

4.1 Ruang Lingkup Pembelajaran E-Learning

4.1.1 Pengertian E-learning

Pendidikan konvensional menghadapi tantangan yang besar, salah satunya adalah kelemahan pendidikan konvensional dalam struktur, bahan ajar dan metode pembelajaran. Sementara itu, paradigma baru pendidikan berbasis teknologi informasi komunikasi memberikan beberapa hal, antara lain fleksibilitas pembelajaran dalam ruang dan waktu memacu kemampuan belajar mandiri serta adanya interaksi antara pengajar dan peserta didik dilakukan tidak hanya dengan tatap muka melainkan dengan pemberian materi melalui media elektronik (Boundaries, 2008: 374).

Definisi "*e-learning*" atau *elektronic learning* ini seringkali berubah-ubah selaras dengan kemajuan teknologi pada masa ini. Secara umum *e-learning* adalah pengajaran dan pembelajaran yang menggunakan rangkaian elektronik (*LAN, WAN* atau *internet*) untuk menyampaikan isi materi yang diajarkan (Munir, 2012, p.31). *Computer, internet, satelit, tape audio/ video, TV interaktif* dan *CD ROM* adalah sebagian media elektronik yang dimaksudkan di dalam kategori ini (Munir, 2012: 168).

E-learning memiliki arti hampir sama dengan istilah: *webbased learning, online learning, computerbased training/learning, distance learning, computeralded instruction* dan lain sebagainya. *E-learning* sendiri dapat mengacu pada semua kegiatan pelatihan yang menggunakan media elektronik atau teknologi informasi (Empy Effendi & Hartono Zhuang, 2005: 187).

Pengertian *e-learning* mengacu pada dua persepsi dasar, yaitu:

- a. *Elektronic based learning* adalah pembelajaran yang memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi, terutama

perangkat yang berupa elektronik. Artinya tidak hanya internet, melainkan semua perangkat elektronik seperti film, video, kaset, OHP, slide, LCD proyektor, *tape*, dan lain-lain sejauh menggunakan perangkat elektronik.

- b. *Internet based* adalah pembelajaran yang menggunakan fasilitas internet yang bersifat *online* sebagai instruksi utamanya. Artinya, memiliki persepsi bahwa *e-learning* haruslah menggunakan internet yang bersifat *online* yaitu fasilitas *computer* yang terhubung dengan internet. Artinya pembelajaran dalam mengakses materi pelajaran tidak terbatas jarak, ruang, dan waktu, bisa dimana saja dan kapan saja (*any where and any time*) (Munir, 2012: 167).

Elliot Masie, Cisco, and Cornelio menjelaskan bahwa "*e-learning is delivery of content via all electronic media, including the internet, extranet, satellite, broadcast, audio/video tape, interactive tv, and CD-ROM*". *E-learning* adalah pembelajaran dimana bahan pembelajaran disampaikan melalui media elektronik seperti *internet, satelit, tv, CD-ROM* dan lain-lain, jadi tidak harus internet, karena internet salah satu bagian dari *e-learning* (Munir, 2012: 168). Pendukung ini didukung oleh Martin Jenkins and Janet Hanson, *Generic Center* bahwa *e-learning* adalah proses belajar yang difasilitasi dan didukung melalui pemanfaatan teknologi informasi komunikasi. Martin tidak secara khusus mengatakan bahwa teknologi informasi dan komunikasi hanya internet, namun termasuk perangkat yang lainnya.

Pendapat lain disampaikan Vaughan Waller bahwa *e-learning* adalah proses belajar secara efektif yang dihasilkan dengan cara menggabungkan penyampaian materi pembelajaran secara digital yang terdiri dari dukungan dan layanan dalam belajar. Konsep digital menurut Waller tersebut mengisyaratkan bukan hanya internet, namun semua perangkat elektronik yang dewasa ini sudah menggunakan sistem digital.

E-learning sebagai sebuah pembelajaran berbasis komputer baik internet sebagai instrument utama ataupun media elektronik

sebagai instrumennya, keduanya tetap berfokus pada proses pembelajaran, bukan pada perangkat atau media yang digunakan dalam pembelajaran. Dan dalam penelitian ini penulis mengambil defisi *e-learning* secara sempit yaitu pembelajaran dengan memanfaatkan fasilitas *e-learning*.

4.1.2 Tujuan Pembelajaran E-Learning

E-learning sebagai sebuah inovasi dalam dunia pendidikan diharapkan dapat membantu meningkatkan kualitas pendidikan. Pengadaan *e-learning* sebagai media pembelajaran baik untuk pembelajaran jarak jauh (*distance learning*) atau sebagai media tambahan dalam pembelajaran di kelas memiliki manfaat dan tujuan yaitu (Hujair Ah. Sanaky, 2009: 204-205):

- a. Meningkatkan kualitas pembelajaran
- b. Mengubah budaya mengajar pendidik/ mengajar
- c. Mengubah cara belajar peserta didik yang pasif kepada budaya belajar aktif, sehingga terbentuk *independent learning*.
- d. Mengembangkan dan memperluas produk dan layanan baru
- e. Tersediannya materi pembelajaran di media elektronik melalui *website e-learning* yang mudah di akses dan dikembangkan oleh pembelajar.
- f. Pengayaan materi pembelajaran sesuai kemajuan dan perkembangan ilmu pengetahuan dan kemajuan teknologi.
- g. Menciptakan *competitive positioning* dan meningkatkan *brand image*
- h. *Interaktivitas* pembelajaran meningkat, karena tidak ada batasan waktu belajar.

4.2 Karakteristik Pembelajaran E-Learning

Dalam pembelajaran/ pelatihan dengan *e-learning* terjadi interaksi antara pengajar dengan peserta didik sehingga menimbulkan pengaruh/proses belajar. Adapun berdasarkan sifat interaktivitas antara pengajar dengan peserta didik, *e-learning* mempunyai karakteristik sebagai berikut:

a. Sistem yang bersifat *statis*

Untuk aplikasi sistem yang bersifat *statis* ini, yaitu:

- 1) Pengguna hanya dapat *mendownload* bahan ajar yang diperlukan
- 2) Seorang *administrator*, hanya dapat *mengupload file-file* materi
- 3) Pada sistem ini, suasana belajar yang sebenarnya tak dapat dihadirkan, misalnya jalinan komunikasi.
- 4) Sistem ini cukup berguna bagi siswa yang mampu belajar *otodidak* dari sumber-sumber bacaan yang disediakan dalam sistem ini, baik yang berformat *HTML, powerpoint, PDF*, maupun yang berupa video
- 5) Sistem ini berfungsi untuk menunjang aktifitas pembelajaran yang dilakukan secara tatap muka dikelas.

b. Sistem yang bersifat dinamis

Untuk aplikasi system yang bersifat dinamis ini, yaitu:

- 1) Fasilitas yang tersedia pada system ini lebih bervariasi, seperti forum diskusi, *chat, e-mail*, alat bantu evaluasi pembelajaran, manajemen pengguna serta manajemen elektronik.
- 2) Siswa mampu belajar dalam lingkungan belajar yang tidak jauh berbeda dengan suasana di kelas
- 3) Sistem *e-learning* digunakan untuk membantu proses *transformasi* pengetahuan dengan paradigma *student centered*
- 4) Guru aktif memberi materi, meminta siswa bertanya mengenai sesuatu yang belum dipahami dan siswa dilatih belajar secara kritis dan aktif
- 5) Sistem *e-learning* dapat dikembangkan dengan menggunakan pendekatan metode belajar *kolaboratif (collaborative learning)* maupun belajar dari proses memecahkan problem yang disodorkan (*problem-based learning*) (Hujair Ah. Sanaky, 2009: 204-205).

Dalam sistem yang bersifat *statis*, *e-learning* hanya berfungsi sebagai penyedia materi/ bahan ajar untuk peserta didik. Sedangkan untuk sistem yang bersifat *dinamis*, *e-learning* bisa menghadirkan interaksi dan suasana belajar seperti tatap muka di kelas. *E-learning* bisa menyediakan sarana untuk berdiskusi, *sharing*, komunikasi, serta bisa untuk melaksanakan proses evaluasi hasil belajar. Dengan demikian *e-learning* yang bersifat dinamis ini memiliki banyak fasilitas yang akan menunjang kualitas dan efektifitas pembelajaran.

E-learning dengan *system statis* dan *dinamis* memiliki strategi dalam penyampaianya, yaitu dengan *synchronous* dan *asynchronous*.

a. *Synchronous Training*

Synchronous berarti "pada waktu yang sama". *E-learning* dengan tipe *Synchronous training* adalah pembelajaran yang terjadi dimana pada saat yang sama pengajar sedang mengajar dan peserta didik sedang belajar. Hal tersebut memungkinkan terjadinya interaksi langsung antara peserta didik dengan pengajar, baik melalui *internet* maupun *intranet* (Empy Effendi & Hartono Zhuang, 2005: 7). *E-learning* dengan metode *Synchronous* hanya bisa dilaksanakan pada *e-learning* yang bersifat dinamis, dimana terdapat aktifitas pembelajaran berupa diskusi dan *chat* yang bisa dilakukan secara langsung antara peserta didik atau dengan pengajar.

b. *Asynchronous Training*

Asynchronous berarti "tidak pada waktu bersamaan" (Empy Effendi & Hartono Zhuang, 2005: 7). *Asynchronous training* yaitu pembelajaran dimana ketika pengajar memberikan pelatihan dan peserta didik tidak harus mengambalnya pada waktu yang sama. Jadi, peserta didik bebas untuk mengambil/ mengakses pelatihan kapanpun dan dimanapun sesuai dengan kehendaknya. *E-learning* yang bersifat statis bisa menggunakan metode penyampaian *asynchronous*.

Ada pelatihan *asynchronous training* dipimpin, dimana pengajar memberikan materi pelajaran lewat internet dan peserta mengakses materi pada saat yang berlainan. Pengajar dapat

memberikan tugas atau latihan yang harus dikumpulkan lewat *e-mail*. Peserta dapat berdiskusi dan bertanya melalui *bulletin board* (Empy Effendi & Hartono Zhuang, 2005: 8). Menurut Miarso, pemanfaatan *e-learning* tidak terlepas dari jasa *internet*, karena teknik pembelajaran yang tersedia di internet begitu lengkap, maka hal ini akan mempengaruhi terhadap tugas guru dalam proses pembelajaran. Dahulu, proses belajar mengajar didominasi oleh peranan guru, karena disebut *the era of teacher*. Kini proses belajar mengajar, banyak didominasi oleh peran guru dan buku (*the era of teacher and book*) dan pada masa mendatang proses belajar mengajar akan didominasi oleh guru, buku, dan teknologi (*the era of teacher, book, and technology*).

4.3 Kelemahan dan Kekurangan Pembelajaran E-Learning

Menyadari bahwa melalui *internet* dapat ditemukan berbagai informasi yang dapat diakses secara mudah, kapan saja dan dimana saja, maka pemanfaatan internet menjadi suatu kebutuhan. Bukan itu saja, pengguna internet bisa berkomunikasi dengan pihak lain dengan cara yang sangat mudah melalui teknik *e-moderating* yang tersedia di internet.

Dari berbagai pengalaman dan juga dari berbagai informasi yang tersedia di literatur, memberikan petunjuk tentang manfaat penggunaan internet, khususnya dalam pendidikan terbuka dan jarak jauh, antara lain dapat disebutkan sebagai berikut:

- a. Tersedianya fasilitas *e-moderating* dimana guru dan murid dapat berkomunikasi dengan mudah melalui fasilitas internet secara regular atau kapan saja kegiatan berkomunikasi itu dilakukan dengan tanpa dibatasi oleh jarak, tempat dan waktu.
- b. Guru dan siswa dapat menggunakan bahan ajar atau petunjuk belajar yang terstruktur dan terjadwal melalui internet, sehingga keduanya bisa saling menilai sampai berapa jauh bahan ajar dipelajari.

- c. Siswa dapat belajar atau *mereview* bahan ajar setiap saat dan dimana saja kalau diperlukan mengingat bahan ajar tersimpan dikomputer.
- d. Bila siswa memerlukan tambahan informasi yang berkaitan dengan bahan yang dipelajarinya, dapat melakukan akses di internet.
- e. Baik guru maupun siswa dapat melaksanakan diskusi melalui internet yang dapat diikuti dengan jumlah peserta yang banyak, sehingga menambah ilmu pengetahuan dan wawasan yang lebih luas.
- f. Berubahnya peran siswa dari yang biasanya pasif menjadi aktif
- g. *Relative* lebih efisien (Munir, 2012: 174).

Sumber lain menyebutkan bahwa kelebihan *e-learning*, antara lain adalah:

- a. Pengalaman pribadi dalam belajar. Pilihan mandiri dalam belajar menjadikan mahasiswa berusaha melangkah lebih maju, memilih sendiri bahan yang di gunakan dan mengumpulkannya sesuai kebutuhan.
- b. Mengurangi biaya. Hal ini bisa dilihat dari lembaga penyelenggara *e-learning* dapat mengurangi biaya pembangunan kelas dan mengurangi waktu yang dihabiskan oleh pelajar diluar kelas.
- c. Mudah dicapai karena dapat diakses dimanapun tempatnya selama terhubung dengan internet tanpa dibatasi jarak, tempat dan waktu.
- d. Dapat terhubung dengan jaringan dari berbagai sumber dengan berbagai format.
- e. Merupakan cara efektif dalam memberikan materi-materi khusus
- f. Dapat memacu siswa untuk belajar mandiri dan aktif
- g. Dapat memfasilitasi tambahan materi yang bermanfaat untuk program konvensional (Empy Effendi & Hartono Zhuang, 2005: 90).

Walaupun demikian pemanfaatan internet untuk pembelajaran atau *e-learning* juga tidak lepas dari berbagai kekurangan sebagai mana berikut:

- a. Kurangnya interaksi antara guru dan siswa bahkan antar siswa itu sendiri. Kurangnya interaksi ini bisa memperlambat terbentuknya *values* dalam proses belajar-mengajar
- b. Berubahnya peran guru dan yang semula menguasai teknik pembelajaran konvensional, kini juga dituntut mengetahui teknik pembelajaran yang menggunakan *ICT*
- c. Siswa yang tidak mempunyai motivasi belajar tinggi cenderung gagal
- d. Tidak semua tempat tersedia fasilitas *internet* (berkaitan dengan masalah tersedianya laptop, listrik, jaringan data)
- e. Kurangnya penguasaan komputer
- f. Kurangnya sumber daya manusia (SDM) yang menguasai *internet*
- g. Peserta didik dapat merasakan terisolasi (Empy Effendi & Hartono Zhuang, 2005: 90).

Keberhasilan program *e-learning* selain ditunjang perangkat teknologi informasi juga ditunjang oleh perencanaan, administrasi, manajemen dan ekonomi yang memadai. Perlu juga diperhartikan peranan dari para fasilitator, guru, staf, cara implementasi, cara mengadopsi teknologi baru, fasilitas, biaya dan jadwal kegiatan. Guru harus mempunyai kemampuan pemahaman pada materi yang disampaikannya, memahami strategi *e-learning* yang efektif.

4.4 Pengembangan Pembelajaran E-Learning

Beberapa pendekatan dapat digunakan untuk mengembangkan *e-learning*. Hal ini dapat disebut sebagai tahapan yang berkelanjutan. Model pertama bisa bersifat murni *e-learning* (dimana materi, pengkajian dan pengajaran diberikan *online*) tanpa bertemu langsung antara pengajar dan peserta didik. Model lainnya adalah organisasi internet yang mendistribusikan materi-materi *online*

untuk mendukung metode tradisional dalam tahap tatap muka langsung dengan siswa.

Menurut Rosenberg (Marc Rosenberg, 2007: 107) tentang pengembangan *e-learning* terdapat tiga kemungkinan dalam pengembangan sistem pembelajaran berbasis *internet*, yaitu *Web course*, *Web centric course* dan *Web enhanced course*.

- a. *Web course* adalah penggunaan internet untuk keperluan pendidikan yang mana peserta didik dan pengajar sepenuhnya terpisah dan tidak diperlukan adanya tatap muka. Seluruh bahan ajar, diskusi, konsultasi, penugasan, latihan, ujian dan kegiatan pembelajaran lainnya disampaikan melalui internet.
- b. *Web centric course* adalah penggunaan internet yang memadukan antara belajar jarak jauh dan tatap muka (*konvensional*). Sebagai materi disampaikan melalui internet dan sebagian lagi melalui tatap muka. Dalam model ini pengajar bisa memberikan petunjuk pada siswa untuk mempelajari materi pelajaran melalui web yang telah dibuat. Siswa juga diberikan arahan untuk mencari sumber lain dari situs-situs yang relevan. Dalam tatap muka, peserta didik dan pengajar lebih banyak berdiskusi mengenai temuan materi yang telah dipelajari melalui *internet* tersebut.
- c. *Web enhanced course* adalah pemanfaatan *internet* untuk menunjang peningkatan kualitas pembelajaran yang dilakukan di kelas. Fungsi *internet* untuk memberikan pengayaan dan komunikasi antara peserta didik dengan pengajar, semua peserta didik, anggota kelompok atau peserta didik dengan nara sumber lain (Empy Effendi & Hartono Zhuang, 2005: 56).

Model *e-learning* juga dapat dikembangkan dalam bentuk *offline*, *real time*, dan *online*. Model *online* ini dapat dilaksanakan dalam bentuk *non-interactive*, *semi-interactive*, serta *fully-interactive*. Model di atas dapat dijelaskan sebagai berikut:

- a. Model *offline*: materi disampaikan melalui jasa pos, media massa, dan media bahan dapat berupa *CD-ROM*, buku, modul, dan sebagainya.

- b. Model *online non-interactive*: materi disampaikan melalui *web* dan dipasang pada salah satu *server*, *CD-ROM* dipasang pada *ftp-server*. Format materi bisa dalam bentuk *text*, *doc* atau *pdf*. adapun diskusi dapat dilakukan melalui *mailing list/ web board*
- c. Model *semi-interactive*: menggunakan basis *web* atau *video conference*. Materi disampaikan melalui *web* dan di pasang pada salah satu *server*, *CD-ROM* dipasang pada *ftp-server*, atau dilaksanakan langsung melalui *broadcast*. *Web* menyediakan *chat* untuk *alternative* diskusi *interaktif*
- d. Model *fully-interactive*: menggunakan basis *video-conference*.

Materi disampaikan secara langsung dengan jaringan *multimedia* (*video*, *audio*, *text*, *chatboard*). Pembelajaran dapat dilakukan secara *parallel* tanpa batasan jarak dan dapat saling interaksi melalui jaringan *multimedia*. Diskusi dapat dikerjakan langsung melalui *multimedia* yang tersedia yaitu *any time*, *any where*, *any thing*.

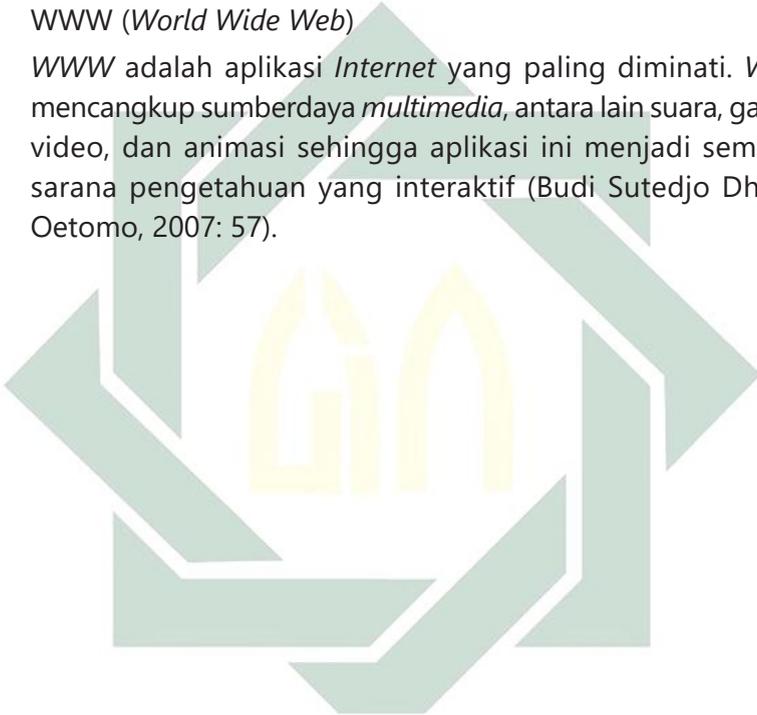
Dalam *internet* ada beberapa sumber daya yang bisa diakses untuk pengembangan pendidikan dalam proses pembelajaran, (Hamzah B. Uno dan Nina Lamatenggo, 2011: 173) diantaranya:

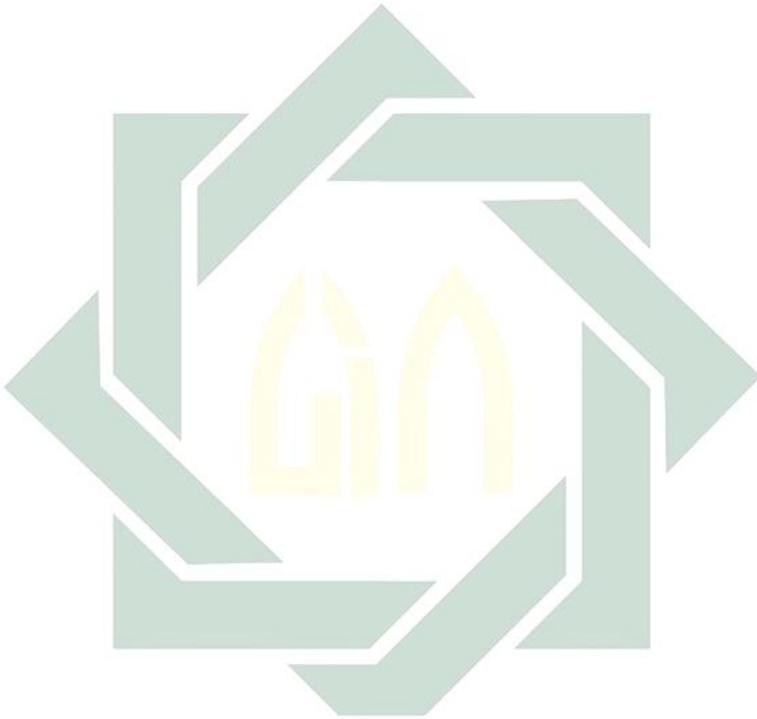
- a. *E-mail* atau surat elektronik *E-mail* adalah jenis layanan internet yang paling populer. Dengan menggunakan *E-mail* pada *Internet*, seorang pemakai dapat mengirim atau menjawab berita kepada pemakai lain di manapun ia berada. Mengirimkan *file* sebagai bagian dari berita *e-mail* dan berlangganan berita kepada grup diskusi yang diminati oleh siswa (Budi Sutedjo Dharma Oetomo, 2007: 54-57).
- b. *Newsgroup* (forum diskusi)
Newsgroup merupakan suatu kelompok diskusi yang tidak menggunakan *email*. Diskusi dilakukan dengan melakukan koneksi langsung ke lokasi *newsgroup*
- c. *Mailing List*
Mailing List atau grup diskusi adalah suatu sumber daya di *Internet* yang memungkinkan anggota suatu kelompok

berdiskusi melalui surat elektronik. Jika ada seorang anggota kelompok yang mengirimkan surat, semua anggota akan mendapatkan surat tersebut.

- d. IRC (*Internet Relay Chat*) IRC atau yang lebih dikenal dengan nama singkat *chat* merupakan sumber daya di *internet* yang memungkinkan dialog secara langsung dalam bentuk tertulis dan dialog ini dapat diikuti oleh banyak orang.
- e. WWW (*World Wide Web*)

WWW adalah aplikasi *Internet* yang paling diminati. WWW mencakup sumberdaya *multimedia*, antara lain suara, gambar video, dan animasi sehingga aplikasi ini menjadi semacam sarana pengetahuan yang interaktif (Budi Sutedjo Dharma Oetomo, 2007: 57).





BAB V

MEDIA PEMBELAJARAN EDMODO

5.1 Sejarah dan Pengertian Edmodo

Edmodo didirikan pada tahun 2008 oleh Nicolas Brog dan Jeff O'Hara. *Edmodo* adalah sebuah *platform Microblogging* yang secara khusus dikembangkan dan dirancang untuk digunakan oleh guru dan siswa dalam suatu ruang kelas. *Edmodo* menyediakan cara yang aman dan mudah untuk berkomunikasi dan berkolaborasi antara siswa dan guru, berbagi konten berupa *teks*, gambar, *links*, *video*, maupun *audio*. *Edmodo* bertujuan untuk membantu pendidik memanfaatkan fasilitas *social networking* sesuai dengan kondisi pembelajaran di dalam kelas.

Edmodo adalah layanan gratis yang memungkinkan guru dapat menciptakan dan memelihara komunitas kelas mereka sendiri dengan aman. *Edmodo* digunakan untuk berbagi konten pendidikan, mengelola proyek dan tugas, menangani pemberitahuan setiap aktifitas, melakukan kuis dan acara, dan memfasilitasi secara penuh terhadap keterlibatan pengalaman belajar antar siswa di kelas juga siswa lainnya dalam jaringan belajar profesional.

