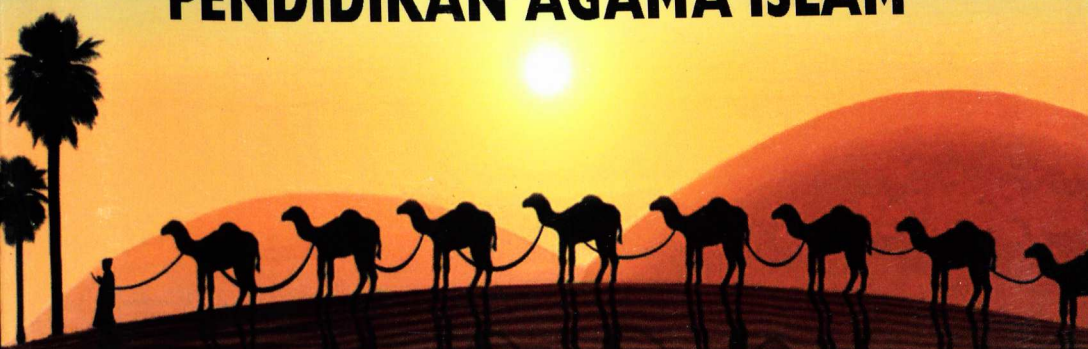


MEDIA

PEMBELAJARAN

PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

Drs. Mardianto, M.Pd



FAKULTAS TARBIYAH
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
SUMATERA UTARA

**MEDIA PEMBELAJARAN
PENDIDIKAN AGAMA ISLAM**

Mardiana

FAKULTAS TARBIYAH

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI

SUMBERJAYA

MEKKA

1410

KATA PENGANTAR

DEKAN FAKULTAS TARBIYAH IAIN SUMATERA UTARA

Bismillahirrahmanirrahim

Alhamdulillah, puji syukur kehadirat Allah SWT, dengan rahmat dan izinNya, penulisan modul untuk menunjang kegiatan pembelajaran pada program Dualmode Guru Madrasah dan Guru Pendidikan Agama Islam di sekolah dapat terlaksana dengan baik.

Pembelajaran pada program ini adalah dimaksudkan untuk meningkatkan kompetensi seorang pendidik khususnya guru madrasah dan guru Pendidikan Agama Islam. Untuk itu berbagai upaya dilakukan dari rancangan program pembelajaran, penyediaan sarana dan fasilitas, program magang di Madrasah Mitra dilakukan secara terencana dan terkendali. Khususnya untuk menunjang kegiatan pembelajaran, maka penyediaan modul bagi peserta program sangat diperlukan. Namun demikian modul ini tidaklah berdiri sendiri menjadi pilar keberhasilan program, akan tetapi harus ditunjang oleh kemandirian belajar bagi peserta program serta kelengkapan berbagai sarana yang dibutuhkan.

Sehubungan dengan hal di atas maka tujuan modul ini adalah diperuntukkan bagi para guru yang sedang mengajar di tingkat Madrasah Ibtidaiyah dan guru Pendidikan Agama Islam di Sekolah Dasar. Untuk itu karakteristik jenjang dan jenis mata pelajaran menjadi pertimbangan tersendiri.

Akhirnya semoga modul ini bermanfaat bagi para guru khususnya, pembahaca pada umumnya. Penyempurnaan modul akan dilakukan seiring dengan perkembangan dan respon dari para guru yang menjadi pemakai utama modul.

Dekan,

Drs. H. Irwan Nasution, M.Sc

DAFTAR ISI

	Halaman
Kata Pengantar	5
Daftar Isi	7
Modul 1 : PENDAHULUAN	9
Kegiatan Belajar 1 :	
Hakikat Media, Komunikasi dan Pembelajaran....	9
Kegiatan Belajar 2 :	
Hakikat Pembelajaran Agama Islam	15
Modul 2 : TAKSONOMI MEDIA	
PEMBELAJARAN	25
Kegiatan Belajar 1 :	
Hakikat Taksonomi Media Pembelajaran	25
Kegiatan Belajar 2 :	
Kualifikasi Media Menurut Kebutuhan	34
Modul 3 : MEDIA PEMBELAJARAN	
BERBASIS ICT	45
Kegiatan Belajar 1 :	
Hakikat ICT	45

Kegiatan Belajar 2 :	
Media Pembelajaran Berbasis ICT	53
Modul 4 : MEDIA MURAH MERIAH	63
Kegiatan Belajar 1 :	
Media Berbasis Bahan Murah	63
Kegiatan Belajar 2 :	
Media Pembelajaran dari Bahan Praktis.....	70
Modul 5 : ETIKA MEDIA DALAM ISLAM	75
Kegiatan Belajar 1 :	
Nilai Nilai Islam tentang Media	75
Kegiatan Belajar 2 :	
Makna Media dalam Pendidikan Islam	85
Daftar Bacaan	99
SUPLEMEN	101
1. Form Penilaian Media Pembelajaran di dalam Kelas	101
2. Form Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam	103