Menurut Pitoy (2012), menyatakan bahwa *Edmodo* merupakan sebuah *platform sosial network* bagi guru dan siswa untuk berbagi ide, file, agenda kegiatan dan penugasan. *Edmodo* dirancang untuk menciptakan interaksi guru dan siswa yang menekankan pada komunikasi yang cepat, poling, penugasan, berbagi ide, dan banyak hal lagi. Sebagai pendidik, *Edmodo* memberikan fitur untuk berbagi *file*, *link*, tugas, nilai serta peringatan secara langsung kepada siswa. Sedangkan sebagai siswa, fitur yang diberikan adalah mereka dapat berkomunikasi dengan gurunya secara langsung, berdiskusi dengan siswa lain, mengirimkan tugas secara langsung dan banyak lagi.

Menurut Jenna Zwang (2010) dalam artikelnya yang berjudul *Edmodo: A Free, Secure Social Networking Site For School*, menyatakan bahwa *Edmodo* adalah sebuah situs pendidikan berbasis *social networking* yang di dalamnya terdapat berbagai konten untuk pendidikan. Guru dapat memposting bahan-bahan pembelajaran, berbagi link dan video, penugasan proyek, dan pemberitahuan nilai siswa secara langsung. Selain itu juga *Edmodo* dapat menyimpan dan berbagi semua konten digital termasuk *blog, link, gambar, video, dokumen, dan presentasi*.

Menurut Frank Gruber (2008) dalam artikelnya yang berjudul *Edmodo: Microblogging for Education*, *Edmodo* memberikan kemudahan bagi user untuk membuat grup dan berbagi *file, links, video (embed video)* dan gambar dilengkapi dengan peringatan (*alert*), penugasan (*assignment*) dan agenda kegiatan (*event*).

Maka dapat disimpulkan bahwa *Edmodo* adalah sebuah *platform web* dengan menggunakan konsep *social networking* berbasis *Microblogging* yang dikhususkan untuk membangun lingkungan belajar *online* yang aman untuk berbagi data, informasi serta konten-konten pendidikan baik berupa tulisan, dokumen, video, audio, foto, kalender, *link* yang dapat dibagikan baik oleh guru maupun siswa dan juga konten khusus berupa nilai, kuis, acara kegiatan, penugasan dan poling yang hanya dapat dibagikan oleh guru.

Perkembangan *e-learning* yang pesat di dunia pendidikan Indonesia sampai pada penggunaan *Learning Management System (LMS)* di sekolah-sekolah. Saat ini banyak jenis LMS yang ditawarkan, setiap jenis LMS memiliki keunggulan tersendiri. *Edmodo* merupakan salah satu jenis LMS yang sering digunakan saat ini. Dalam penelitiannya, Basori (2013) menyebutkan bahwa *edmodo* merupakan aplikasi yang menyerupai *facebook* tapi dengan nilai edukasi yang tinggi, sehingga menarik bagi guru dan siswa. Suriadhi (2014) mendefinisikan *Edmodo* sebagai *platform media sosial* yang sering digambarkan seperti *facebook* untuk sekolah

dan dapat berfungsi lebih banyak lagi sesuai dengan kebutuhan guru dan siswa.

Dari beberapa pendapat di atas, terdapat kesamaan dalam mendefinisikan *Edmodo*, yakni *Edmodo* memiliki kemiripan dengan *facebook* hanya saja *Edmodo* lebih bersifat edukatif dan lebih banyak digunakan untuk kepentingan dunia pendidikan. *Edmodo* dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk semua mata pelajaran kecuali mata pelajaran yang membutuhkan aktivitas dan pengamatan langsung, untuk mata pelajaran ini *Edmodo* digunakan sebagai pengantar teori sebelum siswa terjun pada aktivitas dan pengamatan langsung.

Edmodo memiliki banyak fitur yang dapat digunakan untuk pelaksanaan pembelajaran. Fitur-fitur tersebut dapat dimanfaatkan sesuai dengan kebutuhan guru dan siswa masing-masing yang memiliki kebutuhan tidak sama.

Fitur-fitur *Edmodo* diantaranya adalah: 1) *Group*, Fitur ini dimanfaatkan oleh guru untuk membuat grup atau kelas dalam *Edmodo*. Guru dapat menambahkan siswa untuk bergabung ke dalam grup yang sudah dibuat oleh guru. *Kontrol grup* ada pada guru; 2) *Note*, digunakan untuk menulis catatan, fungsi catatan ini sama halnya dengan guru ketika berbicara di depan kelas. Guru juga bisa melampirkan berbagai jenis *file* ketika mengirimkan catatan; 3) *Alert*, fungsinya hampir sama dengan *note*, hanya saja *alert* lebih ringkas dan tidak bisa dilampirkan *file*; 4) *Assignment*, digunakan guru untuk memberikan tugas kepada siswa. Tugas tersebut dapat berupa soal uraian pendek maupun *esai*. Guru juga dapat memberikan soal dari sumber di *internet* yang sudah dilampirkan; 5) *Quiz*, digunakan untuk memberikan ulangan harian dan ujian dengan bentuk soal pilihan ganda. Soal harus dibuat langsung dan juga tidak bisa dilampirkan *file*; 6) *Polling*, digunakan oleh guru untuk mengetahui pendapat siswa mengenai sesuatu, baik yang berhubungan dengan materi pelajaran maupun hal lain; 7) *Library*, fungsinya adalah untuk menyimpan semua *file* yang ada di *Edmodo*. Beragam jenis *file* dapat disimpan di *library* dan juga dapat

disambungkan dengan *aplikasi google drive*. 8) *Progress*, guru dapat melihat kemajuan belajar dari siswanya dengan menggunakan *fitur progress* ini. 9) *Edmodo Planner*, digunakan untuk membuat atau mencatat rencana dan juga jadwal kegiatan guru. Fungsi *edmodo planner* sama seperti buku agenda kerja.

5.2 Kelebihan dan Kekurangan Penggunaan *Edmodo*

5.2.1 Kelebihan Penggunaan *Edmodo*

Adapun kelebihan dari penggunaan *edmodo* sebagai berikut:

- a. Dengan menggunakan *edmodo* metode pembelajaran akan lebih efektif dan efisien untuk kelas XI yang melakukan prakerin. karena *edmodo* merupakan sebuah social media berbasis *Learning Management Sistem* dimana cukup mendukung untuk pembelajaran berbasis *edmodo*.
- b. *Edmodo* dapat meningkatkan mutu siswa/i untuk lebih dekat dengan perkembangan teknologi.
- c. *Edmodo* merupakan social media berbasis *Learning Management System* (LMS) dimana di dalam *edmodo* guru dapat melakukan penugasan, kuis, *polling* tentang suatu isi/ pendapat, dan membagikan materi pelajaran pelajaran yang akan di sampaikan sehingga siswa akan menjadi lebih aktif dan kreatif.
- d. *Edmodo* bersifat *user interface* dimana mudah digunakan karena tampilannya yang hamper mirip dengan *facebook* sehingga mudah di gunakan untuk pemula sekalipun.
- e. *Edmodo* dapat di akses melalui *pc* ataupun *gadget/ smartphone*.
- f. *Compatibility*, Dimana *Edmodo* mendukung *preview* berbagai format *file*.
- g. Membuat pembelajaran tidak bergantung pada waktu dan tempat
- h. Meringankan tugas guru untuk memberikan penilaian kepada siswa

- i. Memberikan kesempatan kepada orang tua atau wali siswa untuk memantau aktivitas belajar dan prestasi dari putra-putrinya
- j. Membuat kelas lebih dinamis karena memungkinkan interaksi guru dan siswa maupun siswa dengan siswa dalam hal pelajaran maupun tugas
- k. Memfasilitasi kerja kelompok yang *multidisiplin*
- l. Mendorong lingkungan *virtual kolaboratif* yang membantu pembelajaran berbasis proses.

5.2.2 Kekurangan Penggunaan Edmodo

Berikutnya kekurangan dari penggunaan *edmodo* sebagai berikut:

- a. Penggunaan bahasa program yang masih menggunakan bahasa Inggris sehingga terkadang menyulitkan guru dan siswa,
- b. Belum tersedianya sintaks online secara langsung pada *edmodo*.
- c. *Edmodo* belum memiliki fitur *video conference* dimana hal ini cukup penting untuk terjadinya interaksi pribadi langsung antara guru dan siswa
- d. *Edmodo* tidak terintegrasi dengan jenis sosial media apapun, seperti *facebook*, *twitter* atau *google plus*. Padahal pada saat sekarang ini, hampir setiap website terintegrasi dengan media sosial supaya penggunaanya dapat berbagi (*sharing*). Lagipula orang Indonesia lebih familiar mengetikkan kata *facebook.com* ketimbang *edmodo.com*

5.3 Aplikasi Penggunaan Edmodo

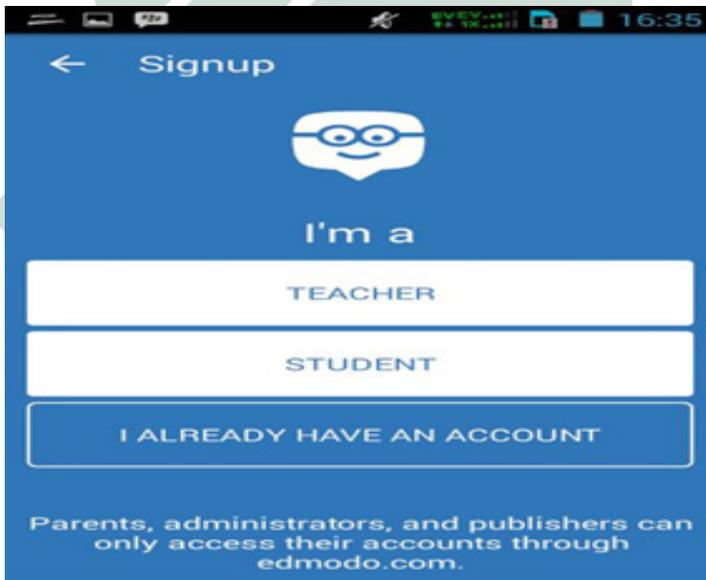
5.3.1 Tampilan Awal

Di bawah ini merupakan tampilan awal saat kita membuka web *edmodo* yang kita gunakan sebagai berikut:



Gambar 5.1 Halaman Awal *Edmodo* Versi Web

Sumber: Fahrudin dan Rohmani, 2016



Gambar 5.2 Halaman Awal *Versi Mobile*

Sumber: Fahrudin dan Rohmani, 2016

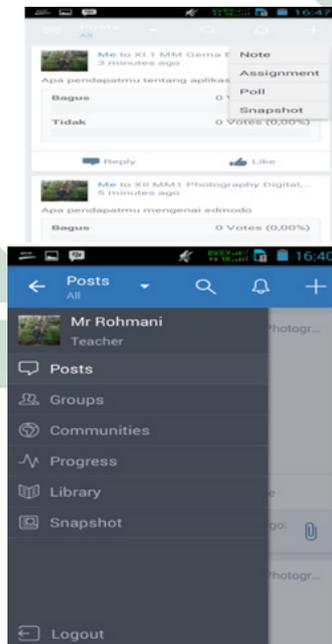
Dari Gambar tampilan *edmodo* Di atas terdapat pilihan menu yang dapat kita intruksikan diantaranya:

- a. *Join a Group* -> untuk Bergabung di salah satu *group* (untuk di *website*)

- b. Login -> untuk masuk ke akun edmodo kita yang telah kita buat (untuk di *website*) Sedangkan untuk perintah *login* di *mobile* masuk ke menu -> *I Already Have An Account*
- c. *I'M a Teacher* -> Untuk membuat akun baru untuk guru
- d. *I'M a Student* -> Untuk membuat akun baru untuk Siswa
- e. *I'M a Parent* -> Untuk membuat akun baru untuk orang tua siswa/i (untuk *versi web*) sedangkan untuk *versi mobile* kita harus mendownload terlebih dahulu *edmodo for parent* di *playstore* atau *appstore*.

5.3.2 Tampilan *Dashboard* Guru

Selanjutnya kita membuka menu untuk guru yang tersedia seperti pada Gambar berikut ini:



Gambar 5.3 Tampilan *Dashboard* untuk Guru *versi Mobile*

Sumber: Fahrudin dan Rohmani, 2016



Gambar 5.4 Tampilan Dashboard Untuk Guru versi Website

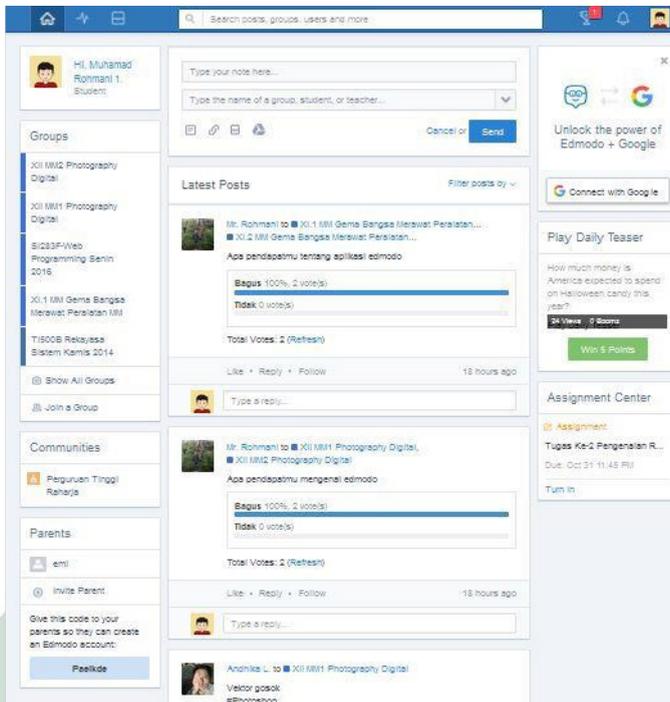
Sumber: Fahrudin dan Rohmani, 2016

Fitur-fitur di *dashboard* versi Guru (*Teachers*) yang dapat mendukung proses pembelajaran *Edmodo*:

- Note* -> Yang berfungsi memberikan himbauan kepada siswa dan siswi.
- Assignment* -> Yang berfungsi memberikan tugas / PR kepada siswa/i.
- Poll* -> Berfungsi untuk melakukan *polling* atau jajak pendapat kepada siswa/i
- Quiz* -> Berfungsi untuk memberikan ulangan secara *online* kepada siswa/i. (khusus *versi website*)
- Library/Folders* (untuk *versi web*) -> Berfungsi untuk Memasukan seluruh materi/bahan ajar.

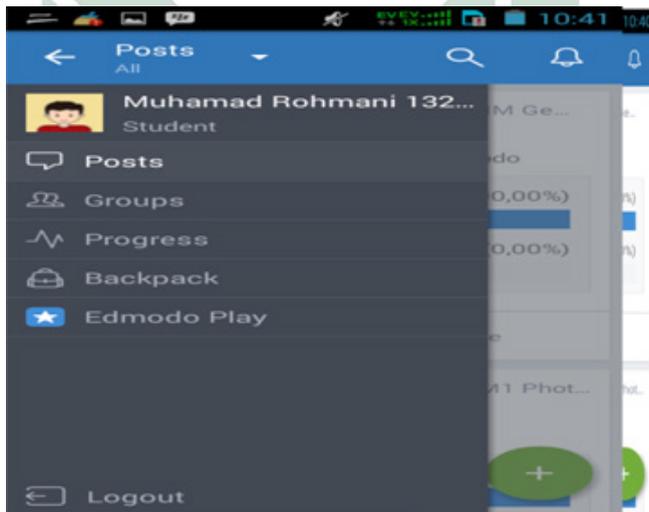
5.3.3 Tampilan *Dashboard* Siswa

Hal serupa kita membuka menu untuk siswa yang tersedia seperti pada Gambar di bawah ini:



Gambar 5.5 Tampilan *Dashboard* untuk Siswa versi *Website*

Sumber: Fahrudin dan Rohmani, 2016



Gambar 5.6 Tampilan *Dashboard* untuk Siswa versi *Mobile*

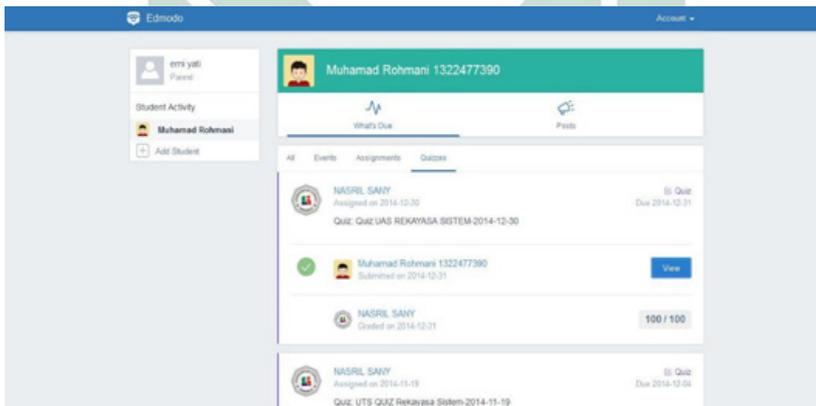
Sumber: Fahrudin dan Rohmani, 2016

Fitur-fitur di *dashboard* siswa (*students*) yang dapat mendukung proses pembelajaran *Edmodo*:

- a. Mereka dapat bergabung ke kelas pembelajaran yang di minta guru dengan cara *add group* dan masuk ke kelas *group* mata pelajaran mereka.
- b. Mereka mendapatkan kode unik yang dapat digunakan untuk orang tua memantau proses pembelajaran anaknya.
- c. Mereka dapat melihat intruksi-intruksi apa saja yang di berikan oleh guru baik berupa himbauan, tugas, *polling* atau *quiz* serta mereka dapat mengeksekusi perintah/ mengerjakan perintah yang di berikan.
- d. Mereka dapat *mendownload* materi yang di bagikan oleh guru di *group/* kelas tersebut.
- e. Siswa dapat memberikan pertanyaan dengan menulis note dan berkomentar di *note* yang dibuat oleh guru apabila ada intruksi/ pembelajaran yang di rasa kurang di mengerti.

5.3.4 Tampilan *Dashboard* Orang Tua Siswa/i

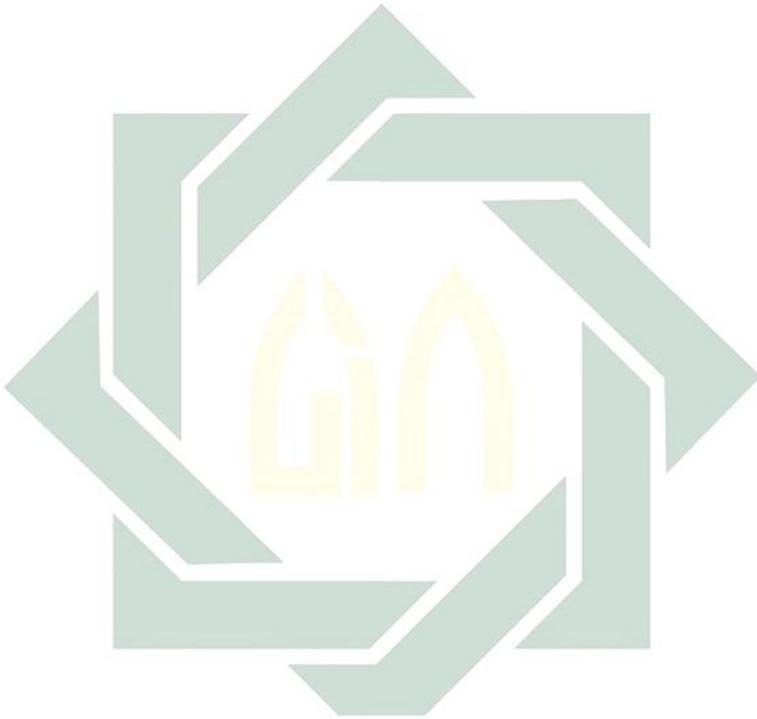
Begitu juga kita membuka menu untuk orang tua siswa yang tersedia seperti pada Gambar di bawah ini:

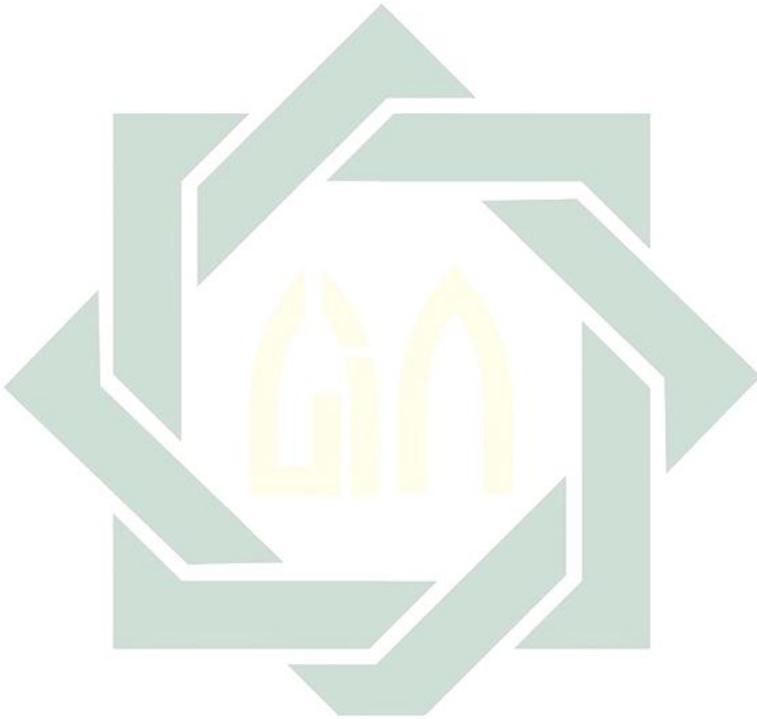


Gambar 5.7 Tampilan *Dashboard* untuk Orang Tua (*Parents*) versi Website

Sumber: Fahrudin dan Rohmani, 2016

Fitur-fitur di *dashboard* orang tua (*parents*) yang dapat mendukung proses pembelajaran Edmodo: Orang tua dapat memantau seluruh proses kegiatan belajar-mengajar siswa dan guru di kelas tetapi di fitur orang tua ini mereka hanya biasa sekedar memantau/ memonitoring saja, tidak dapat ikut dalam proses kegiatan belajar mengajar yang dilakukan (seperti berkomentar, dll).





BAB VI

MEDIA PEMBELAJARAN ANDROID

6.1 Pengertian Android

Android adalah sistem operasi berbasis *Linux* yang dirancang untuk perangkat seluler layar sentuh seperti telepon pintar dan komputer *tablet*. *Android* awalnya dikembangkan oleh *Android Inc.*, dengan dukungan finansial dari *Google*, yang kemudian membelinya pada tahun 2005 (Anonim, 2019).

Awal perkembangan *Android* mulai naik tajam pada tahun 2007 dimana *Google* mulai mendaftarkan paten *Android* di bidang telepon seluler. Langkah *google* ini ternyata mengundang banyak perhatian. Bagaimana tidak, sebuah “Mesin Pencari Raksasa” mulai merambah ke dunia ponsel dengan sistem operasi yang baru. Akhirnya berbagai perusahaan ponsel semakin banyak yang menggunakan *Android* dalam sistem operasi ponselnya (Ciu Bung Seng, 2011: 2).

Antar muka pengguna *Android* didasarkan pada manipulasi langsung, menggunakan masukan sentuh yang serupa dengan tindakan di dunia nyata, seperti menggesek, mengetuk, mencubit, dan membalikkan cubitan untuk memanipulasi obyek layar. *Android* adalah sistem operasi dengan sumber terbuka (*Open Source*), dan *Google* merilis kodenya di bawah *Lisensi Apache* (Ciu Bung Seng, 2011: 3).

Sebuah *survey* pada bulan April-Mei 2013 menemukan bahwa *Android* adalah *platform* paling populer bagi pengembang, yaitu digunakan oleh 71% pengembang aplikasi seluler (Ciu Bung Seng, 2011: 3).

Selanjutnya Lee menyatakan (2012: 2), *Android* adalah sistem operasi *mobile* yang didasari oleh *Linux* yang telah dimodifikasi.

Awalnya *Android* dikembangkan oleh perusahaan *startup* yang bernama *Android, Inc.* Pada tahun 2005, sebagai awal memasuki dunia *mobile*, *Google* membeli *Android* dan mengambil alih pengembangan. *Google* menginginkan *Android* menjadi terbuka dan bebas. Pengembangan *Android* yang sederhana membuat *Android* sangat *interaktif*.

Untuk mengembangkan *Android* dibentuklah *Open Handset Alliance* yang terdiri dari 34 perusahaan peranti keras, peranti lunak, dan telekomunikasi, termasuk *Google, HTC, Intel, Motorola, Qualcomm, T-Mobile, dan Nvidia*. Terdapat dua jenis distributor sistem operasi *Android*. Pertama, *Google Mail Service* yang mendapat dukungan penuh dari *Google*. Kemudian yang kedua adalah *Open Handset Distribution (OHD)* yang distribusinya tanpa dukungan langsung *Google*.

Keuntungan dari *Android* adalah memberikan kemudahan pada pengembangan *Android*. *Developer* hanya perlu mengembangkan aplikasi pada *platform Android*, dan aplikasi tersebut akan dapat berjalan pada berbagai perangkat, yang tentunya mempunyai sistem operasi *Android*. Selain itu *Android* merupakan *platform* yang lengkap, baik dari sistem operasi, aplikasi serta *tools* untuk mengembangkan aplikasi.

6.2 Fitur Pada Android

Android merupakan sistem operasi *open source* dan bebas untuk di-*customize*. Oleh karena itu, tidak ada *konfigurasi* standar untuk *software* dan *hardware* pada perangkat berbasis *Android*, namun, *Android* mendukung beberapa fitur dasar yaitu (Lee, 2012: 3):

- a. *Storage* – menggunakan *SQLite*, karena *SQLite* merupakan *database* yang ringan untuk penyimpanan data.
- b. *Connectivity* – mendukung GSM/EDGE, IDEN, CDMA, EV-DO, UMTS, *Bluetooth, WiFi, LTE, WiMAX*
- c. *Messaging* – mendukung SMS dan MMS

- d. *Web Browser* - berdasarkan pada *open source webkit*, bersama dengan *chrome's v8 Javascript engine*
- e. *Media Support* - mendukung beberapa media seperti AAC, HE-AAC, MPEG-4 SP, AMR, AMR-WB, WAV, MP3, JPG, PNG
- f. *Hardware Support-accelerometer sensor*, kamera, digital kompas, *proximity sensor*, GPS
- g. *Multi-touch* - mendukung *multi-touch screens*
- h. *Multi-tasking* – mendukung *aplikasi multi-tasking*
- i. *Flash support* – *Android 2.3* mendukung *flash 10.1*
- j. *Tethering* - mendukung untuk *sharing internet*.

6.3 Faktor Manusia Terukur

Menurut Shneiderman dan Plaisant (2010: 32), terdapat lima faktor yang harus diperhatikan dalam membuat suatu *interface*, yaitu:

- a. *Time to learn*
Merupakan rata-rata waktu yang diperlukan oleh pengguna dalam menggunakan dan mengerti suatu sistem dengan baik.
- b. *Speed of performance*
Merupakan lamanya waktu yang dibutuhkan oleh pengguna dalam menyelesaikan suatu tugas.
- c. *Rate of errors by users*
Merupakan banyaknya kesalahan yang dilakukan oleh pengguna dan jenis kesalahan apa saja yang dilakukan ketika menggunakan suatu sistem.
- d. *Retention over time*
Merupakan kemampuan pengguna dalam mengingat dan mengetahui cara menggunakan fitur yang ada dalam suatu sistem yang telah dipelajari dalam rentang waktu tertentu.
- e. *Subjective Satisfaction*
Merupakan kepuasan pengguna pada beberapa fitur yang ada dalam suatu sistem berdasarkan kegunaan atau fungsi aplikasi.

6.4 Kelebihan dan Kekurangan Android

6.4.1 Kelebihan Android

- a. *Multitasking*—Kalau anda pernah merasakan keunggulan dari Symbian yang bisa membuka beberapa aplikasi sekaligus, begitu juga *Android* yang mampu membuka beberapa aplikasi sekaligus tanpa harus menutup salah satunya.
- b. Kemudahan dalam *Notifikasi*—Setiap ada *SMS*, *Email*, atau bahkan artikel terbaru dari *RSS Reader*, akan selalu ada *notifikasi* di *Home Screen Ponsel Android*, tak ketinggalan *Lampu LED Indikator* yang berkedip-kedip, sehingga Anda tidak akan terlewatkan satu *SMS*, *Email* ataupun *Misscall* sekalipun.
- c. Akses Mudah terhadap Ribuan *Aplikasi Android* lewat *Google Android App Market*—Kalau Anda *gamer*es *install aplikasi* ataupun *games*, lewat *Google Android App Market* Anda bisa *download* berbagai aplikasi dengan gratis. Ada banyak ribuan aplikasi dan *games* yang siap untuk Anda *download* di ponsel *Android*.
- d. Pilihan Ponsel yang beranekaragam—Bicara *ponsel Android*, akan terasa „beda“ dibandingkan dengan *iOS*, jika *iOS* hanya terbatas pada *iPhone* dari *Apple*, maka *Android* tersedia di ponsel dari berbagai produsen, mulai dari *Sony Ericsson*, *Motorola*, *HTC* sampai *Samsung*.

Dan setiap pabrikan ponsel pun menghadirkan *ponsel Android* dengan gaya masing-masing, seperti *Motorola* dengan *Motoblur*-nya, *Sony Ericsson* dengan *TimeScape*-nya. Jadi Anda bisa leluasa memilih *ponsel Android* sesuai dengan „merk“ *favorite*.

- e. Bisa menginstal ROM yang dimodifikasi tak puas dengan tampilan standar *Android*, jangan khawatir ada banyak *Costum ROM* yang bisa Anda pakai di *ponsel Android*.
- f. *Widget*—benar sekali, dengan adanya *Widget* di *homescreen*, Anda bisa dengan mudah mengakses berbagai setting dengan cepat dan mudah.

- g. *Google Maniak*–Kelebihan *Android* lainnya jika Anda pengguna setia layanan *Google* mulai dari *Gmail* sampai *Google Reader*, ponsel *Android* telah terintegrasi dengan layanan *Google*, sehingga Anda bisa dengan cepat mengecek email dari *Gmail*.

6.4.2 Kelemahan Android

- a. Koneksi Internet yang terus menerus – Yups, kebanyakan ponsel berbasis sistem ini memerlukan koneksi internet yang simultan alias terus menerus aktif. Koneksi internet GPRS selalu aktif setiap waktu, itu artinya Anda harus siap berlangganan paket GPRS yang sesuai dengan kebutuhan.
- b. Iklan – Aplikasi di Ponsel *Android* memang bisa didapatkan dengan mudah dan gratis, namun konsekuensinya di setiap Aplikasi tersebut, akan selalu Iklan yang terpampang, entah itu bagian atas atau bawah aplikasi.

6.5 Aplikasi Penggunaan Android

Pengembangan aplikasi *mobile* dan *desktop* terdapat banyak perbedaan, sehingga tampilan yang dihasilkan pun akan sangat berbeda. Menurut Jonathan Stark (2012), terdapat sepuluh penggunaan *android*, yaitu:

6.5.1 Mobile Mindset

Dalam merancang aplikasi *mobile* dan *desktop* terdapat perbedaan, sehingga sangat penting untuk mengetahui pola pikir dalam merancang aplikasi *mobile*, yaitu:

- a. *Be focused*
Fitur-fitur utama harus diutamakan dan pentingnya menghapus fitur yang tidak berguna dari daftar rencana.
- b. *Be unique*
Mengetahui keunikan dari aplikasi yang dibuat sehingga membuat aplikasi yang dibuat berbeda dengan aplikasi lainnya.

c. *Be charming*

Aplikasi sebaiknya dibuat dengan nyaman, dapat diandalkan dan mudah digunakan.

d. *Be considerate*

Developer terkadang terlalu fokus dengan apa yang menyenangkan untuk dibuat, tetapi sebaiknya *developer* menempatkan diri sebagai pengguna sehingga memahami kebutuhan dan membuat pengalaman yang berkesan.

6.5.2 *Mobile Context*

Dalam menempatkan posisi sebagai pengguna, sebaiknya mempertimbangkan tiga konteks utama yaitu:

a. *Bored*

Sangat banyak pengguna yang menggunakan *smartphone* mereka sepanjang hari. Sehingga sebaiknya aplikasi yang dibuat tidak membosankan dan memberikan pengalaman yang menyenangkan untuk pengguna dalam jangka waktu panjang.

b. *Busy*

Kemampuan untuk menjalankan tugas dengan cepat dalam satu tangan sangatlah diharapkan oleh pengguna. Aplikasi dibuat dengan tampilan yang besar dan jelas sangat penting.

c. *Lost*

Aplikasi yang dikembangkan sebaiknya didukung oleh fitur offline dan usahakan untuk menghemat daya tahan baterai.

6.5.3 *Global Guidelines*

Aplikasi yang berbeda memiliki pendekatan, desain dan teknik yang berbeda pula. Terdapat pedoman global dalam membuat aplikasi yaitu:

a. *Responsiveness*

Membuat aplikasi yang responsif sangatlah penting. Ketika pengguna melakukan sesuatu aplikasi harus dapat menanggapi segala interaksi dengan cepat. Pastikan pengguna mengetahui apa yang sedang dilakukannya.

b. *Polish*

Merancang aplikasi seharusnya diperhatikan sedetail mungkin karena setiap detail memiliki pengaruh terhadap pengguna.

c. *Thumbs*

Penggunaan layar sentuh membuat ibu jari sangatlah interaktif. Sebaiknya dalam membuat aplikasi mengutamakan kenyamanan ibu jari dalam berinteraksi. Sangatlah jarang penggunaan jari lain dalam menggunakan aplikasi.

d. *Targets*

Aplikasi harus dirancang dengan menempatkan tombol-tombol di tempat yang sesuai.

e. *Content*

Penggunaan layar sentuh membawa revolusi bahwa pengguna memungkinkan untuk berinteraksi langsung dengan isi dari aplikasi. Sebaiknya menempatkan isi di depan dan terpusat.

f. *Controls*

Ketika membutuhkan kontrol, maka letakkan pada bagian bawah.

g. *Scrolling*

Penggunaan *scrolling* sebaiknya dihindari dan membuat layar menjadi lebih solid.

6.5.4 Navigation Models

Banyak model navigasi yang dapat digunakan dalam membuat aplikasi *mobile*. Jika menggunakan salah satu model navigasi, pastikan model tersebut cocok dengan aplikasi yang dibuat.

a. *None*

Menggunakan satu tampilan pada aplikasi.

b. *Tab bar*

Tiga sampai enam konten yang berbeda.

c. *Drill down*

Menggunakan tampilan *list* dan *detail*.

6.5.5 User Input

Mengetik terkadang menyulitkan untuk aplikasi mobile, sebaiknya memilih beberapa cara yang membuat lebih mudah.

- a. Terdapat banyak variasi *keyboard* pada perangkat *mobile* (teks, angka, URL, dan lainnya). Pastikan tampilan yang ditampilkan sesuai dengan apa yang harus diketik.
- b. Penggunaan *auto-correct* terkadang cukup menyulitkan pada *website*. Namun dalam aplikasi mobile perlu dipertimbangkan penggunaan *auto-correct*, *auto-capitalisation*, dan *auto-complete*.
- c. Jika aplikasi memerlukan pengguna untuk banyak mengetik, maka aplikasi mendukung *fitur landscape*.

6.5.6 Gestures

Salah satu yang paling ikonik dari penggunaan layar sentuh adalah mendukung gerakan dari pengguna. Beberapa hal yang perlu diperhatikan adalah

- a. *Invisible*
Gerakan tidak mudah diketahui, sehingga harus memberitahu pengguna dengan berbagai cara.
- b. *Two-hands*
Gerakan multi-touch memerlukan penggunaan dua tangan.
- c. *Nice to have*
Penggunaan *shortcut* membantu pengguna, tetapi beberapa pengguna tidak mengetahuinya.
- d. *No replacement*
Beberapa kosakata untuk gerakan belum ada, sehingga terlalu cepat bagi aplikasi untuk melewati kontrol.

6.5.7 Orientation

- a. *Potrait* adalah orientasi yang banyak digunakan.
- b. Jika aplikasi membutuhkan pengguna untuk mengetik cukup banyak, sehingga perlu di *support fitur landscape* untuk

memudahkan pengguna mengetik dengan *keyboard* yang lebih besar.

- c. Jika aplikasi digunakan dalam jangka waktu lama, maka perlu mengunci orientasi layar.

5.5.8 Communication

- a. *Provide feedback*

Aplikasi menyediakan umpan balik secara langsung ketika pengguna melakukan sesuatu. Jika memerlukan umpan balik yang cukup lama maka tampilkan *spinner* atau *progress bar* sehingga pengguna mengetahui aplikasi menerima *request*.

- b. *Modal alerts*

Gunakan modal *alrets* ketika pengguna melakukan sesuatu yang salah. Pastikan menggunakan bahasa yang ramah.

- c. *Confirmation*

Ketika ingin melakukan konfirmasi, maka perlu menampilkan dialog konfirmasi. Konfirmasi memerlukan respon dari pengguna.

5.5.9 Launching

Ketika pengguna meninggalkan aplikasi, maka sebaiknya ketika pengguna kembali aplikasi melanjutkan aksi yang sebelumnya.

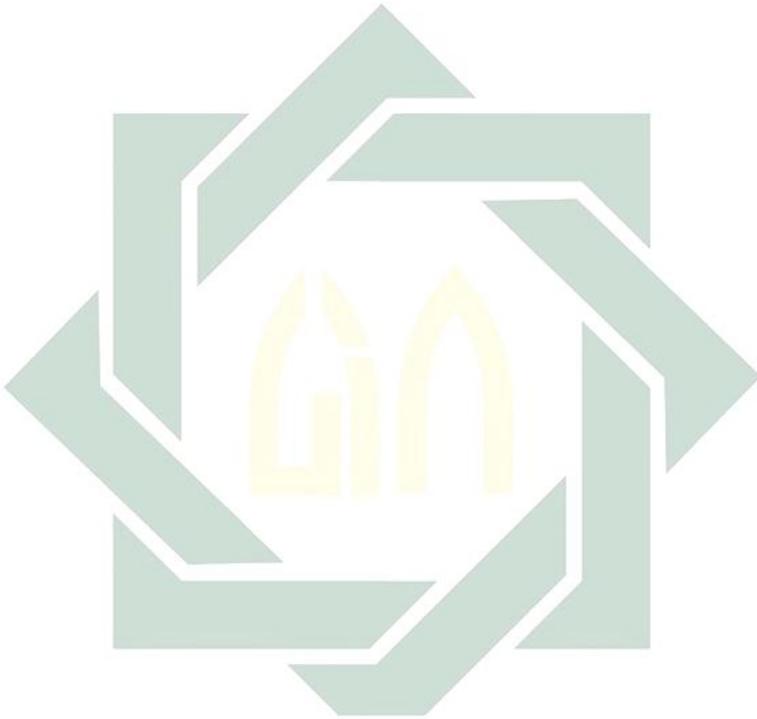
6.5.10 First Impression

- a. *Your icon*

Ikon pada aplikasi harus menarik sehingga mendapatkan perhatian dari pengguna.

- b. *First launch*

Pastikan impresi pertama yang menarik kepada pengguna ketika aplikasi baru dibuka, sehingga pengguna akan tertarik untuk melanjutkan.



BAB VII

MEDIA PEMBELAJARAN ADOBE FLASH

7.1 Pengertian Adobe Flash Profesional

Flash CS6 merupakan sebuah aplikasi yang dapat dimanfaatkan untuk membuat animasi 2 dimensi yang ringan dan handal sehingga banyak digunakan untuk membangun dan memberikan efek animasi pada *website*, *CD interaktif* dan lainnya. *Adobe flash CS6* merupakan aplikasi yang cocok untuk keperluan pembuatan sebuah media pembelajaran, karena aplikasi tersebut mudah digunakan selain itu tidak memerlukan spesifikasi komputer yang canggih untuk bisa menggunakannya. Aplikasi ini menyediakan berbagai macam fitur yang akan sangat membantu para animator untuk membuat animasi yang mudah dan menarik (Hendro Sahputro, Diana, Rusmala Santi, 2015: 10).

Adobe Flash merupakan salah satu *Software* yang unik dan kreatif serta mudah untuk digunakan. Media pembelajaran ini dapat menampilkan media visual yang dapat menginterpretasikan berbagai media, seperti video, animasi, gambar, dan suara (Arda, Saehan, & Darsikin, 2015: 69). *Flash* juga sangat efektif digunakan untuk meningkatkan pemahan siswa (Arda, Saehan, & Darsikin, 2016: 96).

Pada media pembelajaran berbasis *Adobe Flash* materi Prinsip Desain ini memiliki keunggulan yakni tombol navigasi berupa *flat-icon 2D*, gambar desain *corel draw*, gambar desain manual dengan teknik warna kering, video, audio, soal evaluasi interaktif, dan tipe ukuran *softwarena*.

Menurut pendapat Seels & Glasgow (dalam Azhar, A, 2002: 36) (dalam Sukoco, dkk, 2014). Media pembelajaran interaktif adalah suatu sistem penyampaian pengajaran yang menyajikan materi video rekaman dengan pengendalian komputer kepada peserta didik yang tidak hanya mendengar dan melihat video dan suara,

tetapi juga memberikan respon yang aktif sehingga menentukan kecepatan dan sekuensi penyajian. Menurut Sukoco, dkk (2014) multimedia pembelajaran interaktif merupakan penyusunan dan produksi multimedia pembelajaran interaktif.

Berdasarkan hal tersebut maka pengembangan media pembelajaran berbasis *Adobe Flash* merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan multimedia pembelajaran yang interaktif berbasis *Adobe Flash*. Pengembangan media pembelajaran disesuaikan dengan materi pembelajaran yang akan digunakan dalam penelitian. Bentuk produk pengembangan media pembelajaran berbasis *Adobe Flash* ini di kemas dalam *CD multimedia interaktif*.

7.2 Kelebihan dan Kekurangan *Adobe Flash Professional*

7.2.1 Kelebihan *Adobe Flash Professional*

Adapun kelebihan *Adobe Flash Professional* sebagai berikut:

- a. Merupakan teknologi animasi web yang paling populer saat ini sehingga banyak didukung oleh berbagai pihak
- b. Ukuran file yang kecil dengan kualitas yang baik
- c. Kebutuhan hardware yang tidak tinggi
- d. Dapat membuat website, *CD interaktif*, animasi web, animasi kartun, kartu elektronik, iklan televisi, banner di web, presentasi interaksi, permainan, aplikasi web dan handpone
- e. Dapat ditampilkan diberbagai media seperti Web, CD ROM, VCD, DVD, Televisi, Handphone, dan PDA
- f. Adanya *Action Script*. Dengan *Action Script* dapat membuat animasi dengan menggunakan kode sehingga memperkecil ukuran file, karena adanya *Action Script* ini flash dapat membuat game karena script dapat menyimpan variabel dan nilai, melakukan perhitungan, dsb.

7.2.2 Kekurangan *Adobe Flash Professional*

Sedangkan kekurangan *Adobe Flash Professional* sebagai berikut:

- a. Grafisnya kurang lengkap
- b. Loginnya lambat
- c. Kurang simpel
- d. Menunya tidak user friendly
- e. Perlu banyak referensi tutorial
- f. Kurang dalam 3D, pembuatan animasi 3D
- g. Bahasanya pemrograman agak susah

7.3 Dasar-Dasar Penggunaan *Adobe Flash Professional CS6*

Penggunaan *Adobe Flash Professional CS6* memang tidak sulit bagi yang sudah sering melakukan berbagai desain grafis, tetapi penulis ingin memberikan pengetahuan terhadap dasar-dasar penggunaan *Adobe Flash Professional CS6*.

Berikut penjelasan dasar-dasar penggunaannya.

7.3.1 Halaman Awal

Halaman awal adalah tampilan pertama kali yang tampil ketika mengakses program *Adobe Flash Professional CS6*. Cara mengakses *Adobe Flash Professional CS6* pertama kali adalah *double klik* pada *icon Adobe Flash Professional CS6* yang ada di *desktop* atau lihat dari daftar program yang ada di *Start Menu*. Berikut adalah tampilan *start page* pertama kali membuka *Adobe Flash Professional CS6*.

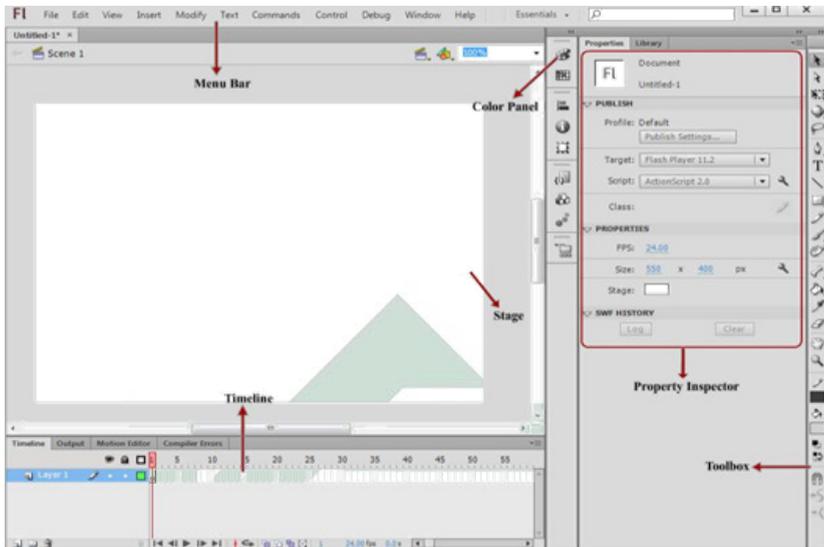


Gambar 7.1 Tampilan *Star Page* Adobe Flash Professional CS6

Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2020

7.3.2 Jendela Utama

Jendela utama merupakan awal dari pembuatan program, pembuatannya dilakukan dalam kotak *movie* dan *stage* yang didukung oleh *tools* yang ada. Jendela kerja *flash* terdiri dari panggung (*stage*) dan panel-panel. Panggung merupakan tempat dimana objek diletakkan, tempat menggambar dan tempat menganimasikan gambar. Sedangkan panel disediakan sebagai tempat untuk membuat gambar, mengedit, dan menganimasikan gambar juga. Berikut ini adalah tampilan jendela utama *Adobe Flash Professional CS6*.



Gambar 7.2 *Jendela Utama Adobe Flash Professional CS6*

Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2020

Keterangan gambar :

- Menu Bar*, adalah baris menu yang terdiri 11 elemen yang utama dan masing-masing memiliki submenu perintah lagi.
- Timeline*, adalah *panel* untuk mengatur dan mengontrol jalannya animasi *Flash* yang meliputi kecepatan animasi dan penempatan objek yang akan dibuat.
- Color Panel*, digunakan untuk memberi warna pada objek dan mengatur komposisi warna pada objek yang akan dibuat.
- Stage*, adalah area untuk menempatkan materi animasi, seperti objek gambar, video, teks, maupun tombol.
- Property Inspector*, berguna untuk mengatur *setting stage*, atribut objek, penggunaan filter, hingga mempublikasikan *movie flash*. Selain itu *properties panel* juga akan menampilkan informasi ukuran dan posisi objek yang sedang dipilih.
- Toolbox*, adalah beragam piranti untuk menyeleksi, menggambar, memberi warna, memodifikasi objek hingga mengatur ukuran tampilan *stage*.

7.3.3 Toolbox

Fasilitas *Toolbox* seperti yang telah dijelaskan sekilas diawal adalah beragam piranti atau alat yang mempunyai fungsi tersendiri untuk keperluan desain. Berikut penjelasan setiap tool yang terdapat pada *Toolbox*.

Tabel 7.1 Tools yang Terdapat pada Toolbox

Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2020

Nama	Penjelasan
<i>Selection Tool</i>	Digunakan untuk memilih atau menyeleksi suatu objek
<i>Subselection Tool</i>	Digunakan untuk menyeleksi bagian objek lebih detail daripada selection tool.
<i>Free Transform Tool</i>	Digunakan untuk mentransformasikan objek terseleksi.
<i>3D Rotation Tool</i>	Digunakan untuk melakukan 3D pada objek berdasarkan sumbu X, Y dan Z.
<i>Lasso Tool</i>	Digunakan untuk melakukan seleksi dengan menggambar sebuah garis seleksi.
<i>Pen Tool</i>	Digunakan untuk menggambar garis dengan bantuan titik-titik bantu seperti dalam pembuatan garis, kurva ataupun gambar.
<i>Text Tool</i>	Digunakan untuk membuat objek teks ataupun paragraf.
<i>Line Tool</i>	Digunakan untuk menggambar objek garis lurus.
<i>Rectangle Tool</i>	Digunakan untuk menggambar bentuk persegi
<i>Brush Tool</i>	Digunakan untuk menggambar dengan bentuk polesan kuas.
<i>Deco Tool</i>	Digunakan untuk menggambar corak dekorasi dengan menggunakan symbol grafik.