MODUL 1

PENDAHULUAN

Kegiatan Belajar 1 : Hakikat Media, Komunikasi, dan Pembelajaran

Pembelajaran merupakan aktivitas dan proses yang sistematis dan sistemik yang terdiri dari beberapa komponen yaitu: guru, kurikulum, anak didik, fasilitas dan administrasi. Masing-masing komponen tidak bersifat parsial (terpisah) atau berjalan sendiri-sendiri, tetapi harus berjalan secara teratur, saling bergantung, komplementer dan berkesinambungan. Untuk itu diperlukan rancangan dan pengelolaan belajar yang baik yang dikembangkan dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran.

Pada sisi lain, perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses pembelajaran. Para guru dituntut agar mampu menggunakan alat-alat atau media yang digunakan dalam pembelajaran, disamping itu guru mampu mengembangkan ketrampilan membuat media pembelajaran yang akan digunakannya apabila media tersebut belum tersedia di sekolah.

Kenyataannya di atas menuntut guru di dalam melaksanakan tugasnya sebagai perancang maupun pengelola pembelajaran untuk memiliki ketrampilan dalam menyusun rencana pengajaran maupun melakukan interaksi dengan anak didik, mengelola kelas, menggunakan sumber belajar termasuk didalamnya menggunakan media pembelajaran. Untuk itu guru yang profesional memerlukan pemahaman mengenai ilmu yang mendasari profesinya. Guru setidaknya memiliki pengetahuan tentang karakteristik anak didik, mengetahui teori belajar, rancangan pembelajaran, penyajian bahan ajar, penguasaan terhadap penggunaan media pembelajaran dan melakukan penilaian hasil belajar.

Selanjutnya efektivitas pembelajaran juga berhubungan dengan kompetensi yang berupa kemampuan menggunakan media pembelajaran yang menunjang persiapan serta pelaksanaan tugas sebagai pendidik. Anak didik belajar dari gurunya bukan saja dari apa yang secara langsung diajarkan, tetapi juga dari media pembelajaran yang terlihat saat yang bersangkutan melaksanakan proses belajar mengajar.

Guru yang mengharapkan proses dan hasil pembelajaran supaya efektif, efisien dan berkualitas, semestinya memperhatikan faktor media pembelajaran yang keberadaannya memiliki peranan sangat penting. Media pembelajaran memiliki nilai praktis dan fungsi yang besar bagi pelaksanaan pembelajaran.

Pada hakikatnya kegiatan belajar mengajar adalah suatu proses komunikasi. Proses komunikasi atau proses penyampaian pesan haruslah diciptakan atau diwujudkan melalui kegiatan penyampaian dan tukar menukar pesan atau informasi oleh guru kepada anak didik. Yang dimaksud pesan

atau informasi dapat berupa pengetahuan, keahlian, skill, ide, pengalaman dan sebagainya. Melalui proses komunikasi, pesan atau informasi dapat diserap dan tidak terjadi kesalahan dalam menangkap informasi perlu digunakan sarana yang membantu proses komunikasi yang disebut **media**.

Kata media berasal dari bahasa latin yaitu *medua* yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar. Areif Sardiman dkk (1996) mengemukakan arti dari media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan.

Gerlach dan Ely sebagaimana dikutip oleh Azhar Arsyad (2000) mengatakan bahwa “media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, ketrampilan atau sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara khusus, pengertian media dalam proses pembelajaran cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.

Batasan lain yang dikemukakan oleh AECT (Association of Education and Communication Technology) (1986) bahwa media adalah “semua bentuk dan saluran yang digunakan dalam proses penyampaian informasi”. Disamping sebagai sistem untuk menyampaikan pesan atau informasi, media sering diganti dengan kata mediator yaitu penyebab atau alat yang turut campur tangan dalam dua pihak dan mendamaikannya. Dengan istilah mediator, media menunjukkan fungsi dan perannya yaitu mengatur hubungan yang efektif antara dua pihak utama dalam proses pembel-

jaran yaitu siswa dan isi pelajaran. Disamping itu, mediator dapat pula mencerminkan pengertian bahwa setiap sistem pembelajaran yang melakukan peran mediasi, mulai dari guru sampai kepada peralatan canggih,

Selanjutnya definisi atau pengertian media ini dapat dilihat dari pendapat yang dikemukakan oleh Ahmad Rohani HM (1997) menjelaskan pengertian media sebagai berikut: "segala sesuatu yang dapat diindra yang berfungsi sebagai perantara/sarana/alat untuk proses komunikasi (proses belajar mengajar).