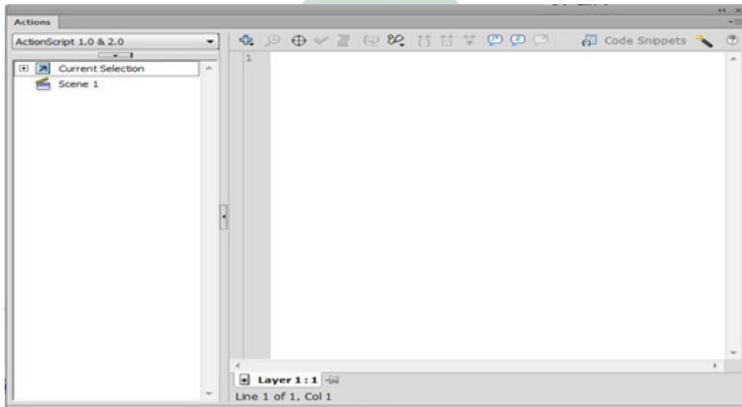
<i>Bone Tool</i>	Digunakan untuk membuat animasi pertulangan dengan menambahkan titik sendi pada objek.
<i>Paint Bucket Tool</i>	Digunakan untuk member warna bidang objek.
<i>Eyedropper Tool</i>	Digunakan untuk mengambil sampel warna dari sebuah objek.
<i>Eraser Tool</i>	Digunakan untuk menghapus bidang objek
<i>Hand Tool</i>	Digunakan untuk menggeser area lembar kerja atau <i>Hand Tool stage</i> tanpa mengubah pembesaran.
<i>Zoom Tool</i>	Digunakan untuk memperbesar atau memperkecil tampilan lembar kerja atau <i>stage</i> .
<i>Stroke Color</i>	Digunakan untuk memilih atau member warna pada suatu garis
<i>Fill Color</i>	Digunakan untuk memilih atau member warna suatu objek
<i>Black And White</i>	Digunakan untuk mengubah warna garis dan bidang menjadi hitam putih.
<i>Swap Colors</i>	Digunakan untuk membalikkan warna antara warna garis dan warna bidang objek.

7.4 Action Script

Action Script adalah bahasa pemrograman yang dibuat berdasarkan *EC-MAScript*, yang digunakan dalam pengembangan *situs web* dan perangkat lunak menggunakan *platform Adobe Flash Player*. Bahasa ini awalnya dikembangkan oleh *Macromedia*, tapi kini sudah dimiliki dan dilanjutkan perkembangannya oleh *Adobe*, yang membeli *Macromedia* pada tahun 2005.

Action Script diketikkan pada *panel actions* yang tersedia pada *software Adobe Flash Professional CS6*. *Action Script* hanya

dapat dituliskan pada objek yang bertipe *Movie Clip*, *keyframe*, *Button*, dan *objek components*. *Action Script* tidak dapat digunakan pada objek tulisan atau gambar lain yang bukan bertipe *Movie Clip*. Jadi bila ingin menggunakan *Action Script* pada suatu objek, objek tersebut harus diubah menjadi *Movie Clip* terlebih dahulu. Untuk membuka *panel Actions*, klik kanan objek yang ingin diberi *Action Script* kemudian pilih *Actions* atau bisa tekan tombol F9 pada *keyboard*. Berikut tampilan dari *panel Action Script* pada *Adobe Flash Professional CS6*.



Gambar 7.3 Panel Actions
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2020

7.4.1 Fungsi *Action Script*

Pada *Flash*, *Action Script* memiliki beberapa fungsi dasar, antara lain :

a. *Animation*

Animasi yang sederhana memang tidak membutuhkan *Action Script*, namun untuk animasi yang *kompleks*, *Action Script* akan sangat membantu. Sebagai contoh, animasi bola yang memantul di tanah yang mengikuti hukum fisika akan membutuhkan ratusan *frame*. Namun dengan menggunakan *Action Script*, animasi tersebut dapat dibuat hanya dalam satu *frame*.

b. Navigasi

Pergerakan animasi pada *Flash* secara *default* bergerak ke depan dari satu *frame* ke *frame* yang lainnya hingga selesai. Namun dengan *Action Script*, jalannya animasi dapat dikontrol untuk berhenti di suatu *frame* dan berpindah ke sembarang *frame* sesuai dengan pilihan dari *user*.

c. *User Input*

Action Script dapat digunakan untuk menerima suatu masukan dari *user* yang kemudian informasi tersebut dikirimkan kepada *server* untuk diolah. Dengan kemampuan ini, *Action Script* dapat digunakan untuk membangun suatu *aplikasi web* berbasis *Flash*.

d. Memperoleh Data

Seperti yang telah dijelaskan sebelumnya, *Action Script* dapat melakukan interaksi dengan *server*. Dengan demikian kita dapat *update* informasi lalu menampilkannya kepada *user*.

e. Kalkulasi

Action Script dapat melakukan kalkulasi, misalnya seperti yang diterapkan pada *aplikasi shopping chart*.

f. *Grafik*

Action Script dapat mengubah ukuran sebuah *grafik*, sudut rotasi, warna *movie clip* dalam *movie*, serta dapat menduplikasi dan menghapus item dari *screen*.

g. Mengenali *Environment*

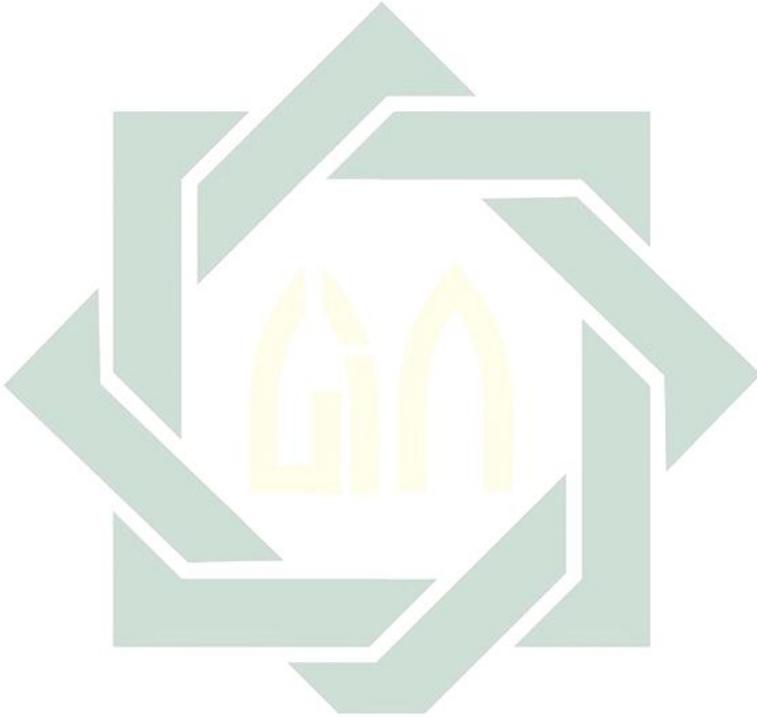
Action Script dapat mengambil nilai waktu dari sistem yang digunakan oleh *user*.

h. Memutar Musik

Selain animasi yang berupa gerakan, pada program *Flash* juga dapat diinputkan sebuah musik sehingga animasi yang dihasilkan menjadi lebih menarik. Pada hal ini *Action Script* dapat digunakan untuk mengontrol *balance* dan volume dari musik tersebut.

7.4.2 Penggunaan *Action Script*

Penggunaan *Action Script* ialah untuk mempermudah pembangunan suatu aplikasi atau animasi. Biasanya semakin kompleks animasi pada *Flash*, maka akan semakin banyak memakan *frame*. Dengan *Action Script*, penggunaan *frame* tersebut dapat dikurangi, bahkan dapat membuat animasi yang kompleks hanya dengan satu *frame* saja.



BAB VIII

MEDIA PEMBELAJARAN ALAT PERAGA

8.1 Pengertian Alat Peraga Modern

Para ahli mengartikan alat peraga di antaranya sebagai berikut:

- a. Sudjana, (2009: 45). Pengertian Alat Peraga Pendidikan adalah suatu alat yang dapat diserap oleh mata dan telinga dengan tujuan membantu guru agar proses belajar mengajar siswa lebih efektif dan efisien.
- b. Faizal, (2010: 76). Mendefinisikan Alat Peraga Pendidikan sebagai *instrument audio* maupun visual yang digunakan untuk membantu proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan membangkitkan minat siswa dalam mendalami suatu materi.
- c. Wijaya dan Rusyan, (1994: 199). yang dimaksud Alat Peraga Pendidikan adalah media pendidikan berperan sebagai perangsang belajar dan dapat menumbuhkan motivasi belajar sehingga siswa tidak menjadi bosan dalam meraih tujuan-tujuan belajar.
- d. Nasution, (1985: 101). Alat peraga pendidikan adalah alat pembantu dalam mengajar agar efektif".
- e. Suhardi, (1978: 109). Pengertian alat peraga pendidikan atau *Audio-Visual Aids (AVA)* adalah media yang pengajarannya berhubungan dengan indera pendengaran
- f. Sumad, (1972: 106). Mengemukakan bahwa alat peraga atau AVA adalah alat untuk memberikan pelajaran atau yang dapat diamati melalui panca indera. Alat peraga merupakan salah satu dari media pendidikan adalah alat untuk membantu proses belajar mengajar agar proses komunikasi dapat berhasil dengan baik dan efektif.

- g. Amir Hamzah, (1981: 108). Bahwa Alat Peraga Pendidikan adalah alat-alat yang dapat dilihat dan didengar untuk membuat cara berkomunikasi menjadi efektif". Sedangkan yang dimaksud dengan alat peraga menurut Nasution (1985: 95) adalah "alat bantu dalam mengajar lebih efektif".

Dari uraian-uraian di atas jelaslah bahwa pengertian alat peraga pendidikan adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada diri siswa.

Selanjutnya, Ruseffendi (1994: 229), menyatakan Alat peraga yaitu alat untuk menerangkan atau mewujudkan konsep matematika dan pendidikan agama Islam. Benda-benda itu misalnya batubatuan dan kacang-kacangan untuk menerangkan konsep bilangan; kubus (bendanya) untuk menjelaskan konsep titik, ruas garis, daerah bujur sangkar, dan wujud dari kubus itu sendiri; benda-benda bidang beraturan untuk menerangkan konsep pecahan; benda-benda seperti cincin, gelang, permukaan gelas, dan sebagainya untuk menerangkan konsep lingkaran dan sebagainya.

Sedangkan Arsito, (2003: 10). Alat peraga adalah alat (benda) yang digunakan untuk memperagakan fakta, konsep, prinsip, atau prosedur tertentu agar tampak lebih nyata atau konkrit.

Adapun pendapat lain seperti Pasaribu dan Simanjuntak (1983: 35), Alat peraga yaitu alat untuk membantu pengajar menyampaikan pengetahuan dan mengalihkan keterampilan. Tanlain, (1989: 51) menyatakan, bahwa perbuatan mendidik berlangsung dengan menggunakan alat pendidikan. Alat pendidikan merupakan faktor pendidikan yang sengaja dibuat dan digunakan demi pencapaian tujuan pendidikan tertentu. Sedangkan faktor-faktor pendidikan lainnya seperti guru, anak didik, tujuan, dan lingkungan, dapat menjadi alat pendidikan bilaman digunakan dan direncanakan dalam perbuatan atau tindakan mendidik (Djamarah, 2005: 184). Istilah media berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari medium yang secara harafiah berarti perantara atau pengantar.

Makna umumnya adalah, segala sesuatu yang dapat menyalurkan informasi dan sumber informasi kepada penerima informasi. Istilah media ini sangat populer dalam bidang komunikasi. Proses belajar mengajar pada dasarnya juga merupakan proses komunikasi, sehingga media yang digunakan dalam proses pembelajaran disebut media pembelajaran (Basyiruddin dan Asnawir, 2002: 18).

Sudirman, yang dikutip Usman (2002: 69) mengistilahkan alat bantu ini dengan perkataan "media." Jadi, media yang disebutkan Sudirman ini sebenarnya pula dipahami tidak lain adalah alat bantu pendidikan. Alat peraga untuk menerangkan konsep Matematika itu dapat berupa benda nyata dan dapat pula berupa gambar atau diagramnya. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa alat peraga adalah alat (benda) yang digunakan untuk menyampaikan pengetahuan, fakta, konsep, prinsip kepada siswa agar lebih nyata atau konkrit.

Alat peraga dalam mengajar memegang peranan penting sebagai alat bantu untuk menciptakan proses belajar mengajar yang efektif. Proses belajar mengajar ditandai dengan adanya beberapa unsur antara lain tujuan, bahan, metode dan alat, serta evaluasi. Unsur metode dan alat merupakan unsur yang tidak bisa dilepaskan dari unsur lainnya yang berfungsi sebagai cara atau tehnik untuk mengantarkan sebagai bahan pelajaran agar sampai tujuan. Dalam pencapaian tersebut, peranan alat bantu atau alat peraga memegang peranan yang penting sebab dengan adanya alat peraga ini bahan dengan mudah dapat dipahami oleh siswa. Alat peraga sering disebut audio visual, dari pengertian alat yang dapat diserap oleh mata dan telinga. Alat tersebut berguna agar pelajaran yang disampaikan guru lebih mudah dipahami oleh siswa. Dalam proses belajar mengajar alat peraga dipergunakan dengan tujuan membantu guru agar proses belajar siswa lebih efektif dan efisien. Sedangkan pengertian dai alat peraga itu sendiri adalah suatu alat yang dapat diserap oleh mata dan telinga dengan tujuan membantu guru agar proses belajar mengajar siswa lebih efektif dan efisien.

Alat pendidikan (alat peraga pendidikan) mempunyai peranan yang sangat penting dalam pencapaian tujuan pendidikan. Tanpa adanya alat pendidikan, maka suatu tujuan tidak akan tercapai. Di mana perkembangan teknologi yang sangat pesat juga mempengaruhi lingkungan pendidikan yang dapat mengantarkan kepada tujuan yang ingin dicapai dengan membantu menciptakan berbagai macam alat pendidikan. Bukan hanya pada lembaga pendidikan, tetapi juga pada lembaga-lembaga lainnya. Media mengajar yang paling dikenal di dalam pelayanan anak sering disebut dengan istilah singkat, alat peraga.

Menggunakan alat peraga memerlukan kecakapan sendiri bagi pendidik dan peserta didik. Bagaimanapun kuantitas bantuan alat peraga dalam menjelaskan suatu realitas, pendidik tetap perlu menjelaskan keterkaitannya dengan konsep abstraknya. Alat peraga membantu memberi kesan lebih rinci tentang suatu realitas. Penginderaan membantu pemahaman yang diberikan guru. Rinci dan intensitas penyerapan terhadap realitas seperti bentuk, ukuran, dan sifatnya dapat lebih diresapi dengan alat peraga daripada dengan penjelasan lisan. Tidak ada pengganti yang lebih sempurna untuk pengamatan sendiri dibanding alat peraga. Dengan alat peraga, waktu dan tenaga untuk belajar dan mengajar lebih dapat dihemat (Hery Noer Aly, 1999: 152).

8.2 Jenis-Jenis Alat Peraga Modern.

Secara garis besar media belajar dan pembelajaran dapat dibedakan ke dalam empat kelompok:

8.2.1 Media Visual

Media ini menampilkan materi pembelajaran dalam bentuk sesuatu yang dapat dilihat oleh mata manusia. Berdasarkan teknologinya, alat media visual dibedakan atas:

- a. Media visual non-elektrik atau non elektronik
Yaitu media visual yang bekerjanya atau penggunaannya tidak memerlukan tenaga listrik. Contohnya: papan tulis, *white board*, *flanel board*, *flip chart*, *poster*, model atau *solid aid*.
- b. Media visual elektrik atau elektronik
Yaitu media visual yang bekerja atau penggunaannya memerlukan tenaga listrik. Contohnya: *slide projector*, *opaque projector*, *overhead projector* atau OHP.

Media berbasis visual (*image* atau perumpamaan) memegang peran yang sangat penting dalam proses belajar. Media visual dapat memperlancar pemahaman (misalnya melalui elaborasi struktur dan organisasi) dan memperkuat ingatan. Visual dapat pula menumbuhkan minat siswa dan dapat memberikan hubungan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata. Agar menjadi efektif, visual sebaiknya ditempatkan pada konteks yang bermakna dan siswa harus berinteraksi dengan visual (*image*) itu untuk meyakinkan terjadinya proses informasi (Azhar Arsyad, 2002: 89).

8.2.2 Audio

Media audio berkaitan dengan indera pendengar, di mana pesan yang disampaikan dituangkan dalam lambang auditif, baik verbal (ke dalam kata-kata atau bahasa lisan) maupun non verbal. Media ini menampilkan materi pembelajaran dalam bentuk sesuatu yang dapat didengar oleh telinga manusia.

Berdasarkan teknologinya alat media audio dibedakan atas:

- a. Media audio non-elektrik atau non-elektronik
Yaitu media audio yang bekerjanya atau penggunaannya tidak memerlukan tenaga listrik. Contohnya: peralatan musik akustik seperti gitar, gamelan, dan lain sebagainya yang digunakan dalam pembelajaran seni suara atau seni musik.

b. Media audio elektrik atau elektronik

Yaitu media audio yang bekerjanya atau penggunaannya memerlukan tenaga listrik. Contohnya: *Amplifier, radio, tape recorder, CD player*.

8.2.3 Audio visual

Media ini menampilkan materi pembelajaran dalam bentuk sesuatu yang dapat didengar oleh telinga dan dilihat oleh mata manusia. Pada beberapa jenis peralatan audio visual gambar yang ditampilkan juga dapat bergerak. Contoh dari peralatan media *audio visual* adalah; *slide projector* yang dipadukan dengan *tape recorder, televisi, film strip projector, video player, DVD player*, dan komputer.

8.2.4 Multimedia

Media ini menampilkan materi pembelajaran dengan teknik yang memadukan semua keunggulan peralatan media audio dan visual dengan berbagai teknik penyajian yang memanfaatkan teknologi komputer dan *LCD projector* sebagai peralatan utamanya. Dengan penggunaan multimedia, guru dapat langsung mengetik hasil diskusi dan menampilkannya dalam waktu bersamaan di layar. Multimedia juga memungkinkan dilakukan animasi, pemotongan sebagian dari objek untuk diperbesar dan dijadikan bahan pembahasan dan lain sebagainya.

Keunggulan lain, selain hasilnya dapat langsung dicetak untuk dibagikan kepada siswa dalam bentuk *hard copy*, siswa juga dapat mengcopy langsung untuk memperoleh *soft copy* ke dalam *CD* atau *flash disc*. Multimedia juga memungkinkan untuk melakukan simulasi langsung misalnya dalam perhitungan-perhitungan atau pengisian tabel dan lain sebagainya.

Guru juga dapat memanfaatkan peralatan multimedia untuk berkomunikasi ke dunia maya untuk mengakses langsung materi dari situs yang diinginkan atau berkomunikasi dengan kelas atau sekolah lain. Penggunaan multimedia juga memungkinkan siswa

untuk belajar secara individual dan melakukan belajar jarak jauh atau dikenal dengan istilah *e-learning*.

Selain itu, Ada 2 macam peragaan, yaitu:

- a. Peragaan langsung; memperlihatkan bendanya sendiri, mengadakan percobaan-percobaan yang dapat diamati peserta didik. Misalnya, guru membawa alat-alat/ atau benda-benda ke dalam kelas pembelajaran dan ditunjukkan kepada peserta didik atau membawa mereka ke *laboratorium*, pabrik-pabrik, kebun binatang dan sebagainya.
- b. Peragaan tak langsung; dengan menunjukkan benda-benda tiruan. Misalnya, gambar-gambar, foto-foto, film, dan sebagainya (Salehuddin Yasin, Borahima, 2010: 23).

8.3 Fungsi Alat Peraga Modern

Dalam suatu proses belajar mengajar, dua unsur yang amat penting adalah metode mengajar dan media pembelajaran. Kedua aspek ini saling berkaitan. Pemilihan salah satu metode mengajar tertentu akan mempengaruhi jenis media pembelajaran yang sesuai, meskipun masih ada berbagai aspek lain yang harus diperhatikan dalam memilih media/ alat peraga, antara lain tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, jenis tugas dan respon yang diharapkan siswa kuasai setelah pembelajaran berlangsung, dan konteks pembelajaran termasuk karakteristik siswa. Meskipun demikian, salah satu fungsi utama alat peraga adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan dirancang oleh guru.

Levie & Lentz mengemukakan empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual, yaitu (a) fungsi atensi, (b) fungsi afektif, (c) fungsi kognitif, dan (d) fungsi kompensatoris (Azhar Ashar, 2010: 16).

Fungsi atensi media visual merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai *teks* materi pelajaran. Seringkali pada awal pelajaran

siswa tidak tertarik dengan materi pelajaran atau mata pelajaran itu merupakan salah satu pelajaran yang tidak disenangi oleh mereka sehingga mereka tidak memperhatikan. Media gambar, khususnya gambar yang diproyeksikan melalui *overhead projector* dapat menenangkan dan mengarahkan perhatian mereka kepada pelajaran yang akan mereka terima. Dengan demikian, kemungkinan untuk memperoleh dan mengingat isi pelajaran semakin besar.

Fungsi afektif media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar (atau membaca) teks yang bergambar. Gambar atau lambang visua dapat menggugah emosi dan sikap siswa, misalnya informasi yang menyangkut masalah sosial atau ras.

Fungsi kognitif media visual terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.

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 pembelajaran berfungsi untuk mengakomodasikan siswa yang lemah dan lambat menerima dan memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks atau disajikan secara verbal.

Adapun fungsi alat peraga lainnya yaitu:

- a. Membantu dan mempermudah para guru dalam mencapai tujuan khusus instruksional secara efektif dan efisien.
- b. Mempermudah para siswa menangkap materi pelajaran, memperkaya pengalaman belajar, serta membantu memperluas cakrawala pengetahuan mereka.
- c. Menstimulasi pengembangan pribadi serta profesi para guru dalam usahanya mempertinggi mutu pengajaran di sekolah. (Azhar Ashar, 2010: 151)

Oleh karena itu, seorang pendidik harus mempertimbangkan alat yang akan digunakan dalam proses pembelajaran karena apabila salah menggunakan alat pembelajaran, maka akan menimbulkan dampak yang berbahaya bagi peserta didik.

8.4 Manfaat Alat Peraga Modern

Selain kegunaan fungsi dari alat peraga tersebut, terdapat pula manfaat alat peraga/ media pembelajaran dalam proses belajar siswa yang dikemukakan oleh Sujana dan Rivai antara lain:

- 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 gurur 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, dan memerankan (Azhar Ashar, 2010: 24).

Penggunaan alat peraga harus memenuhi kebutuhan belajar sesuai gaya belajar siswa dalam satu kelas. Sebagaimana kita ketahui bahwa terdapat beberapa tipe siswa berdasarkan cara mereka memahami sesuatu. Ada siswa dengan gaya belajar visual, audio, atau kinestetik. Masing-masing memiliki kecenderungan untuk mengoptimalkan salah satu indera mereka dalam belajar sehingga memerlukan metode mengajar yang berbeda. Namun demikian, guru harus mampu untuk mengkombinasikan beragam metode pengajaran agar dapat mengakomodasi kebutuhan seluruh siswanya dalam belajar.

Metode untuk siswa visual mencakup materi tertulis, penggunaan gambar dalam menjelaskan materi. Biasanya siswa dengan gaya belajar visual akan selalu mengikuti dan melihat guru saat memberikan penjelasan. Metode audio mencakup pengulangan secara lisan dengan suara keras istilah-istilah sulit dan konsep dalam pelajaran, menemani dalam diskusi kelompok, mengadakan debat, mendengarkan materi melalui tape, dan sebagainya. Metode kinestetik mencakup penyediaan peralatan dan kegiatan percobaan, penyelesaian tugas, menggunakan pertolongan alat dan objek dalam pembelajaran, menggunakan permainan dan menyelenggarakan field trip (<http://www.columbia.edu/cu/tat/handout15.html>, diakses tanggal 16 September 2019).

Seringkali kita tidak memahami karakteristik siswa dan memaksakan metode pengajaran yang kita anggap benar sehingga pencapaian hasil yang diharapkan tidak tercapai. Salah satu sarana yang dapat mewartakan dan mendukung proses pengajaran menegaskan bahwa keberadaan alat peraga dalam setiap pembelajaran sangatlah penting. Guru akan lebih mudah dalam mendeskripsikan materi yang sedang dijelaskan olehnya, sehingga siswa pun akan lebih mudah dan cepat dalam memahami pelajaran yang diajarkan. Ketiga jenis gaya belajar siswa pun dapat diakomodasi sehingga proses pembelajaran berlangsung dengan lebih efektif dan menyenangkan.

8.5 Kelebihan dan Kekurangan Alat Peraga Modern

8.5.1 Kelebihan Alat Peraga Modern

Adapun kelebihan dari media pembelajaran berbasis alat peraga sebagai berikut:

- a. Menumbuhkan minat belajar siswa karena pelajaran menjadi lebih menarik.
- b. Memperjelas makna bahan pelajaran sehingga siswa lebih mudah memahaminya.
- c. Metode mengajar akan lebih bervariasi sehingga siswa tidak akan mudah bosan.

- d. Membuat lebih aktif melakukan kegiatan belajar seperti: mengamati, melakukan dan mendemonstrasikan dan sebagainya (Russeffendi, 2001: 227).

8.5.2 Kelemahan Alat Peraga Modern

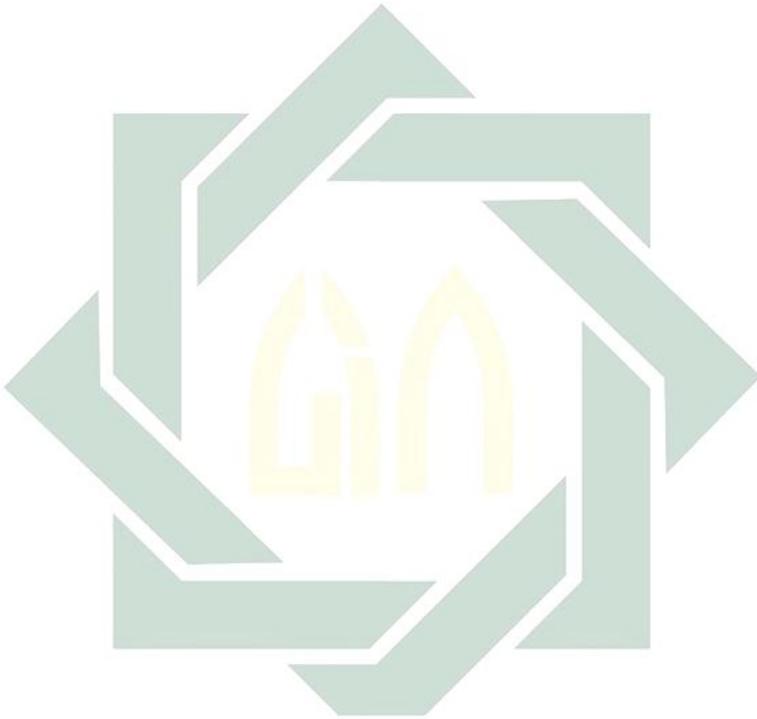
Sedangkan kelemahan media pembelajaran berbasis alat peraga sebagai berikut:

- a. Mengajar dengan memakai alat peraga lebih banyak menuntut guru.
- b. Banyak waktu yang diperlukan untuk persiapan.
- c. Perlu kesediaan berkorban secara materiil.
- d. Terlalu menekankan bahan-bahan peraganya sendiri dengan tidak menghiraukan kegiatan-kegiatan lain yang berhubungan dengan desain, pengembangan, produksi, evaluasi, dan pengelolaan bahan (Russeffendi, 2001: 227).

8.6 Aplikasi Penggunaan Alat Peraga Modern

Langkah-langkah penggunaan alat peraga modern sebagai berikut:

- a. Persiapkan laptop/komputer dan LCD proyektor
- b. Sambungkan dengan WIFI
- c. Buka konten *youtube* atau *video*
- d. Pilihlah video yang mau dipergunakan sesuai dengan tema pembahasan
- e. Putarlah video melalui laptop yang tersambung dengan LCD proyektor.



BAB IX

MEDIA PEMBELAJARAN ANIMASI

9.1 Pengertian Media Animasi

Animasi dapat menarik perhatian, serta mampu menyampaikan suatu pesan dengan baik. Adapun pendapat para ahli mengenai animasi sebagai berikut:

Animasi merupakan sekumpulan gambar yang disusun secara berurutan. Ketika rangkaian gambar tersebut di tampilkan dengan kecepatan yang memadai, maka rangkaian gambar tersebut akan terlihat bergerak (Hidayatullah dkk, 2011: 63).

Menurut Munir (2013: 340) "animasi berasal dari bahasa inggris, *animation* dari kata *to anime* yang berarti "menghidupkan". Animasi merupakan gambar tetap (*still image*) yang disusun secara berurutan dan direkam dengan menggunakan kamera".

Animasi berasal dari bahasa latin yaitu "*anima*" yang berarti jiwa, hidup, semangat. Sedangkan karakter adalah orang, hewan maupun objek nyata lainnya yang dituangkan dalam bentuk gambar 2D maupun 3D. sehingga karakter animasi secara dapat diartikan sebagai gambar yang memuat objek yang seolah-olah hidup, disebabkan oleh kumpulan gambar itu berubah beraturan dan bergantian ditampilkan. Objek dalam gambar bisa berupa tulisan, bentuk benda, warna dan spesial efek.

Sedangkan menurut Vaughan dalam Binanto (2010: 219) menyatakan bahwa "animasi adalah usaha untuk membuat presentasi statis menjadi hidup".

Pengertian Animasi Menurut Ibiz Fernandes dalam bukunya *Macromedia Flash Animation & Cartooning: A creative Guide*, animasi definisikan sebagai berikut:

"Animation is the process of recording and playing back a sequence of stills to achieve the illusion of continues motion" (Ibiz Fernandez McGraw Hill/ Osborn, California, 2002).

"Animasi adalah sebuah proses merekam dan memainkan kembali serangkaian gambar statis untuk mendapatkan sebuah ilusi pergerakan." Berdasarkan arti harfiah, Animasi adalah menghidupkan. Yaitu usaha untuk menggerakkan sesuatu yang tidak bisa bergerak sendiri.

Animasi juga berasal dari kata "*Animation*" yang dalam bahasa Inggris "*to animate*" yang berarti menggerakkan.

Jadi animasi dapat diartikan sebagai menggerakkan sesuatu (gambar atau obyek) yang diam.

Sejarah animasi dimulai dari jaman purba, dengan ditemukannya lukisan-lukisan pada dinding goa di Spanyol yang menggambarkan "gerak" dari binatang-binatang. Pada 4000 tahun yang lalu bangsa Mesir juga mencoba menghidupkan suatu peristiwa dengan gambar-gambar yang dibuat berurutan pada dinding.

Sejak menyadari bahwa gambar bisa dipakai sebagai alternatif media komunikasi, timbul keinginan menghidupkan lambang-lambang tersebut menjadi cermin ekspresi kebudayaan. Terbukti dengan diketemukannya berbagai artefak pada peradapan Mesir Kuno 2000 sebelum masehi. Salah satunya adalah beberapa panel yang menggambarkan aksi dua pegulat dalam berbagai pose.

Animasi sendiri tidak akan pernah berkembang tanpa ditemukannya prinsip dasar dari karakter mata manusia yaitu: *persistence of vision* (pola penglihatan yang teratur). Paul Roget, Joseph Plateau dan Pierre Desvigenes, melalui peralatan *optic* yang mereka ciptakan, berhasil membuktikan bahwa mata manusia cenderung menangkap urutan gambar-gambar pada tenggang waktu tertentu sebagai suatu pola. Dalam perkembangannya animasi secara umum bisa didefinisikan sebagai:

Suatu *sequence* gambar yang diekspos pada tenggang waktu tertentu sehingga tercipta sebuah ilusi gambar bergerak.

Animasi dapat diartikan sebagai film yang berbentuk rangkaian lukisan atau gambar yang satu dengan yang lainnya, yang hanya berbeda sedikit sehingga ketika diputar akan bergerak (Departemen Pendidikan Nasional, 2008: 70). Media animasi merupakan rangkaian gambar atau lukisan yang digerakkan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa guna mencapai tujuan pengajaran yang efektif dan efisien (Laila Munawaroh, 2015: 8).

Pengertian animasi tersebut, senada dengan pengertian Film (*Motion Picture*). Menurut Rudi dan Capi, "Film disebut juga gambar hidup (*Motion Picture*) yaitu serangkaian gambar diam (*Still Picture*) yang meluncur secara cepat dan di proyeksikan sehingga menimbulkan kesan hidup dan bergerak (Rudi Susilana dan Capi Riyana, 2009: 20).

Media animasi dalam Jurnal Prisma Sains adalah alat bantu pembelajaran yang dapat memvisualisasikan materi. Melalui penerapan media animasi proses pembelajaran akan lebih interaktif karena media menampilkan gambar yang dapat bergerak dan menimbulkan suara (Dewi Oktarini, dkk, 07 Maret 2017). Jadi pembelajaran dengan media animasi melibatkan indra penglihatan dan indra pendengaran. Semakin banyak indra yang berperan dalam pembelajaran maka siswa semakin mudah mengingat dan memahami materi. Pendapat ini didukung oleh pendapat Arsyad yang menyatakan pembelajaran semakin bermakna jika dapat melibatkan banyak indra (Azhar Arsyad, 2011: 3).

Menurut pendapat beberapa ahli di atas maka dapat disimpulkan bahwa animasi merupakan sekumpulan gambar yang disusun secara berurutan dan direkam menggunakan kamera untuk membuat presentasi statis menjadi hidup.

9.2 Jenis Media Animasi

Jenis *media animasi* menurut Munir (2013: 327):

a. *Animasi 2D* (2 Dimensi)

Animasi dua dimensi atau dwimatra dikenal dengan nama *flat animation*. Perkembangan animasi dua dimensi yang cukup

revolusioner berupa dibuatnya film-film kartun. Kartun berasal dari kata *Cartoon*, yang berarti gambar lucu. Oleh karena itu, film kartun kebanyakan film lucu. Seperti *Tom and Jerry*, *Scooby Doo*, *Doraemon*, dan lain sebagainya.

b. Animasi 3D (3 Dimensi)

Animasi 3D merupakan pengembangan dari animasi 2D (dua dimensi). Dengan animasi 3D karakter yang diperlihatkan tampak seperti hidup dan nyata, mendekati wujud manusia aslinya. Contohnya film *Toy Story* buatan *Disney*.

c. *Stop Motion Animation*

Animasi ini dikenali sebagai *claymation* karena menggunakan *clay* (tanah liat) sebagai objek yang digerakkan. Teknik ini pertama kali diperkenalkan oleh Stuart Blakton pada tahun 1906. Animasi ini menggunakan *plasticin*, yaitu bahan lentur seperti permen karet. Tokoh-tokoh dalam animasi *Clay* dibuat menggunakan rangka khusus untuk kerangka tubuhnya. Setelah itu, difoto gerakan pergerakannya. Foto-foto tersebut digabungkan menjadi gambar yang bisa bergerak seperti yang kita tonton difilm.

d. Animasi Tanah Liat (*Clay Animation*)

Jenis animasi ini jarang kita dengar dan temukan diantara jenis lainnya. Padahal teknik animasi ini bukan termasuk teknik baru tetapi sudah lama sekali, bahkan bisa disebut nenek moyangnya animasi. Animasi ini menggunakan *plasticin*, yaitu bahan lentur seperti permen karet. Tokoh-tokoh dalam animasi *Clay* dibuat menggunakan rangka khusus untuk kerangka tubuhnya. Kemudian, kerangka tersebut ditutup dengan *plasticin* sesuai bentuk tokoh yang ingin dibuat. Bagian-bagian tubuh kerangka ini, seperti kepala, tangan, kaki, bisa dilepas dan dipasang kembali. Foto-foto tersebut digabungkan menjadi gambar yang bisa bergerak seperti yang kita tonton difilm.

e. Animasi Jepang (*Anime*)

Anime merupakan sebutan tersendiri untuk film animasi Jepang. *Anime* mempunyai karakter yang berbeda dibandingkan

dengan animasi buatan Eropa. *Anime* menggunakan tokoh-tokoh karakter dan *background* yang digambar menggunakan tangan dan sedikit bantuan dari komputer.

f. Animasi *GIF*

Animasi *GIF* merupakan teknik animasi sederhana yang menggunakan prinsip animasi dasar yang berupa gambar-gambar yang saling dihubungkan.

Dilihat dari tehnik pembuatannya animasi yang ada saat ini dapat dikategorikan menjadi 3, yaitu:

a. Animasi *Stop-motion* (*Stop Motion Animation*)

Stop-motion animation sering pula disebut *claymation* karena dalam perkembangannya, jenis animasi ini sering menggunakan *clay* (tanah liat) sebagai objek yang digerakkan. Tehnik *stop-motion animation* merupakan animasi yang dihasilkan dari pengambilan gambar berupa obyek (boneka atau yang lainnya) yang digerakkan setahap demi setahap. Dalam pengerjaannya teknik ini memiliki tingkat kesulitan dan memerlukan kesabaran yang tinggi

Wallace and Gromit and Chicken Run, karya Nick Parks, merupakan salah satu contoh karya *stop motion animation*. Contoh lainnya adalah *Celebrity Deadmatch* di MTV yang menyajikan adegan perkelahian antara berbagai selebriti dunia.

b. Animasi Tradisional (*Traditional Animation*)

Tradisional animasi adalah tehnik animasi yang paling umum dikenal sampai saat ini. Dinamakan tradisional karena tehnik animasi inilah yang digunakan pada saat animasi pertama kali dikembangkan. Tradisional animasi juga sering disebut *cel animation* karena tehnik pengerjaannya dilakukan pada *celluloid transparent* yang sekilas mirip sekali dengan transparansi OHP yang sering kita gunakan. Pada pembuatan animasi tradisional, setiap tahap gerakan digambar satu persatu di atas *cel*.

Dengan berkembangnya teknologi komputer, pembuatan animasi tradisional ini telah dikerjakan dengan menggunakan

komputer. Dewasa ini teknik pembuatan animasi tradisional yang dibuat dengan menggunakan komputer lebih dikenal dengan istilah animasi 2 Dimensi.

c. *Animasi Komputer (Computer Graphics Animation)*

Sesuai dengan namanya, animasi ini secara keseluruhan dikerjakan dengan menggunakan komputer. Dari pembuatan karakter, mengatur gerakan "pemain" dan kamera, pemberian suara, serta *special efeknya* semuanya dikerjakan dengan komputer.

Dengan animasi komputer, hal-hal yang awalnya tidak mungkin digambarkan dengan animasi menjadi mungkin dan lebih mudah. Sebagai contoh perjalanan wahana ruang angkasa ke suatu planet dapat digambarkan secara jelas, atau proses terjadinya tsunami.

Perkembangan teknologi komputer saat ini, memungkinkan orang dengan mudah membuat animasi. Animasi yang dihasilkan tergantung keahlian yang dimiliki dan *software* yang digunakan.

9.3 Software Animasi

Saat ini terdapat banyak jenis *software animasi* yang beredar di pasaran, dari *software* yang mempunyai kemampuan yang sederhana hingga yang kompleks, dari yang gratis hingga puluhan juta rupiah.

Dari sisi fungsi penggunaan *software animasi* dapat dikelompokkan menjadi *Software Animasi 2 Dimensi* dan *Software Animasi 3 Dimensi*.

a. *Software Animasi 2 Dimensi.*

Software animasi 2D adalah *software* yang digunakan untuk membuat animasi tradisional (*flat animation*), umumnya mempunyai kemampuan untuk menggambar, mengatur gerak, mengatur waktu, beberapa dapat mengimpor suara. Dari sisi penggunaan umumnya tidak sulit.

Contoh dari *Software Animasi 2D* ini antara lain:

- 1) *Macromedia Flash*
- 2) *Adobe Flash*
- 3) *Macromedia Director*
- 4) *Toon Boom Studio*
- 5) *Adobe ImageReady*
- 6) *Corel RaVe*
- 7) *Swish Max*
- 8) *Adobe After Effect*

b. *Software Animasi 3 Dimensi*

Software animasi 3D mempunyai fasilitas dan kemampuan yang canggih untuk membuat animasi 3 dimensi. Fasilitas dan kemampuan tersebut antara lain, membuat obyek 3D, pengaturan gerak kamera, pemberian efek, *import video* dan suara, serta masih banyak lagi. Beberapa *software animasi 3D* mempunyai kemampuan khusus, misalnya untuk *animasi figure* (manusia), *animasi landscape* (pemandangan), *animasi title* (judul), dll. Karena kemampuannya yang canggih, dalam penggunaannya diperlukan pengetahuan yang cukup tinggi dan terkadang rumit.

Contoh dari *Software Animasi 3D* ini antara lain:

- 1) *3D Studio Max*
- 2) *Maya*
- 3) *Poser (figure animation)*
- 4) *Bryce (landscape animation)*
- 5) *Vue (landscape animation)*
- 6) *Cinema 4D*
- 7) *Blender (gratis)*
- 8) *Daz3D (gratis)*

9.4 Prinsip Utama Pada Media Animasi

Di bawah ini merupakan prinsip media animasi agar animasi terlihat seperti nyata :

a. *Timing* (Waktu)

Ini menentukan apakah gerakan tersebut alami atau tidak. Misalkan gerakan orang berjalan terlalu lambat, sedangkan latar belakang terlalu cepat bergerak. Atau bola yang memantul ke tanah, tetapi sebelum memantul, efek suara pantulan sudah terdengar lebih dahulu. Jadi *timing* ini lebih kepada sinkronisasi antara elemen-elemen animasi. Grim Natwick, seorang animator Disney pernah berkata, "Animasi adalah tentang *timing* dan *spacing*". *Timing* adalah tentang menentukan waktu kapan sebuah gerakan harus dilakukan, sementara *spacing* adalah tentang menentukan percepatan dan perlambatan dari bermacam-macam jenis gerak.

Contoh *Timing*: Menentukan pada detik keberapa sebuah obyek/ karakter berjalan sampai ke tujuan atau berhenti.

Contoh *Spacing*: Menentukan kepadatan gambar (yang pada animasi akan berpengaruh pada kecepatan gerak)

b. *Ease In dan Ease Out* (Percepatan dan Perlambatan)

Prinsip ini juga paling banyak digunakan dalam animasi. Ketika bola di lempar ke atas, gerakan tersebut harus semakin lambat. Dan bola jatuh akan semakin cepat. Atau ketika mobil berhenti, pemberhentian tersebut harus secara perlahan-lahan melambat, tidak bisa langsung berhenti.

Slow In dan *Slow Out* menegaskan bahwa setiap gerakan memiliki percepatan dan perlambatan yang berbeda-beda. *Slow in* terjadi jika sebuah gerakan diawali secara lambat kemudian menjadi cepat. *Slow out* terjadi jika sebuah gerakan yang relatif cepat kemudian melambat.

c. *Arcs* (Lengkungan)

Banyak hal tidak bergerak secara garis lurus. Bola saja dilempar tidak akan pernah lurus, pasti ada sedikit pergeseran. Jadi

usahakan gerakan objek anda tidak sempurna, agak “dirusak” sedikit sehingga terlihat alami.

Pada animasi, sistem pergerakan tubuh pada manusia, binatang, atau makhluk hidup lainnya bergerak mengikuti pola/ jalur (maya) yang disebut *Arcs*. Hal ini memungkinkan mereka bergerak secara ‘*smooth*’ dan lebih realistis, karena pergerakan mereka mengikuti suatu pola yang berbentuk lengkung (termasuk lingkaran, elips, atau parabola). Sebagai contoh, *Arcs* ditunjukkan pada lintasan tangan saat melempar bola dan lintasan gerak bola di udara.

- d. *Follow Through and Overlapping Action* (Gerakan penutup sebelum benar-benar diam)

Follow through adalah tentang bagian tubuh tertentu yang tetap bergerak meskipun seseorang telah berhenti bergerak. Misalnya, rambut yang tetap bergerak sesaat setelah melompat. *Overlapping action* secara mudah bisa dianggap sebagai gerakan saling-silang. Maksudnya, adalah serangkaian gerakan yang saling mendahului (*overlapping*).

Contoh : Kelinci yang melompat. Sesaat setelah melompat telinganya masih bergerak-gerak meskipun gerakan utama melompat telah dilakukan. Prinsip ini ingin menggambarkan perilaku karakter sebelum menyelesaikan suatu tindakan. Misalkan saat seseorang melempar bola, gerakan setelah melempar bola (*Follow Through*) tersebut adalah menunjukkan mimik muka senang karena puas telah melempar bola. Kemudian yang disebut *Overlapping action* adalah gerakan baju atau rambut yang bergerak akibat gerakan tersebut.

Jadi animasi bukan sekedar asal bergerak, tetapi membuatnya hidup dengan hal-hal detail seperti ini. Banyak yang sangat detail bisa menggambar karakter, tetapi banyak yang gagal dalam menganimasikan karena karakter yang digambar terlalu rumit untuk dianimasikan.

e. *Secondary Action* (Gerakan Pelengkap)

Ini bukanlah gerakan yang sebenarnya, misalkan saat di ruang tunggu dokter, ada tokoh utama yang sedang membaca, tetapi di latar belakang ada pemeran pendukung seperti orang merokok, sedang mengobrol atau apapun yang membuatnya terlihat alami.

Secondary action adalah gerakan-gerakan tambahan yang dimaksudkan untuk memperkuat gerakan utama supaya sebuah animasi tampak lebih realistik. *Secondary action* tidak dimaksudkan untuk menjadi 'pusat perhatian' sehingga mengaburkan atau mengalihkan perhatian dari gerakan utama. Kemunculannya lebih berfungsi memberikan *emphasize* untuk memperkuat gerakan utama.

Contoh: Ketika seseorang sedang berjalan, gerakan utamanya tentu adalah melangkahkan kaki sebagaimana berjalan seharusnya. Namun sambil berjalan 'seorang' figur atau karakter animasi dapat sambil mengayun-ayunkan tangannya. Gerakan mengayun-ayunkan tangan inilah yang disebut *secondary action* untuk gerakan berjalan

f. *Squash and Strecth* (Kelenturan suatu objek)

Bola yang ketika jatuh agak sedikit gepeng menunjukkan kelenturan bola tersebut. Atau ketika orang melompat dan jatuh, kakinya agak sedikit lentur. *Squash and strecth* adalah upaya penambahan efek lentur (*plastis*) pada objek atau figur sehingga seolah-olah 'memuai' atau 'menyusut' sehingga memberikan efek gerak yang lebih hidup. Penerapan *squash and stretch* pada figur atau benda hidup (misal: manusia, binatang, *creatures*) akan memberikan '*enhancement*' sekaligus efek dinamis terhadap gerakan/ *action* tertentu, sementara pada benda mati (misal: gelas, meja, botol) *penerapan squash and stretch* akan membuat mereka (benda-benda mati tersebut) tampak atau berlaku seperti benda hidup.

Contoh ketika sebuah bola dilemparkan. Pada saat bola menyentuh tanah maka dibuat seolah-olah bola yang semula

bentuknya bulat sempurna menjadi sedikit *lonjong horizontal*, meskipun kenyataannya keadaan bola tidak selalu demikian. Hal ini memberikan efek pergerakan yang lebih dinamis dan 'hidup'

g. *Exaggeration* (Melebih-lebihkan)

Animasi bisa dilebih-lebihkan dengan musik, latar belakang atau gambar. Orang digambarkan dengan mata besar yang menunjukkan keterkejutan. Ini bisa kita lihat di film-film kartun Jepang, bagaimana orang berlari tetapi ada gambar seekor elang besar sebagai latarnya untuk menunjukkan kecepatan lari orang tersebut.

Exaggeration merupakan upaya mendramatisir animasi dalam bentuk rekayasa gambar yang bersifat *hiperbola*. Dibuat sedemikian rupa sehingga terlihat sebagai bentuk ekstrimitas ekspresi tertentu dan biasanya digunakan untuk keperluan komedik. Seringkali ditemui pada film-film animasi anak-anak (segala usia) seperti *Tom & Jerry*, *Donald Duck*, *Mickey Mouse*, *Sinchan*, dsb.

Contoh: Tubuh *Donald duck* melayang mengikuti sumber asap saat hidung Donald duck mencium aroma masakan/makanan lezat.

h. *Straight Ahead and Pose to Pose*

Prinsip *Straightahead* mengacu kepada teknik pembuatannya, yaitu dengan teknik *frame by frame*, digambar satu per satu. *Walt Disney* yang mempunyai ratusan animator dari berbagai mancanegara menggunakan teknik ini sehingga animasi terlihat sangat halus dan detail. Bagi Anda yang mempunyai dana terbatas jangan coba-coba menggunakan teknik ini karena pengerjaannya akan lama dan butuh tenaga animator yang banyak. Ujung-ujungnya dana bisa habis sebelum film animasi selesai dikerjakan.

Pose to pose menggunakan teknik *keyframe*, seperti *tween motion* di *flash*. Ini cocok untuk mereka yang dananya terbatas dan butuh pengerjaan cepat. Tetapi ingat, karakter yang dibuat

jangan terlalu detail dan rumit karena akan menyulitkan pengerjaan animasi. Sederhana saja sehingga karakter tersebut mudah digerakkan. Animasi jepang paling banyak menggunakan teknik ini seperti *Sinchan* dan *The Powerpuff Girls*.

Dari sisi *resource* dan pengerjaan, ada dua cara yang bisa dilakukan untuk membuat animasi. Yang pertama adalah *Straight Ahead Action*, yaitu membuat animasi dengan cara seorang animator menggambar satu per satu, *frame by frame* dari awal sampai selesai seorang diri. Teknik ini memiliki kelebihan: kualitas gambar yang konsisten karena dikerjakan oleh satu orang saja. Tetapi memiliki kekurangan yaitu waktu pengerjaan yang lama

Yang kedua adalah *Pose to Pose*, yaitu pembuatan animasi oleh seorang animator dengan cara menggambar hanya pada *keyframe-keyframe* tertentu saja, selanjutnya *in-between* atau *interval* antar *keyframe* digambar/ dilanjutkan oleh asisten/ animator lain. Cara kedua ini memiliki waktu pengerjaan lebih cepat karena melibatkan lebih banyak sumber daya sehingga lebih cocok diterapkan pada industri animasi

i. *Anticipation* (Gerakan Pendahulu)

Anticipation boleh juga dianggap sebagai persiapan/awalan gerak atau ancang-ancang. Seseorang yang bangkit dari duduk harus membungkukkan badannya terlebih dahulu sebelum benar-benar berdiri. Pada gerakan melompat, seseorang yang tadinya berdiri harus ada gerakan 'membungkuk' terlebih dulu sebelum akhirnya melompat.

Gerakan ini bertujuan untuk menjelaskan gerakan utama. Misalkan gerakan utama adalah orang terpeleset dan jatuh ke kolam renang. Sebelum itu, ada elemen-elemen yang ditunjukkan sebelum itu seperti ada kulit pisang di lantai, kemudian ada gerakan air di kolam renang, orang berjalan dengan mimik ciek. Gerakan-gerakan antisipasi bertujuan agar penonton memahami apa yang akan terjadi berikutnya. Jadi

tidak langsung membuat orang tersebut jatuh ke kolam renang tanpa penonton tahu apa penyebabnya.

Ini yang kadang dilupakan oleh orang, jadi seakan-akan penonton mengerti jalan pikiran sang animator. Oleh karena itu, film animasi yang dibuat banyak keganjilan dan keanehan karena kurang pemahannya animator dengan prinsip ini.

j. *Staging* (Bidang Gambar)

Staging dalam animasi meliputi bagaimana 'lingkungan' dibuat untuk mendukung suasana atau 'mood' yang ingin dicapai dalam sebagian atau keseluruhan *scene*. Biasanya berkaitan dengan posisi kamera pengambilan gambar. Posisi kamera bawah membuat karakter terlihat besar dan menakutkan, kamera atas membuat karakter tampak kecil dan bingung sedangkan posisi kamera samping membuat karakter tampak lebih dinamis dan menarik.

Staging adalah sudut pengambilan gambar seperti memperbesar muka tokoh untuk memperlihatkan kesedihannya, mengambil dari jarak jauh untuk memperlihatkan kemewahan suatu rumah, mengambil dari atas untuk memberi kesan ada seseorang yang mengintip, dan sebagainya.

k. *Personality* (Penjiwaan Karakter)

Membuat sedetail mungkin kepribadian seorang tokoh misalkan tanggal lahir, hobi, sifat baik dan jahat. Penjiwaan karakter akan membuat penonton mengenali karakter tersebut.

l. *Appeal* (Daya Tarik Karakter)

Appeal berkaitan dengan keseluruhan look atau gaya visual dalam animasi. Kita bisa dengan mudah mengidentifikasi gaya animasi buatan Jepang dengan hanya melihatnya sekilas. Kita juga bisa melihat *style animasi* buatan *Disney* atau *Dream works* cukup dengan melihatnya beberapa saat. Hal ini karena mereka memiliki *appeal* atau gaya tersendiri dalam pembuatan karakter animasi.

Ada juga yang berpendapat bahwa appeal adalah tentang penokohan, berkorelasi dengan 'kharisma' seorang tokoh atau karakter dalam animasi. Sehingga visualisasi animasi yang ada bisa mewakili karakter/ sifat yang dimiliki.

9.5 Manfaat Media Animasi

Manfaat yang ditimbulkan dari penggunaan media animasi dalam proses belajar mengajar adalah:

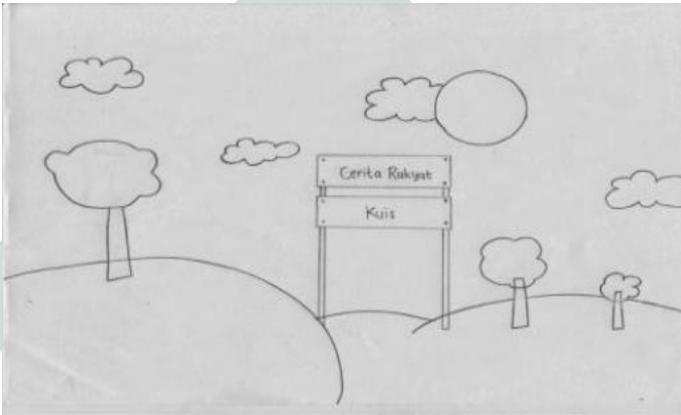
- a. Media animasi dapat membantu siswa dalam mempelajari bahan pelajaran yang sangat luas, yang mana di dalamnya memuat berbagai macam konsep, fakta, dan prinsip-prinsip tertentu yang berhubungan dengan bahan pelajaran tersebut;
- b. Media animasi juga dapat membantu seorang guru dalam menyampaikan materi pembelajarannya di kelas;
- c. Media animasi dapat meningkatkan kepuasan dan keberhasilan siswa sesuai keinginan masing-masing guru;
- d. Media animasi dapat meningkatkan prestasi belajar, sikap dan cara belajar siswanya merasa puas dan berhasil dengan proses belajarnya;
- e. Media animasi dalam proses pembelajaran juga dapat menimbulkan manfaat positif atau nilai-nilai tertentu.
- f. Media animasi dapat meningkatkan prestasi belajar, sikap dan cara belajar siswa yang efektif serta menumbuhkan persepsi yang tinggi terhadap hal-hal yang dipelajari (Ninuk Wahyunitasari dan Ahmad Samawi, 2014: 140).
- g. Media animasi dalam pembelajaran mampu memberikan stimulus kepada siswa untuk lebih bersemangat belajar dan perhatiannya terfokus pada materi (Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, 2006: 124).

9.6 Aplikasi Penggunaan Media Animasi

Adapun penggunaan media animasi sebagai berikut:

a. *Storyboard*

Storyboard adalah sketsa gambar untuk menggambarkan sekaligus menyampaikan suatu ide cerita kepada orang lain agar lebih mengerti atau memiliki khayalan yang sesuai dengan hasil karya yang akan dihasilkan. Sketsa gambar disusun sesuai dengan naskah yang telah dirancang seperti gambar-gambar (lihat Gambar 9.1, 9.2, dan 9.3) berikut: (<https://media.neliti.com/media/publications/300369-aplikasi-media-interaktif-menggunakan-an-8be98185.pdf>. diakses tanggal 10 Mei 2020)



Gambar 9.1 Sketsa Tampilan Depan

Sumber: ([https:// media.neliti.com/media/publications/300369-aplikasimedia-interaktif-menggunakan-an-8be98185.pdf](https://media.neliti.com/media/publications/300369-aplikasimedia-interaktif-menggunakan-an-8be98185.pdf))



Gambar 9.2 Sketsa Tampilan Judul Cerita Rakyat

Sumber: ([https:// media.neliti.com/media/publications/300369-aplikasimedia-interaktif-menggunakan-an-8be98185.pdf](https://media.neliti.com/media/publications/300369-aplikasimedia-interaktif-menggunakan-an-8be98185.pdf))



Gambar 9.3 Sketsa Tampilan Scene

Sumber: ([https:// media.neliti.com/media/publications/300369-aplikasimedia-interaktif-menggunakan-an-8be98185.pdf](https://media.neliti.com/media/publications/300369-aplikasimedia-interaktif-menggunakan-an-8be98185.pdf))

b. *Script Writing*

Script Writing atau yang biasa disebut naskah adalah sebuah ide dasar atau gagasan cerita yang ditulis dengan sebuah konsep menarik untuk menampilkan suatu gagasan yang telah didesain sebelumnya.

c. *Post Production*

Tahap selanjutnya adalah tahap *post production*, yaitu tahap *editing*, *mixing finishing*, tahap keluaran dan segmen pasar.

d. *Editing*

Pada tahap *editing*, pembuatan media interaktif dengan animasi cerita rakyat ini hanya menggunakan *software* bantu seperti *CorelDRAW* dan *Adobe Flash*. Kedua *software* ini sangat berperan penting dalam pembuatan media interaktif. Dalam pembuatan animasi ini menggunakan teknik *Frame to Frame*. Banyaknya *frame* tergantung seberapa halus pergerakan pada animasi. Semakin banyak *frame*, maka akan semakin terlihat *real* (lihat Gambar 9.4). ([https:// media.neliti.com/media/publications/300369-aplika-si-media-interaktif-menggunakan-an-8be98185.pdf](https://media.neliti.com/media/publications/300369-aplika-si-media-interaktif-menggunakan-an-8be98185.pdf). diakses tanggal 10 Mei 2020).

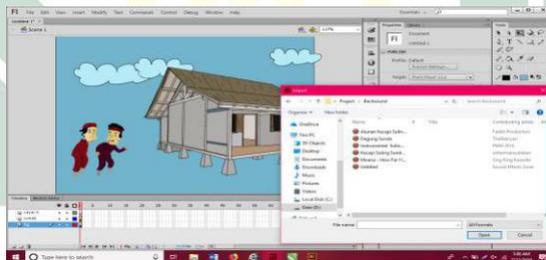


Gambar 9.4 Proses *Editing* dengan Menggunakan *CorelDRAW X7*

Sumber: ([https:// media.neliti.com/media/publications/300369-aplikasi-media-interaktif-menggunakan-an-8be98185.pdf](https://media.neliti.com/media/publications/300369-aplikasi-media-interaktif-menggunakan-an-8be98185.pdf))

e. *Mixing*

Tahap *mixing* adalah tahap penggabungan *audio* dengan *video*. *Audio* berupa musik instrument dan *dubbing* dimasukkan ke dalam media interaktif yang berupa animasi cerita rakyat (lihat Gambar 9.5) ([https:// media.neliti.com/media/publications/300369-aplikasi-media-interaktif-menggunakan-an-8be98185.pdf](https://media.neliti.com/media/publications/300369-aplikasi-media-interaktif-menggunakan-an-8be98185.pdf). diakses tanggal 10 Mei 2020).



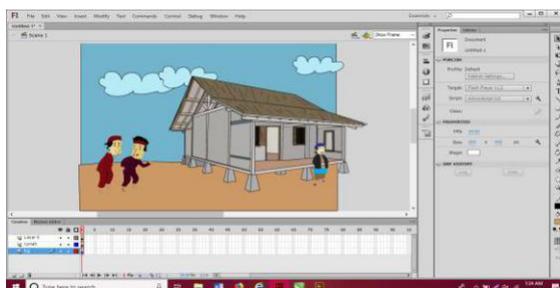
Gambar 9.5 Proses *Mixing*

Sumber: ([https:// media.neliti.com/media/publications/300369-aplikasimedia-interaktif-menggunakan-an-8be98185.pdf](https://media.neliti.com/media/publications/300369-aplikasimedia-interaktif-menggunakan-an-8be98185.pdf))

f. *Finishing*

Setelah proses *editing* dan *audio mixing* telah selesai dilakukan, maka tahap selanjutnya adalah tahap *finishing*, yaitu tahap penyelesaian dalam pembuatan media interaktif. Hasil *scene-scene* dan beberapa *sound effect* digabungkan sehingga menjadi satu kesatuan *video* yang utuh (lihat Gambar 9.6). (<https://>

media.neliti.com/media/publications/300369-aplikasi-media-interaktif-menggunakan-an-8be98185.pdf. diakses tanggal 10 Mei 2020)

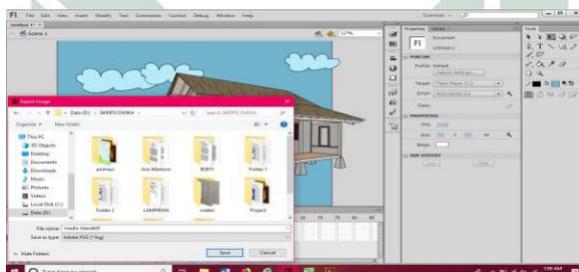


Gambar 9.6 Proses *Finishing*

Sumber: ([https:// media.neliti.com/media/publications/300369-aplikasi-media-interaktif-menggunakan-an-8be98185.pdf](https://media.neliti.com/media/publications/300369-aplikasi-media-interaktif-menggunakan-an-8be98185.pdf))

g. *Exporting*

Tahap *exporting* adalah tahap akhir dalam perancangan media interaktif. Selanjutnya hasil media interaktif di *export* dan disimpan (lihat Gambar 9.7) (<https://media.neliti.com/media/publications/300369-aplikasi-media-interaktif-menggunakan-an-8be98185.pdf>. diakses tanggal 10 Mei 2020).



Gambar 9.7. Proses *Exporting*

Sumber: ([https:// media.neliti.com/media/publications/300369-aplikasi-media-interaktif-menggunakan-an-8be98185.pdf](https://media.neliti.com/media/publications/300369-aplikasi-media-interaktif-menggunakan-an-8be98185.pdf))

BAB X

MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO

10.1 Pengertian Media Video dan Sejarah Video

Media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. Media pendidikan digunakan dalam rangka komunikasi dan interaksi guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar (Anissatul Mufarokah, 2009: 104).

Media Video Pembelajaran dapat digolongkan kedalam jenis media *Audio Visual Aids (AVA)* atau media yang dapat dilihat atau didengar. Media audio motion visual (media audio visual gerak) yakni media yang mempunyai suara, ada gerakan dan bentuk obyeknya dapat dilihat, media ini paling lengkap. Informasi yang disajikan melalui media ini berbentuk dokumen yang hidup, dapat dilihat dilayar monitor atau ketika diproyeksikan ke layar lebar melalui *projector* dapat didengar suaranya dan dapat dilihat gerakannya (video atau animasi).

Video adalah gambar-gambar dalam frame di mana frame demi *frame* diproyeksikan melalui lensa *projektor* secara mekanis sehingga pada layar terlihat gambar itu hidup. Media ini pada umumnya digunakan untuk tujuan-tujuan hiburan, dokumentasi, dan pendidikan. Video dapat menyajikan informasi, memaparkan proses, menjelaskan konsep-konsep yang rumit, mengajarkan keterampilan, menyingkat atau memperpanjang waktu, dan mempengaruhi sikap.

Menurut Dwyer, video mampu merebut 94% saluran masuknya pesan atau informasi kedalam jiwa manusia melalui mata dan telinga

serta mampu untuk membuat orang pada umumnya mengingat 50% dari apa yang mereka lihat dan dengar dari tayangan program. Pesan yang disampaikan melalui media video dapat mempengaruhi emosi yang kuat dan juga dapat mencapai hasil cepat yang tidak dimiliki oleh media lain.

Menurut Cheppy Riyana (2007) media video pembelajaran adalah media yang menyajikan audio dan visual yang berisi pesan-pesan pembelajaran baik yang berisi konsep, prinsip, prosedur, teori aplikasi pengetahuan untuk membantu pemahaman terhadap suatu materi pembelajaran. Video merupakan bahan pembelajaran tampak dengar (*audio visual*) yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan-pesan/materi pelajaran. Dikatakan tampak dengar karena unsur dengar (*audio*) dan unsur *visual/ video* (tampak) dapat disajikan serentak.

Video pembelajaran adalah media untuk mentransfer pengetahuan dan dapat digunakan sebagai bagian dari proses belajar. Lebih interaktif dan lebih spesifikasi dari sebuah buku atau kuliah, tutorial berusaha untuk mengajar dengan contoh dan memberikan informasi untuk menyelesaikan tugas tertentu.

Sejarah media video diawali pada era film bisu (1903 sampai 1917), film cerita sejarah sangat berkembang. Film hitam putih yang dan masih bisu, tetapi ini tidak membatasi mereka berkreasi dan menghentikan untuk menceritakan sejarah. Justru membuat penonton mempergunakan imajinasi mereka. Musik di film dahulu ditampilkan oleh organist, yang bermain musik untuk mengarang lagu yang sesuai dengan komposisinya. Film-film sering meminjam atau alur cerita diadaptasikan dari novel.

Kebanyakan usaha-usaha awal pembuatan film membuat film cerita bergambar. Edison memikirkan bahwa orang-orang butuh gambar untuk mendengar rekaman suara. Asisten Edison yaitu Thomas Dickson mengadakan percobaan dengan film bersuara sebelum tahun 1895. Kebanyakan sistem sebelumnya menggantungkan player rekaman dikoordinasikan dengan film.

Studio-studio tersebut pada awalnya enggan menginvestasikan ke dalam teknologi suara, sebagaimana film yang diproduksi di rumah-rumah. Studio kecil, Warner bersaudara, membuat komitmen untuk mengembangkan teknologi suara dan mendapat bantuan *AT & TIS Western Electric Company*. Mereka berhasil menciptakan film cerita pendek yang disebut *The Vitaphone Preludes*. Film-film "*Utaphone*" ke-4 mampu malampaui ketenaran "*The Jazz Singer*" pada tahun 1927.

Masa krisis aktor dan studio-studio digunakan untuk pembuatan film-film bisu yang ada ke dalam musik klasik *Singing In The Rain* (1952). Meskipun penonton merasa senang terhadap potensi-potensi baru film yang bersuara dan musik, beberapa artis belum terbiasa. Mereka merasa akting kurang mendapat penekanan. Saat kualitas vokal aktor mendapat kritikan. Tiba studio-studio terampil menggunakan pengaruh suara dan musik. Beberapa aktor dan aktris, seperti *Suitney Greta Garbo*, membuat transisi vokal.

Menurut survey, kebanyakan orang pergi ke Bioskop paling sedikit setiap minggu (sekali seminggu), kadang-kadang lebih. Setiap minggu mereka mendapatkan informasi dari warta berita, seperti berita-berita *Fox's Movietone News* dan *March of Time*, yang menyediakan informasi tentang hiburan di dunia. Mereka menanti dari minggu ke minggu untuk menyaksikan apa yang akan terjadi pada *Flash Gordon* berikut atau serial pahlawan-pahlawan yang dimainkan sebelum film utama.

Kehadiran bioskop menghasilkan banyak uang, bioskop (gambar hidup) menjadi bisnis yang menguntungkan, depresi yang besar mematikan produser-produser kecil dan hampir 5000 bioskop teater. Secara aktual ketidakberuntungan memperkuat situasi ekonomi dan mengontrol beberapa studio besar, dan keputusan kebijakan produksi ada ditangan para eksekutif studio.

Tahun 1930, muncul pula organisasi studio yang agak bagus, munculnya 5 studio utama. *Paramount*, *Locw's/MGM*, *Warner Brother's*, *Fox* dan *RKO*. Studio-studio ini milik para eksekutif itu

sendiri, mereka mendistribusikan pada bioskop teater, mengontrol produksi, distribusi dan pameran memungkinkan studio-studio yakin bahwa gambar hidup didistribusikan dan dimainkan secara luas, tetapi bentuk dikonstruksikan pada integrasi vertikal yang pada akhirnya menggambarkan perhatian bagi *federal regulators concerned* tentang kekuatan konsentrasi di studio-studio. Hingga akhirnya sampai sekarang bermunculan film-film dengan *genre* yang beragam mulai drama, *action*, horor, komedi, dan yang lainnya. Selain itu muncul juga "*trendcenter*" di bidang perfilman seperti *Hollywood*, *Bollywood*, Film Eropa (Inggris dan Perancis), Asia, dll. Masing-masing pusat memiliki gaya dan ciri masing-masing. Jika dahulu kita bergantung hanya di bioskop jika ingin menikmati film dengan layar lebar, maka kini telah tercipta "*home theater*" yang memungkinkan kita untuk dapat menikmatinya di rumah. Alat-alat canggih pun telah ditemukan dan diciptakan guna mengakomodasi perkembangan media audio visual ini.

Menurut Sukiman menyatakan media video pembelajaran adalah seperangkat komponen atau media yang mampu menampilkan gambar sekaligus suara dalam waktu bersamaan (Sukiman, 2012: 187-188). Sedangkan menurut Cecep Kustandi mengungkapkan bahwa video adalah alat yang dapat menyajikan informasi, memaparkan proses, menjelaskan konsep-konsep yang rumit, mengajarkan keterampilan, menyingkat atau memperlambat waktu dan mempengaruhi sikap (Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto, 2013: 64).

Arief S. Sadiman menyatakan video adalah media audio visual yang menampilkan gambar dan suara. Pesan yang disajikan bisa berupa fakta (kejadian, peristiwa penting, berita) maupun fiktif (seperti misalnya cerita), bisa bersifat informatif, edukatif maupun instruksional (Arief S. Sadiman dkk, 2014: 74). Daryanto mengungkapkan media video adalah segala sesuatu yang memungkinkan sinyal audio dapat dikombinasikan dengan gambar bergerak secara sekuensial (Daryanto, 2010: 88).

Media video pembelajaran dapat digolongkan kedalam jenis media *audio visual aids* (AVA) atau media yang dapat dilihat dan didengar. Biasanya media ini disimpan dalam bentuk piringan atau pita. Media *VCD* adalah media dengan sistem penyimpanan dan perekam video dimana *signal audio visual* direkam pada *disk plastic* bukan pada *pita magnetic* (Azhar Arsyad, 2011: 36).

10.2 Karakteristik Media Video

Karakteristik media video pembelajaran menurut Menurut Cheppy Riyana (2007: 8-11) untuk menghasilkan video pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi dan efektivitas penggunaannya maka pengembangan video pembelajaran harus memperhatikan karakteristik dan kriterianya.

Karakteristik video pembelajaran yaitu:

a. *Clarity of Massage* (kejelasan pesan)

Dengan media video siswa dapat memahami pesan pembelajaran secara lebih bermakna dan informasi dapat diterima secara utuh sehingga dengan sendirinya informasi akan tersimpan dalam memori jangka panjang dan bersifat retensi.

b. *Stand Alone* (berdiri sendiri).

Video yang dikembangkan tidak bergantung pada bahan ajar lain atau tidak harus digunakan bersama-sama dengan bahan ajar lain.

c. *User Friendly* (bersahabat/akrab dengan pemakainya).

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

d. *Representasi Isi*

Materi harus benar-benar representatif, misalnya materi simulasi atau demonstrasi. Pada dasarnya materi pelajaran baik sosial maupun sains dapat dibuat menjadi media video.

e. Visualisasi dengan media

Materi dikemas secara multimedia terdapat didalamnya teks, animasi, sound, dan video sesuai tuntutan materi. Materi-materi yang digunakan bersifat aplikatif, berproses, sulit terjangkau berbahaya apabila langsung dipraktikkan, memiliki tingkat keakurasian tinggi.

f. Menggunakan kualitas resolusi yang tinggi

Tampilan berupa grafis media video dibuat dengan teknologi rakayasa digital dengan resolusi tinggi tetapi support untuk setiap spech sistem komputer.

g. Dapat digunakan secara klasikal atau individual

Video pembelajaran dapat digunakan oleh para siswa secara individual, tidak hanya dalam setting sekolah, tetapi juga dirumah. Dapat pula digunakan secara klasikal dengan jumlah siswa maksimal 50 orang bias dapat dipandu oleh guru atau cukup mendengarkan uraian narasi dari narator yang telah tersedia dalam program.

10.3 Tujuan, Fungsi, dan Manfaat Media Video

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

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

- a. Memperjelas dan mempermudah penyampaian pesan agar tidak terlalu verbalistis
- b. Mengatasi keterbatasan waktu, ruang, dan daya indera peserta didik maupun instruktur.
- c. Dapat digunakan secara tepat dan bervariasi.

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

Fungsi-fungsi dari media video adalah sebagai berikut:

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

Adapun manfaat penggunaan media video pada proses pembelajaran adalah sebagai berikut:

- a. Sangat membantu tenaga pengajar dalam mencapai efektifitas pembelajaran khususnya pada mata pelajaran yang mayoritas praktek.
- b. Memaksimalkan pencapaian tujuan pembelajaran dalam waktu yang singkat
- c. Dapat merangsang minat belajar peserta didik untuk lebih mandiri.
- d. Peserta didik dapat berdiskusi atau minta penjelasan kepada teman sekelasnya.
- e. Peserta didik dapat belajar untuk lebih berkonsentrasi
- f. Daya nalar Peserta didik lebih terfokus dan lebih kompeten.
- g. Peserta didik menjadi aktif dan termotivasi untuk mempraktekan latihan-latihan.
- h. Peserta didik dapat menayangkannya di rumah karena materi sudah dalam format film atau VCD.
- i. Memenuhi tuntutan kemajuan zaman pendidikan, khususnya dalam penggunaan bidang media teknologi.

- j. Memberikan daya pemahaman keterampilan yang lebih terstruktur (<http://www.scribd.com/doc/54656100>, 27/04/2019).

10.4 Kelebihan dan Kelemahan Media Video

Penggunaan media video dalam pembelajaran memberikan nilai positif (kelebihan) dengan menambah keaktifan belajar siswa namun, ada pula nilai negatif (kelemahan) dalam penggunaan media video. Kelebihan menggunakan media video dalam pembelajaran, yaitu:

- a. Video dapat melengkapi pengalaman-pengalaman dasar dari siswa ketika siswa berdiskusi, membaca, dan praktik.
- b. Video dapat menunjukkan objek secara normal yang tidak dapat dilihat, seperti kerja jantung ketika berdenyut.
- c. Mendorong dan meningkatkan motivasi siswa serta menanamkan sikap dan segi afektif lainnya.
- d. Video mengandung nilai-nilai positif yang dapat mengundang pemikiran dan pembahasan dalam kelompok siswa.
- e. Video dapat menyajikan peristiwa kepada kelompok besar atau kelompok kecil dan kelompok yang heterogen atau perorangan (Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto, 2013: 64).
- f. Dapat melatih siswa untuk mengembangkan daya imajinasi yang abstrak.
- g. Dapat merangsang partisipasi aktif para siswa.
- h. Menyajikan pesan dan informasi secara serempak bagi seluruh siswa.
- i. Membangkitkan motivasi belajar.
- j. Mengatasi keterbatasan ruang dan waktu.
- k. Dapat menyajikan laporan-laporan yang aktual dan orisinal yang sulit dengan menggunakan media lain.
- l. Mengontrol arah dan kecepatan belajar siswa (Wina Sanjaya, 2008: 216).

Adapun beberapa kelemahan dari penggunaan media video dalam pembelajaran antara lain:

- a. *Fine details*, tidak dapat menampilkan obyek sampai yang sekecil-kecilnya.
- b. *Size information*, tidak dapat menampilkan obyek dengan ukuran yang sebenarnya.
- c. *Third dimention*, gambar yang ditampilkan dengan video umumnya berbentuk dua dimensi.
- d. *Opposition*, artinya pengambilan yang kurang tepat dapat menyebabkan timbulnya keraguan penonton dalam menafsirkan gambar yang dilihat.
- e. Material pendukung video membutuhkan alat proyeksi untuk menampilkannya.
- f. Untuk membuat program video membutuhkan biaya yang tidak sedikit (Daryanto, 2010: 90).
- g. Hanya mampu melayani secara baik untuk mereka yang sudah mampu berpikir *abstrak*.
- h. Guru kurang kreatif dalam meyampaikan materi pembelajaran karena sudah diwakili oleh media audio visual video.
- i. Memerlukan peralatan khusus dalam penyajiannya
- j. Kelas lain terganggu ketika penayangan film berlangsung karena suaranya yang keras dapat mengganggu konsentrasi belajar kelas lain (Wina Sanjaya, 2008: 216).

Dilihat dari kelebihan dan kelemahan penggunaan media video guru diharuskan menganalisisnya dan mengurangi efek kelemahan dari media video yang akan digunakan.

10.5 Langkah-Langkah Penggunaan Media Video

10.5.1 Tahap Persiapan

Tahap ini merupakan perencanaan dari kegiatan selanjutnya dan hasil yang akan dicapai. Dalam tahap ini hendaknya guru melakukan hal-hal sebagai berikut:

- a. Memeriksa kelengkapan peralatan termasuk menyesuaikan tegangan peralatan dengan tegangan listrik yang tersedia di sekolah.
- b. Mempelajari bahan penyerta.
- c. Mempelajari isi prigram sekaligus menandai bagian-bagian yang perlu atau tidak perlu disajikan dalam kegiatan pembelajaran.
- d. Memeriksa kesesuaian isi program video dengan judul yang tertera.
- e. Meminta siswa agar mempersiapkan buku, alat tulis dan peralatan lain yang diperlukan.

10.5.2 Tahap Pelaksanaan

a. Langkah Pembukaan

Sebelum penggunaan media video dilakukan ada beberapa hal harus diperhatikan, diantaranya:

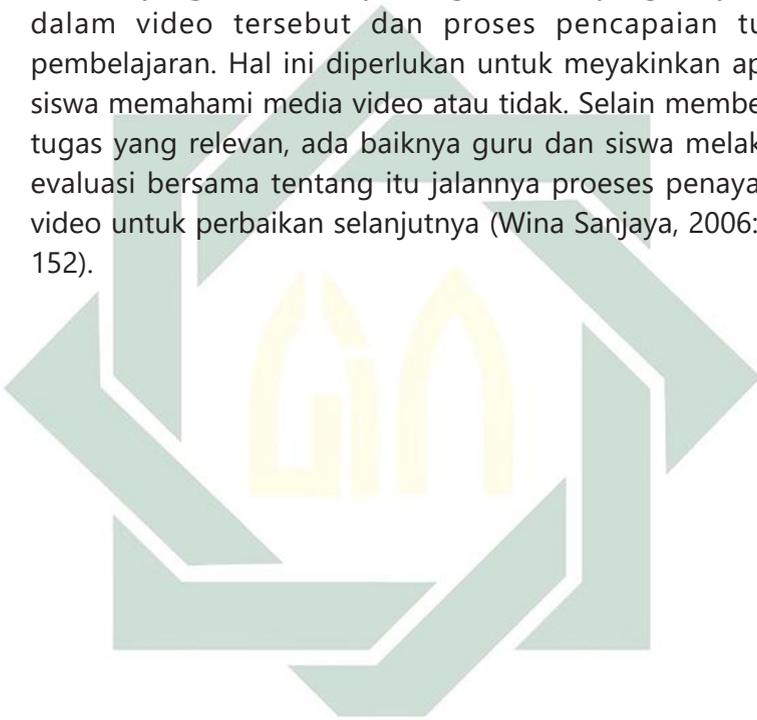
- 1) Aturilah tempat duduk yang memungkinkan semua siswa dapat memperhatikan dengan jelas tayangan video di depan kelas melalui *projector*.
- 2) Kemukakan tujuan yang harus dicapai oleh siswa.
- 3) Kemukakan tugas-tugas apa yang harus dilakukan siswa, misalnya siswa ditugaskan untuk mencatat hal-hal yang dianggap penting dalam penayangan video.

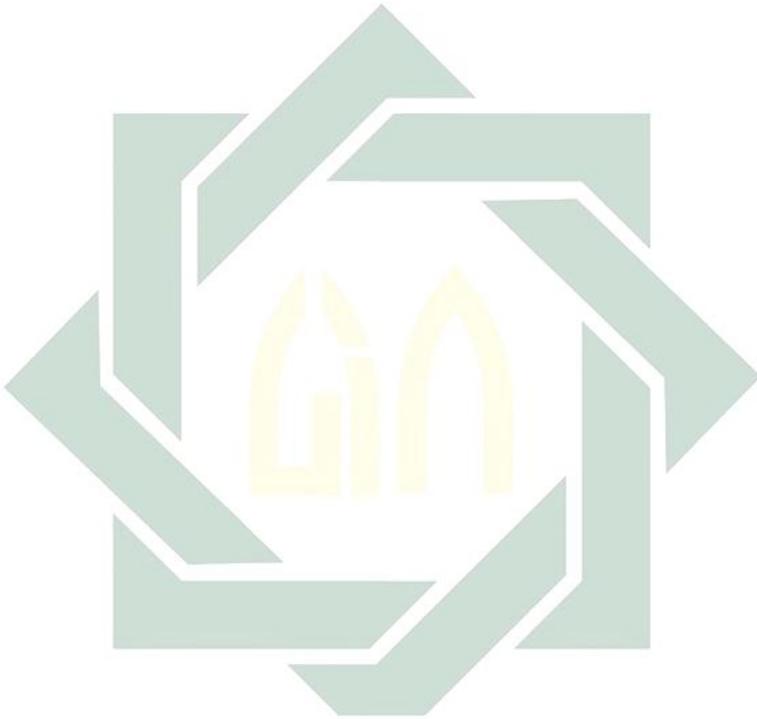
b. Langkah Pelaksanaan Penggunaan Media Video

- 1) Mulailah penggunaan media video dengan kegiatan-kegiatan yang merangsang siswa untuk memperhatikan tayangan video, misalnya menggunakan gambar dalam video yang menarik dan menyenangkan bagi siswa.
- 2) Ciptakan suasana yang menyejukkan dengan menghindari suasana yang menegangkan.
- 3) Yakinkan bahwa semua siswa memperhatikan dengan seksama tayangan video yang ditayangkan.

- 4) Berikan kesempatan kepada siswa untuk secara aktif memikirkan lebih lanjut sesuai dengan apa yang ditayangkan dalam video tersebut.
- c. Langkah Mengakhiri Media Video

Apabila penggunaan media video selesai dilakukan, proses pembelajaran perlu diakhiri dengan memberikan tugas-tugas tertentu yang ada kaitannya dengan materi yang ditayangkan dalam video tersebut dan proses pencapaian tujuan pembelajaran. Hal ini diperlukan untuk meyakinkan apakah siswa memahami media video atau tidak. Selain memberikan tugas yang relevan, ada baiknya guru dan siswa melakukan evaluasi bersama tentang itu jalannya proses penayangan video untuk perbaikan selanjutnya (Wina Sanjaya, 2006: 151-152).





BAB XI

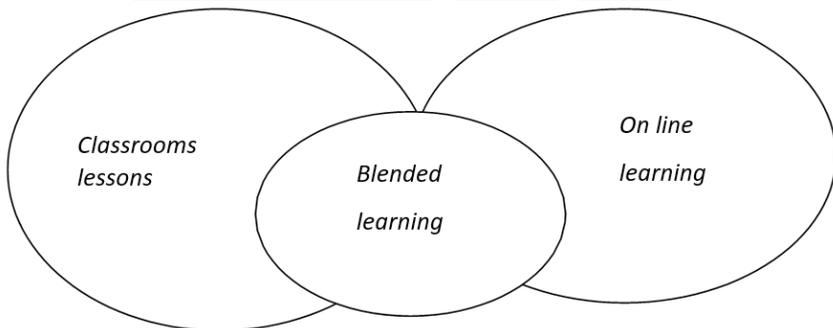
MEDIA PEMBELAJARAN BLENDED LEARNING

11.1 Pengertian Blended Learning

Secara etimologis istilah *blended learning* terdiri atas dua kata, yaitu *blended* dan *learning*. Kata *blended* memiliki arti campuran, dan *learning* memiliki arti umum yaitu belajar. Dengan demikian, *blended learning* mengandung arti sebuah pola pembelajaran yang mengandung unsur pencampuran atau penggabungan antara satu pola dengan pola lainnya Cheung & Hew (2011), menjelaskan *blended learning* merupakan kombinasi antara *face to face learning* dan *online learning*.

Senada dengan definisi di atas Mosa (2006) dalam Riyana (2009), menyampaikan bahwa yang dicampurkan dalam *blended learning* adalah dua unsur utama, yaitu pembelajaran di kelas (*classroom lesson*) dengan *online learning*.

Definisi *blended learning* dapat digambarkan seperti gambar berikut:



Gambar 11.1 Blended learning

Sumber: Thorne, 2003

Berdasarkan dari Gambar 11.1, tampak bahwa *blended learning* dibentuk dengan mengkombinasikan pembelajaran tatap muka dan pembelajaran *online* Thorne (2003) dalam Sjukur (2012) juga mempertegas definisi *blended learning* sebagai berikut:

Blended learning menggambarkan sebuah kesempatan yang mengintegrasikan inovasi dan keuntungan teknologi pada pembelajaran *online* dengan interaksi dan partisipasi dari keuntungan pembelajaran tatap muka.

Sementara itu, Chaeruman (2011) menjelaskan *blended learning* sebagai pembelajaran yang mengkombinasikan *setting* pembelajaran *synchronous* dan *asynchronous* secara tepat guna untuk mencapai tujuan pembelajaran. Pembelajaran *synchronous* adalah kegiatan pembelajaran yang dilakukan pada waktu yang sama dan tempat yang sama ataupun berbeda, sedangkan pada pembelajaran *asynchronous* adalah kegiatan pembelajaran yang dilakukan pada waktu dan tempat yang berbeda (Littlejohn & Pegler, 2007) dalam (Wahyuningsih, 2013).

Adapun Wahyuningsih (2013) mendefinisikan *blended learning* dengan pendekatan konstruktif. *Blended learning by constructive approach* (BLCA) terdiri atas dua istilah, yaitu *blended learning* (pembelajaran bercampur) dan *constructive approach* (pendekatan konstruktif). Beberapa definisi dari ahli di atas memberikan gambaran bahwa *blended learning* merupakan kombinasi antara pembelajaran tatap muka dengan pembelajaran *online* dengan bantuan teknologi informasi dan komunikasi.

Aspek yang digabungkan dalam *blended learning* tidak hanya mengkombinasikan pembelajaran tatap muka dan *online learning* saja tetapi juga dapat berbentuk apa saja, seperti: metode, media, sumber, lingkungan ataupun strategi pembelajaran. Berdasarkan *proportion of content deLivered online* Allen dkk, (2007) memberikan kategorisasi yang jelas terhadap *blended learning*, *konvensional learning*, *web facilitated*, dan *online learning* yang digambarkan dalam tabel berikut:

Tabel 11.1 Proportion of Content DeLivered Online

Sumber: Allen dkk, 2007

Proportion of Content DeLivered onlin	Type of Course	Special Description
0% 1 to 29%	<i>Web Facilitated</i>	<i>Course with no online technological used content is deLivered in writing or orally. facilitate what is essentially a face-to-face course. Uses a course management system (CMS) or web pages to post the syllabus an assignments, for example.</i>
30 to 79%	<i>Blended/ Hybrid</i>	<i>Course that blends online and faceto face deLivery. Substantial proportion of the content is deLivered online, typically uses online discussions, and typically has some face-to-face meetings.</i>
80+%	<i>Online</i>	<i>A course where most or all of the content is deLivered online. Typically have no face-to-face meetings</i>

Berdasarkan Tabel 11.1 dapat diketahui bahwa pembelajaran dapat dikatakan menggunakan model *blended learning* apabila dari porsi penggunaan *e-learning* berada pada kisaran 30-70% dengan digabungkan pembelajaran tatap muka (*face to face learning*).

Pertimbangan untuk menentukan apakah komposisinya berkisar 50/50, 30/70, dan 70/30 bergantung pada analisis kompetensi yang ingin dihasilkan, tujuan mata pelajaran, karakteristik pembelajaran, karakteristik dan kemampuan pengajar, dan sumberdaya yang tersedia. Berdasarkan analisis silang terhadap berbagai pertimbangan tersebut pengajar akan menentukan komposisi pembelajaran yang paling tepat. Namun demikian, pertimbangan utama dalam merancang komposisi pembelajaran adalah penyediaan sumber belajar yang cocok untuk berbagai karakteristik pembelajaran yang paling tepat. Allen dkk (2007). *Blended Learning* merupakan

campuran atau penggabungan metode pembelajaran konvensional dengan metode pembelajaran *elektronik learning*.

11.2 Unsur-Unsur Blended Learning

Pembelajaran berbasis *blended learning* dimulai sejak ditemukan komputer, walaupun sebelum itu juga sudah terjadi adanya kombinasi (*blended*). Terjadinya pembelajaran, awalnya karena adanya tatap muka dan interaksi antara pengajar dan pelajar, setelah ditemukan mesin cetak maka guru memanfaatkan media cetak. Pada saat ditemukan media audio visual, sumber belajar dalam pembelajaran menggabungkan antara pengajar, media cetak, dan audio visual. Namun *blended learning* muncul setelah berkembangnya teknologi informasi sehingga sumber dapat diakses oleh pembelajar secara *offline* maupun *online*. Saat ini, pembelajaran berbasis *blended learning* dilakukan dengan menggabungkan pembelajaran tatap muka, teknologi cetak, teknologi audio, teknologi audio visual, teknologi komputer, dan teknologi *m-learning* (*mobile learning*).

Dalam *blended learning* terdapat enam unsur yang harus ada, yaitu: 1) tatap muka, 2) belajar mandiri, 3) aplikasi, 4) tutorial, 5) kerjasama, dan 6) evaluasi.

a. Tatap Muka

Pembelajaran tatap muka merupakan model pembelajaran yang sampai saat ini masih terus dilakukan dan sangat sering digunakan dalam proses pembelajaran. Pembelajaran tatap muka merupakan salah satu bentuk model pembelajaran konvensional yang mempertemukan guru dengan murid dalam satu ruangan untuk belajar.

Karakteristik pembelajaran tatap muka:

- 1) Terencana
- 2) Berorientasi pada tempat (*placedbased*)
- 3) Interaksi sosial

Dalam pembelajaran tatap muka guru atau pemelajar akan menggunakan berbagai macam metode dalam proses

pembelajarannya untuk membuat proses belajar lebih aktif dan menarik. Yang biasanya digunakan adalah:

1) Metode ceramah

Metode yang paling sederhana karena guru hanya menyampaikan materi bercerita di kelas dan terkadang menggunakan media lain untuk menunjang proses pembelajaran

2) Metode penugasan

Metode pembelajaran dengan memberikan penugasan untuk dikerjakan didalam kelas, melatih kemandirian dan tanggung jawab siswa.

3) Metode tanya jawab

Metode pembelajaran yang menimbulkan interaksi antara siswa dengan guru, guru memberikan pertanyaan lalu siswa menjawab pertanyaan atau sebaliknya.

4) Metode demonstrasi

Metode pembelajaran dimana guru memeragakan atau mempertunjukkan kepada siswa suatu proses, situasi, atau benda tertentu yang sedang dipelajari baik yang sebenarnya maupun yang tiruan disertai dengan penjelasan singkat.

b. Belajar Mandiri

Salah satu bentuk aktivitas model pembelajaran pada *blended learning* adalah *individualized learning*, yaitu peserta didik dapat belajar mandiri dengan cara mengakses informasi, materi atau pelajaran secara *online via internet*. Bukan berarti belajar sendiri, tetapi belajar mandiri berarti belajar secara berinisiatif dengan ataupun tanpa bantuan orang lain dalam belajar.

Menurut Dodds (1983), menjelaskan bahwa belajar mandiri adalah sistem yang memungkinkan siswa belajar secara mandiri dari bahan cetak, siaran ataupun bahan prerekam yang telah terlebih dahulu disiapkan.

Belajar mandiri dapat didefinisikan sebagai suatu pembelajaran yang memposisikan pebelajaran sebagai penanggung jawab, pemegang kendali, pengambil keputusan atau pengambil inisiatif dalam memenuhi dan mencapai keberhasilan belajarnya sendiri dengan atau tanpa bantuan orang lain.

c. Aplikasi

Aplikasi dalam pembelajaran berbasis *blended learning* dapat dilakukan melalui pembelajaran berbasis masalah, pelajar akan secara aktif mendefinisikan masalah, mencari berbagai alternatif pemecahan, dan melacak konsep, prinsip, dan prosedur yang dibutuhkan untuk memecahkan masalah tersebut.

d. Tutorial

Pada *tutorial*, peserta didik yang aktif untuk menyampaikan masalah yang dihadapi, seorang pengajar akan berperan sebagai *tutor* yang membimbing. Meskipun aplikasi teknologi dapat meningkatkan keterlibatan pelajar dalam belajar, peran pengajar masih diperlukan sebagai tutor.

e. Kerjasama

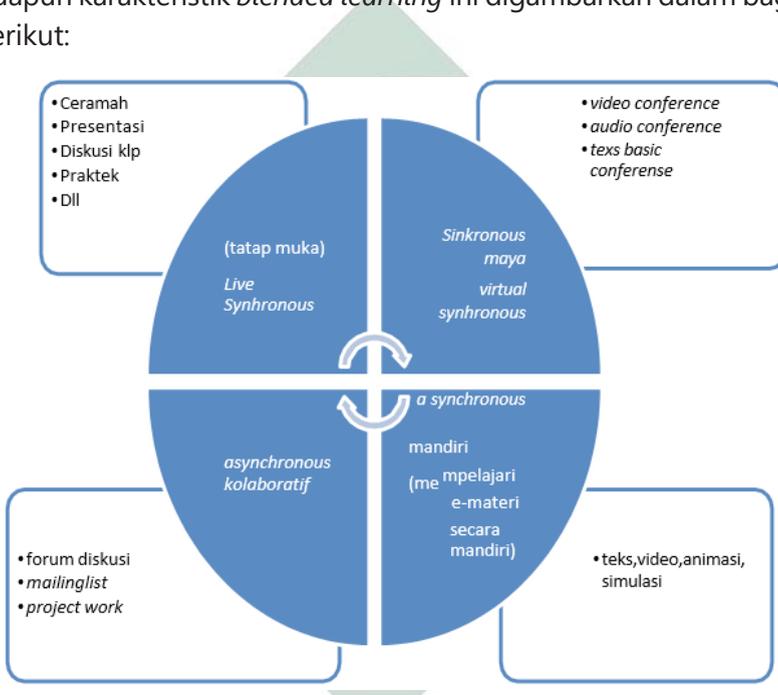
Keterampilan kolaborasi harus menjadi bagian penting dalam pembelajaran berbasis *Blended Learning*. Hal ini tentu berbeda dengan pembelajaran tatap muka *konvensional* yang semua peserta didik belajar di dalam kelas yang sama di bawah kontrol pengajar. Sedangkan dalam pembelajaran berbasis *blended*, maka peserta didik bekerja secara mandiri dan berkolaborasi.

f. Evaluasi

Evaluasi pembelajaran berbasis *blended learning* tentunya akan sangat berbeda dibanding dengan evaluasi pembelajaran tatap muka. Evaluasi harus didasarkan pada proses dan hasil yang dapat dilakukan melalui penilaian evaluasi kinerja belajar pelajar berdasarkan portofolio. Demikian pula penilaian perlu melibatkan bukan hanya otoritas pengajar, namun perlu ada penilaian diri oleh pelajar, maupun penilai pelajar lain.

11.3 Karakteristik Blended learning

Berdasarkan pada definisi *blended learning* oleh Chaeruman (2011) yaitu pembelajaran yang mengkombinasikan pembelajaran *synchronous* dan *asynchronous* secara tepat, guna mencapai tujuan pembelajaran, maka karakteristik model *blended learning* dengan pendekatan konstruktif (*construct approach*) ini memiliki dua *setting* pembelajaran, yaitu pembelajaran *synchronous* dan *asynchronous*. Adapun karakteristik *blended learning* ini digambarkan dalam bagan berikut:



Gambar 11.2 Karakteristik dan Setting Blended Learning dengan Pendekatan Konstruktif

Sumber: Chaeruman, 2011

Dari bagan di atas, dijelaskan deskripsi dari masing-masing *kuadran karakteristik dan setting blended learning* dalam tabel berikut:

Tabel 11.2 Deskripsi Setting Blended Learning

Sumber: Chaeruman, 2011

NO	Kuadran	Deskripsi
1.	Kuadran 1 (<i>Live synchronous</i>)	<p>a. Dilaksanakan dalam pembelajaran tatap muka dengan strategi dan metode pembelajaran;</p> <p>b. Strategi pembelajaran dalam penelitian ini adalah pembelajaran berbasis masalah (<i>problem based learning</i>);</p> <p>c. metode pembelajaran, meliputi: ceramah, praktik, diskusi, presentasi, demonstrasi, dan lain-lain:</p> <ol style="list-style-type: none">1) ceramah yang digunakan adalah ceramah <i>konstruktif</i> di awal pembelajaran;2) praktik dalam <i>blended learning</i> lebih diarahkan pada kegiatan pemecahan masalah dari pengetahuan;3) diskusi dalam <i>blended learning</i> lebih diarahkan pada kegiatan menggali ide-ide untuk mengkonstruksikan pengetahuan;4) presentasi lebih diarahkan dengan menunjukkan hasil karya berdasarkan hasil pengkonstruksian ide-ide dan pengetahuan.
2.	Kuadran2 (<i>virtual synchronous</i>)	<p>a. Pembelajaran dilakukan dalam waktu yang bersamaan namun dalam dimensi ruang yang sama/berbeda, meliputi: <i>video conference, audio converence, chatting</i>;</p> <p>b. <i>Virtual synchronous</i> merupakan perluasan <i>Live synchronous</i> dengan memanfaatkan teknologi untuk mengambil peran pada pembelajaran <i>online</i>.</p>

3.	Kuadran 3 (<i>asynchronous mandiri</i>)	<ul style="list-style-type: none"> a. Pembelajaran dilakukan dalam dimensi ruang dan waktu yang berbeda (kapan saja dan dimana saja) melalui media pembelajaran yang memungkinkan peserta didik dapat belajar secara mandiri; b. Media pembelajaran dapat berbentuk cetak maupun digital yang memperkenankan peserta didik memilih dan mempelajari sendiri materi; c. Media cetak dapat berupa buku, majalah, modul, dan sebagainya; d. Media digital dapat dikemas dalam bentuk <i>doc, ppt, pdf, html, flv</i>, dan sebagainya.
4.	Kuadran 4 (<i>asynchronous kolaboratif</i>)	<ul style="list-style-type: none"> a. Pembelajaran yang dilakukan dalam dimensi ruang dan waktu yang berbeda (kapan saja dan dimana saja), tetapi peristiwa belajarnya melibatkan lebih dari satu orang atau berkolaborasi; b. Meliputi: <i>project work, mailinglist, forum diskusi</i>; c. memberikan kesempatan pada peserta didik dan guru untuk diskusi, mengamati, menginvestigasi, dan menganalisis masalah terkait materi pada pembelajaran <i>online</i>.

Berdasarkan uraian Tabel 11.2 di atas, menjelaskan bahwa pembelajaran dengan *setting blended learning* akan memberikan ruang bagi peserta didik untuk aktif dalam meningkatkan kompetensinya baik secara teori maupun praktik.

Blended learning memiliki karakter pembelajaran *synchronous* adalah kegiatan pembelajaran yang dilakukan pada waktu yang sama dan tempat yang sama ataupun berbeda, dan pembelajaran *asynchronous* adalah kegiatan pembelajaran yang dilakukan pada waktu dan tempat yang berbeda.

11.4 Kelebihan dan Kekurangan Blended Learning

Adapun kelebihan dari *blended learning* sebagai berikut:

- a. Pembelajaran terjadi secara mandiri dan konvensional, yang keduanya memiliki kelebihan yang dapat saling melengkapi.

- b. Siswa tidak hanya belajar pada sesi online dan ditambah dengan pembelajaran tradisional saja, namun interaksi dan kepuasan siswa juga ditingkatkan.
- c. Menyediakan pilihan bagi siswa dalam meningkatkan dan mengembangkan materi pembelajaran.
- d. Kinerja siswa lebih cepat terdeteksi pada kelas dengan metode *blended learning*.
- e. Proses pembelajaran tidak hanya terjadi satu arah saja
- f. Dapat meningkatkan kadar interaksi pembelajaran antara peserta didik dengan guru atau instruktur (*enhance interactVlity*);
- g. Memungkinkan terjadinya interaksi pembelajaran dari mana dan kapan saja (*time and place flexibility*);
- h. Mampu menjangkau peserta didik dalam cakupan yang luas (*potential to reach a global audience*);
- i. Dapat mempermudah penyempurnaan dan penyimpanan materi pembelajaran (*easy updating of content as well as archvlable capabilities*). (Riyana, 2009: 78)

Sedangkan kelemahan dari *blended learning* sebagai berikut:

- a. Media yang dibutuhkan sangat beragam, sehingga sulit diterapkan apabila sarana dan prasarana tidak mendukung.
- b. Tidak meratanya fasilitas yang dimiliki peserta didik, seperti komputer dan akses internet. Karena dalam *blended learning* diperlukan akses *internet* yang memadai, apabila jaringan kurang memadai akan menyulitkan peserta dalam mengikuti pembelajaran mandiri *via online*.
- c. Kurangnya pengetahuan masyarakat terhadap penggunaan teknologi.
- d. Tidak meratanya fasilitas yang dimiliki peserta didik, seperti komputer dan akses internet.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Majid dan Dian Andayani, 2004, *Pendidikan Agama Islam Berbasis Kompetensi, Konsep dan Implementasi Kurikulum 2004*, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Abdurrahman, 1993, *Pengelolaan Pengajaran*, Ujung Pandang: CV. Bintang Selatan
- Abu al-Fadl al-Sayyid Mahmud al-Alusi, 1999, *Ruh al-Ma'ani fi Tafsir al-Quran al-Adzim wa al-Sab' al-Masani, Juz XXI* Cet. I: Bairut: Dar Ihya al-Tura-sa al-Arabi,
- Adi Santoso, Subhan dan Mustofa, Ali, 2019, *Ilmu Pendidikan Islam Era Industri 4.0*, Malang: Media Sutra Atiga
- Adi Santoso, Subhan, dan Amalina Rizqi, Maulidyah, 2018, *Kinerja Pengawas Sekolah, Kepala Sekolah dan Guru pada Pendidikan*, Yogyakarta: Dee-publish
- Ahmadi, Abu, Widodo Supriyono, 2003, *Psikologi Belajar*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Al-Attas, Syed Naquib, 1994, *Konsep Pendidikan dalam Islam*, ter. Haidar Bagir, Bandung: Mizan,.
- Ali, Muhammad. Kamus Lengkap Bahasa Indonesia Moderen, Jakarta: Pustaka Amani
- Ardhana Wayan, 1990, *Media Stimulus and Types of Learning*, Washintong D.C: Assciantion for foe Education Communicatoin AND Technology,
- Arifin, 2000, *Kapita Selekta Pendidikan (Islam dan UMUM)* Cet. IV; Jakarta: Bumi Aksa
- Abuddin Nata, 2009, *Perspektif Islam tentang Strategi Pembelajaran*, Jakarta: Kencana
- Anderson, Ronald, 1994, *Pemilihan dan Pengembangan Media untuk Pembelajaran*, Terj. Yusufhadi Miarso, Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada..
- Anna, Poedjiadi, 2005, *Sains Teknologi Masyarakat: Model Pembelajaran Kontekstual*, Universitas Pendidikan Indonesia

- Andi, Prastowo, 2014, *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*, Yogyakarta: Diva Press
- Anonim, 2019, "Android" http://id.wikipedia.org/wiki/Android%28sistem_operasi%29, diakses tanggal 21 Desember 2019
- Arda, Saehan, & Darsikin, 2015, *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Komputer Untuk Siswa SMP Kelas VIII*, Tadulako: Universitas Tadulako
- Aremu, Ayotola dan Abiodun Sangodoyin, 2010, *Computer Animation and the Academic Achievement of Nigerian Senior Secondary School Students in Biology*, Journal of the Research Center for Educational Technology
- Arikunto, Suharsimi, 2005, *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*, Jakarta: Bumi Aksara.
- Ariani, Niken dan Dany Haryanto, 2010, *Pembelajaran Multimedia di sekolah: Pedoman Pembelajaran Inspiratif, Konstruktif, dan Prospektif*, Jakarta: Prestasi Pustakaraya,.
- Arum Wulanjani, 2012, "Developing An Interactive Multimedia CD for Enhancing Fifth Grade Students Listening Comprehension", English Education Journal,
- Asnawir dan Basyiruddin Usman, 2002, *Media Pembelajaran*, Jakarta: Ciputat Pers
- Azhar Arsyad, 2011, *Media Pembelajaran*, Jakarta: RajaGrafindo Persada
- Azhar Arsyad, 1997, *Media Pembelajaran*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Azhar Arsyad, 1990, *Media Pembelajaran*, Jakarta: Citra Niaga
- Arsyad, Azhar. 2002, *Media Pembelajaran*, Jakarta: PT Rajagrafindo Persada,.
- Asnawir dan Basyiruddin Usman, 2010, *Media Pembelajaran*, Jakarta: Ciputat Press,
- Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP), 2006, *Panduan Penyusunan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Jenjang Pendidikan Dasar dan Menengah*, Jakarta: Depdiknas,
- Bahri, Syaiful dan Zain, Aswan, 1996, *Strategi Belajar Mengajar*, Jakarta: PT Rineka Cipta
- Bedi, Krunoslav, Ana Coric dan Damir Samardzija, 2011, *Project Based Learning: Student's Design of Interactive Multimedia CD/*

- DVD with Educative Content in Secondary School*, Journal Central European Conference on Information and Intelligent Systems.
- Beach, Dale, S, 1975, *Personal The Managemen of People*, Landon: Work Mac Millian.
- Bimo, Walgito, 1972, *Bimbingan dan Penyuluhan di Sekolah*, Yokyakarta: FIP IKIP.
- Brown James, W and Thorton JR James W, 1971, *Callege Teaching: A Syystematice Approach Toronto*, MS, Graw Hill Book Compain.
- Buford, J., A. Ddan Bedein, A. G, 1984, *Managemen Extention (2and ed)*, Albana Cooperative Extention Service Aubun University.
- Bungin, Burhan, 2009, *Sosiologi Komunikasi*, Cet. IV; Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- BTKP DIY, 2011, *Modul Pelatihan Lectora Authoring Tool Pengenalan Fitur Lectora 3*, Yogyakarta: BTKP DIY.
- Budi, Herinjanto, 2012, "Pengembangan CD Interaktif Pembelajaran IPS Materi Bencana Alam", Journal of Educational Social Studies, JESS 1.
- Ciu, Bung, Seng, 2011, *Android: Dasar Pengoperasian, Optimasi sampai Modifikasi*, Jakarta: Jasakom.
- Chabib, Thoha, dkk., 1999, *Metodologi Pembelajaran Agama*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Chang, Mei-mei, dan James, D, Lehman, 2002, *Learning Foreign Languange through an Interactive Multimedia Program: An Experimental Study on rhe Effects of the Relevance Component of the ARCS Model*. CALICO Journal.
- Crark, R. E. Johson.dkk, 1991, *Cristian Education, Foundation for the Future*, Chicago: Moody Press.
- Dahar, Ratna Wilis, 2004, *Teori Belajar*, Cet. II; Jakarta: Erlangga,
- Dalyono, M, 1989, *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: PT Kaifa.
- Daradjat, Zakia, (Katua Tim Penyusun), 1984, *Metodologi Khusus Pengajaran Agama Islam*, Cet. II; Proyek Pembinaan Prasarana dan Sarana Perguruan Tinggi Agama Islam /IAIN Ditjen Bimba Islam Depag RI. Jakarta: Trio Tuggal.
- Daryanto, 2013, *Media Pembelajaran Peranaannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*, Yogyakarta :Gava Media

- Dede Rosyada, 2004, *Paradigma Pendidikan Demokratis: Sebuah Model Pelibatan Masyarakat dalam Penyelenggaraan Pendidikan*, Jakarta : Kencana
- Djamarah, Syaiful Bahari, 2002, *Psikologi Belajar*, Cet. II; Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- E. Mulyasa, 2004, *Implementasi Kurikulum Panduan Pembelajaran KBK*, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- E. Mulyasa, 2009, *Kurikulum yang Disempurnakan Pengembangan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Engkoswara dan Aan Komaria, 2010, *Administrasi Pendidikan*, Cet. I; Bandung: Alfabeta.
- Eristi, Suzan Duygu. 2005, *The Effectiveness of Interactive Instruction CD Designed Through The PreSchool Students*, Journal of Theoretical and Applied Information Technology.
- Fahrudin, Eva dan Rohmani, Muhamad, 2016, *Penerapan Metode E-Learning Menggunakan Edmodo Di Smk Gema Bangsa Untuk Meningkatkan Mutu Pembelajaran Di Bidang Iptek*, Universitas Terbuka Convention Center
- Fathurrohman, Pupuh dan Sobry Sutikno, 2007, *Strategi Belajar Mengajar*, Bandung: Refika Aditama.
- Gerlach dan Ely, 1971, *Teaching dan media: A Systematic Approach*, Baston: Second Edition, by V.S Gerlach & D. P Ely
- Hamalik, Oemar, 1980, *Media Pendidikan*, Jakarta: Alurni.
- Harjanto. 2010, *Perencanaan Pengajaran*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Hamzah, 2008, *Teori Motivasi dan Pengukurannya, Analisis Dibidang Pendidikan*, Cet. IV; Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Harjono, Ahmad, *Penerapan Strategi Belajar Pada Model Pengajaran Langsung (Direct Intruction)*,Dinamika pend. Vol.2 No.1, Mei 2006.
- Hasan Alwi dkk, 2007, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Jakarta: Balaai Pustaka
- Hasbullah, 2009, *Dasar-dasar Pendidikan*, Jakarta: Rajawali Pers.
- Hendro Sahputro, Diana, Rusmala Santi, *Perangkat Ajar Dunia Hewan Berbasis Multimedia, Bermuatan Nilai*, Bandung: PT Remaja Rosda Karya dan Program Pascasarjana.

- Herinjanto, Budi. 2012, *Pengembangan CD Interaktif Pembelajaran IPS Materi Bencana Alam*. Journal of Educational Social Studies, JESS 1.
- Hery Noer Aly, 1999, *Ilmu Pendidikan Islam*, Cet. II, Jakarta: Logos.
- Indriana, Dina, *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*, Jogjakarta: DIVA Press.
- Joesolo, 2015, *Membangun Pembelajaran Interaktif*, (<http://www.surakartahadiningrat.com/2013/04/membangunpembelajaran-inteaktif.html>).
- Khairani & Febrinal, 2016, *Pengembangan Media Pembelajaran Dalam Bentuk Macromedia Flsh Materi Tabung Untuk SMP Kelas IX*, JURNAL IPTEKS TERAPAN, V10.i2.
- Krunoslav Bedi, Ana Coric dan Damir Samardzija, 2011, "Project Based Learning: Student's Design of Interactive Multimedia CD/DVD with Educative Content in Secondary School", Journal Central European Conference on Information and Intelligent Systems.
- Muhaimin, 2004, *Paradigma Pendidikan Islam*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Muhammad Mas"ud, 2013, *Tutorial Lectora I Membuat Multimedia Pembelajaran Dengan Lectora Inspire*, Yogyakarta: Pustaka Shonif.
- Mujib, 2007, *Kepribadian Dalam Psikologi Islam* Cet. I, Jakarta; PT Raja Grafindo Persada.
- Mukhtar, 2003, *Desain Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*, Jakarta: CV Misaka Galiza.
- Munir. 2012, *Multimedia Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*, Bandung: Alfabeta.
- Musfiqon, 2009, *Media & Sumber Belajar*, Bandung: Remaja Rosdakarya
- Nana, 2010, *Penilaian Hasil Proses Belajar mengajar*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Nur Ali, 2003, *Pengembangan Buku Ajar Pendidikan Agama Islam*, STAIN Malang.
- Nurseto Tejo, 2011, *Membuat Media Pembelajaran yang Menarik*, Jurnal Ekonomi dan Pendidikan, volume 8 nomor 1.

- Permen Nomor 22 Tahun 2006 Tentang Standar Isi, 2006, Yogyakarta: Pustaka Yustisia/
- Permen Nomor 23 tahun 2006 Tentang Standar Kompetensi Lulusan, 2006, Yogyakarta: Pustaka Yustisia.
- Purnama, Edy S, 2009, *Optimalisasi Prestasi Belajar Matematika Melalui Pembelajaran Dengan Media CD Interaktif (Multimedia)*, Yogyakarta: Pustaka Yustisia.
- Purwanto, 2011, *Evaluasi Hasil Belajar*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Prawiradilaga, Dewi Salma. 2007, *Mozaik Teknologi Pendidikan*, Jakarta: Kencana.
- Ramayulis, 2002, *Ilmu Pendidikan Islam*, Jakarta : Kalam Mulia.
- Riyanto, Yatim. 2009, *Paradigma Baru Pembelajaran: Sebagai Referensi bagi Guru Pendidik dalam Implementasi Pembelajaran yang Efektif dan Berkualitas*, ed. 1, cet. 1. Jakarta: Kencana.
- Rohani, Ahmad, 1997, *Media Instruksional Edukatif*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Rusman, 2013, *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer: Mengembangkan Profesionalisme Guru Abad 21*, Bandung: Alfabeta.
- Sadiman dkk, 2013, *Media Pembelajaran*, Jakarta : Raja Grafindo Persada.
- Sadiman, Arief S, 2010, *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sandra Cairncross dan Mike Mannion, 2001, "*Interactive Multimedia and Learning: Realizing the Benefit*", *Journal Innovations in Education and Teaching International*.
- Sadirman, 2001, *Interaksi dan Motivasi Pembelajaran*, Cet.1; Jakarta; PT. Raja Grafindo Persada.
- Siti Kusriani, dkk, 2005, *Keterampilan Dasar Mengajar (PPL 1), Berorientasi Pada Kurikulum Berbasis Kompetensi*, Malang: Fakultas Tarbiyah UIN Malang.
- Subhan Adi Santoso, 2020. *Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Era Industri 4.0*. Yogyakarta: Deepublish
- Subhan Adi Santoso, M. Chotibuddin, 2020. *Pembelajaran Blended Learning Masa Pandemi*. Pasuruan: Qiara Media
- Subhan Adi Santoso, Ali Mustofa, 2019. *Ilmu Pendidikan Islam Era Industri 4.0*. Malang: Media Sutra Tiga

- Sudjarwo S, 1988, *Teknologi Pendidikan*, Jakarta: Erlangga.
- Sudijono, Anas, 2011, *Pengantar Evaluasi Pendidikan*, Jakarta: Rajawali Pers.
- Suprijono, Agus, 2012, *Cooperative Learning: Teori dan Aplikasi PAIKEM*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Susilana Dan Riyana, 2013, *Media Pembelajaran*, Bandung : Remaja Rosdakarya.
- Sutirman, 2013, *Media dan Model-model Pembelajaran Inovatif*, Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Suzan Duygu Eristi, 2005, "The Effectiveness of Interactive Instruction CD Designed Through The PreSchool Students", *Journal of Theoretical and Applied Information Technology*.
- Slameto, 2010, *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhi*, cet.5. Jakarta: Rineka Cipta.
- Slameto, 2001, *Evaluasi Pendidikan*, Jakarta: Bumi aksara.
- Syaiful Sagala, 2003, *Konsep dan Makna Pembelajaran*, Bandung: Alfabeta.
- Trianto, 2010, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif: Konsep, Landasan, dan Implementasinya pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*, Jakarta: Kencana.
- Uno, Hamzah B. 2010, *Teknologi Komunikasi & Informasi Pembelajaran*, Jakarta: Bumi Aksara.
- Wahyuni dan Kristianingrum, 2008, "Meningkatkan hasil belajar kimia dan Peran Aktif Siswa Melalui Model PBL dengan Media CD Interaktif. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia* 2 (1).
- Warsita. B, 2008, *Teknologi Pembelajaran, Landasan dan Aplikasinya*, Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Wayan, 2007, *Landasan Konseptual Media Pembelajaran. (Makalah disajikan dalam workshop Media Pembelajaran bagi guru-guru SMA Negeri Banjar Angkan Pada Tanggal 10 Januari 2007) di Banjar Angkan Klungkung.*
- Wina Sanjaya, 2011, *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*, Jakarta: Kencana.
- Widodo, Ari. 2006, *Revisi Taksonomi Bloom dan Pengembangan Butir Soal*, Buletin Puspendik.
- Zulfiani, dkk, 2009, *Strategi Pembelajaran Sains*. Jakarta: Lembaga Penelitian UIN Jakarta.

GLOSARIUM

A

Abstrak: tak berwujud, intisari, rangkuman; ikhtisar, mujarad (Bahasa Arab).

Adobe Flash: aplikasi untuk membuat animasi.

Afeksi: kasih sayang.

Apersepsi: pengamatan dalam kesadaran.

Akhlak: budi pekerti; tingkah laku; perangai.

Amaliah: praktek.

Audio: hal pendengaran; terdengar; suara/bunyi yang dapat didengar.

Audiovisual: hal gabungan antara pendengaran dan penglihatan atau pandangan.

B

Basis: dasar; pokok; pangkalan; unsur.

Bathil: tidak benar.

Blended Learning: penggabungan antara tatap muka langsung dengan pembelajaran *online*.

C

CD Interaktif: saling melakukan aksi atau antarmubungan atau saling aktif.

Compact video disc: sistem penyimpanan dan rekaman video di mana signal audio-visual direkam pada disket plastik.

D

Desain: rancang (model).

Dimensi: ukuran (besar/luas).

E

Eksistensi: keberadaan.

Emansipator: penggagas kesamaan hak

Esensial: mendasar.

F

Fase: tingkatan masa.

Fasih: pandai berkata-kata.

Fitrah: menyucikan diri dan harta yang dimiliki

Fleksibel: disesuaikan.

Frame: program.

G

Global: menyeluruh.

Gradual: selangkah demi selangkah.

H

Hadits: perkataan dan perbuatan Nabi Muhammad SAW.

Haq: kebenaran.

Homeostatika: keadaan tubuh suatu makhluk hidup.

Hybrid: gabungan dari dua.

I

Illat: sebab.

Inheren: berhubungan erat.

Integral: terpadu.

Inteligensi: kecerdasan; ketajaman pikiran.

Interface: tahap di antara mitosis sebuah sel.

Imla': dikte.

J

K

Karakter: watak.

Khat: tulisan indah bahasa Arab.

Kinetik: mengenai gerakan.

Kongkrit: padat; berwujud; berbentuk benda; dapat dilihat dan diraba; nyata.

Konsep: ide umum; pengertian; pemikiran; rancangan; rencana dasar.

Konvensional: berdasarkan kondisi dan tatacara-tatacara.

Kulminator: mencapai puncak.

L

Landasan: dasar; tumpuan.

M

Media: perantara (informasi); penengah; wahana; wadah.

Metode: cara yang teratur dan sigtimatis untuk pelaksanaan sesuatu; cara kerja

Multimedia: banyak media; Berbagai macam sarana perantara; berbagai jenis sarana.

Multipel: banyak unsur; banyaknya lebih dari satu; berjumlah banyak.

Moral: sopan santun.

N

Nilai: konsep mengenai penghargaan tinggi yang diberikan oleh masyarakat kepada beberapa masalah pokok dikehipuan keberagaman.

O

Offline: putus jaringan

Online: terhubung jaringan

P

Pancaindra: kalimat alat indera (perasa, pendengar, peraba, pencium, pengecap).

Pameran: usaha untuk menunjukkan hasil karya.

Pembelajaran: membelajarkan siswa menggunakan asas pendidikan maupun teori belajar, yang merupakan penentu utama keberhasilan pendidikan.

Pendidikan Agama Islam (PAI): upaya sadar dan terencana dalam menyiapkan peserta didik untuk mengenal, memahami, menghayati, mengimani, bertakwa, berakhlak mulia, mengamalkan ajaran agama Islam dari sumber utamanya kitab suci Al-Qur'an dan Al-Hadits melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, latihan, serta penggunaan pengalaman.

Profesional: masuk golongan ahli.

Prosedur: cara bekerja.

Prototipe: model pertama.

Q

Qur'an: kalamullah (bahasa Arab) yang diturunkan kepada Nabi Muhammad SAW melalui malaikat Jibril.

R

Regional: daerah tertentu.

Retensi: kesan-kesan yang masih tersimpan dalam ingatan.

S

Server: pusat data pada komputer

Skenario: rencana lakon sandiwara; penyusun rencana lakon.

Slide: gambar yang diproyeksikan dengan sinar lampu sehingga gambar ditampilkan lagi seperti apa adanya.

Spiritual: nilai-nilai kemanusiaan yang non-material.

Statis: seimbang.

T

Taklid: percaya begitu saja kepada ajaran yang diberikan oleh orang tanpa mengetahui atau mempelajari sendiri.

Tamtsil: perumpamaan

Tarhib: ancaman

Tasbih: mensucikan Allah

Teoritis: berdasarkan teori, berbeda dengan pengetahuan langsung.

Tutorial: secara tutor

U

Ukhuwah wathoniyah: persatuan dan kesatuan nasional

Ukhuwah insaniyah: persatuan dan kesatuan antar sesama manusia

V

Valid: sah; legal

Visual: berdasarkan penglihatan; dapat dilihat; terlihat.

Verbal: kata demi kata (terjemahan).

W

Wasilah: perantara.

TENTANG PENULIS



Subhan Adi Santoso, S.Pd.I., M.Pd., lahir di Bangkalan pada 23 September 1984. Penulis merupakan putra ketiga dari H. Sadar Ninto dan (*almh*) Hj. Suraida, dengan tiga saudara pertama Siti Ningrum Irawati, kedua Endang Susilowati, dan terakhir Erfan Kurniawan.

Penulis memulai dunia pendidikan di Sekolah Dasar Negeri 02 Patereman Modung Bangkalan (1996), kemudian Sekolah Menengah Pertama 01 Pangpajung Modung Bangkalan (1999) dan TMI di Pondok Modern Al-Amien Prenduan Sumenep (2003). Kemudian melanjutkan sarjana strata satu di Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang Jurusan Pendidikan Agama Islam (2009) dan langsung melanjutkan di Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang Jurusan Manajemen Pendidikan Islam (2012).

Karir penulis pernah mengajar di SMKN 13 Malang (2014-2015) dan menjadi dosen tetap di Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah Muhammadiyah Paciran (2015-sekarang), sebagai ketua LP2M Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah Muhammadiyah Paciran (2015-2020) dan sebagai Ketua Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah Muhammadiyah Paciran (2020-sekarang).

Subhan Adi Santoso merupakan penulis produktif, menulis diberbagai jurnal regional. Buku pertama dengan judul *Kinerja Pengawas, Kepala Sekolah, dan Guru pada Pendidikan* (2018), buku kedua dengan judul *Ilmu Pendidikan Islam Era Industri 4.0* (2019), buku ketiga *Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Era Industri 4.0* (2020), buku keempat *Pembelajaran Blended Learning Masa Pandemi* (2020), buku kelima *Studi Islam Era Society 5.0* (2020), dan buku keenam ini penulis hadiahkan kepada *almarhumah* Hj. Siti Suraida dengan judul *Pendidikan Agama Islam Berbasis IT* yang

akan berada ditangan pembaca budiman. Penulis bisa dihubungi 087859074873. e-mail Penulis (subhan.stitm@gmail.com).



Himmatul Husniyah, S.Pd.I., M.Pd., lahir di Lamongan pada 17 Desember 1991. Penulis merupakan Anak bungsu dari pasangan Bpk. Bakri dan Ibu Sri khonah, dengan tiga saudara pertama Faizah, kedua Badrus Sururi, dan ketiga Khoirul Bariyah.

Penulis memulai dunia pendidikan di Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah 02 Pondok Modern Paciran (2004), kemudian Madrasah Tsanawiyah Muhammadiyah Pondok Modern Paciran (2007) dan Madrasah Aliyah Muhammadiyah 02 Pondok Modern (2010). Kemudian melanjutkan sarjana strata satu di Sekolah Tinggi Ilmu Ilmu Tarbiyah Muhammadiyah Paciran (2014) dan melanjutkan di Universitas Muhammadiyah Sidoarjo Jurusan Manajemen Pendidikan Islam (2018).

Karir penulis pernah mengajar di Madrasah Aliyah Muhammadiyah 02 Pondok Moderndan menjadi dosen tetap di Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah Muhammadiyah Paciran (2020-sekarang), sebagai Wakil Ketua II Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah Muhammadiyah Paciran (2020-sekarang).

Himmatul Husniyah merupakan penulis produktif, menulis diberbagai jurnal regional. Buku ini buku pertama dengan judul *Pendidikan Agama Islam Berbasis IT*. Penulis bisa dihubungi 085591974750.