Gagne dan Briggs sebagaimana dikutip oleh Azhar Arsyad (2000) mengatakan bahwa media pembelajaran adalah "meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri dari antara lain buku, tape recoder, kaset, video camera, foto, gambar, grafik, televisi dan komputer". Dari kutipan ini dapat dimaknai bahwa media adalah komponen sumber belajar atau wahan fisik yang mengandung materi pembelajaran dilingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar.

Asnawir dan M. Basyaruddin Usman (2002), mengemukakan pengertian media pembelajaran adalah "sesuatu yang bersifat menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan dan kemauan audiens (siswa) sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada dirinya".

Dari beberapa kutipan di atas mengenai pengertian media pembelajaran dapatlah dipahami bahwa media pembelajaran merupakan sarana atau alat yang digunakan (guru) dalam menyampaikan materi pelajaran kepada siswa agar proses pembelajaran dapat mencapai tujuan yang ingin

dicapai, efektif, efisien dan berdaya tarik.

(dihimpun dari berbagai sumber)

Rangkuman

1. Media berasal dari bahasa latin yaitu *medua* yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar.
2. Para guru dituntut agar mampu menggunakan alat-alat atau media yang digunakan dalam pembelajaran, disamping itu guru mampu mengembangkan ketrampilan membuat media pembelajaran yang akan digunakannya apabila media tersebut belum tersedia di sekolah.
3. Media pembelajaran merupakan sarana atau alat yang digunakan (guru) dalam menyampaikan materi pelajaran kepada siswa agar proses pembelajaran dapat mencapai tujuan yang ingin dicapai, efektif, efisien dan berdaya tarik.

Tes Formatif

1. Pembelajaran merupakan aktivitas dan proses yang sistematis dan sistemik yang terdiri dari beberapa komponen yaitu:
 - a. Guru, kurikulum, anak didik
 - b. Guru, kurikulum, anak didik, fasilitas dan administrasi.
 - c. Guru, kurikulum, anak didik, fasilitas
 - d. Guru, anak didik
2. Media adalah semua bentuk dan saluran yang digunakan dalam proses penyampaian informasi, ini adalah pendapat dari:
 - a. AECT
 - b. CAET
 - c. ACT
 - d. ITC
3. Media pembelajaran adalah meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri dari antara lain buku, tape recoder, kaset, video camera, foto, gambar, grafik, televisi dan komputer, ini adalah pendapat:
 - a. Gagne
 - b. Briggs
 - c. Gagne dan Briggs
 - d. Bloom
 - e. guru, kurikulum, anak didik, fasilitas dan administrasi.

Kegiatan Belajar 2 : Hakikat Pembelajaran Agama Islam

Sesuai dengan misi Pendidikan Agama Islam yang ingin dicapai Guru Pendidikan. Agama Islam (GPAI) tidak saja dituntut dapat mengembangkan potensi yang dimiliki peserta didik agar dapat menghayati ajaran agama Islam, tetapi juga menanamkan nilai-nilai luhur ajaran agama Islam dan pembentukan akhlak mulai peserta didik melalui berbagai model pembelajaran yang dikembangkan, contoh keteladanan yang ditampilkan guru, serta melalui aktifitas pembiasaan. Akan tetapi, tidak semua GPAI dapat menjalankan peran dan fungsi tersebut secara baik. Hal ini dikarenakan, antara lain masih lemahnya penguasaan dan keterampilan profesional GPAI dalam proses belajar mengajar (PBM). Penguasaan dan ketrampilan PBM ini sepatutnya dimiliki GPAI, agar proses pembelajaran dapat berlangsung secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta tumbuhnya prakarsa, kreatifitas, dan kemandirian sesuai dengan potensi dan psikologis peserta didik.

Berkaitan dengan itu perlu diupayakan agar GPAI dapat menjalankan tugas mengajarnya secara baik, terutama pada peningkatan kemampuan dan pengayaan ketrampilan dalam menjalankan proses pembelajaran kepada peserta didik. GPAI perlu didorong dan dirangsang kreatifitasnya untuk senantiasa melakukan pengembangan kemampuan dan ketrampilan dalam melaksanakan proses pembelajaran.

Pendidikan merupakan bagian integral dalam pembangunan. Pendidikan adalah usaha sadar untuk menyiapkan peserta didik melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, dan atau latihan, bagi peranannya di masa yang akan datang.

Disamping itu, sebuah pendidikan mempunyai tujuan. Tujuan pendidikan adalah seperangkat hasil pendidikan yang tercapai oleh peserta didik setelah diselenggarakannya kegiatan pendidikan. Tujuan pendidikan tersusun bertingkat, yang terdiri dari tujuan pendidikan nasional, tujuan institusional, tujuan kurikuler dan tujuan pembelajaran. Tujuan pendidikan nasional telah ditetapkan dalam undang-undang No 2 Tahun 1989 tentang Sistem Pendidikan Nasional.

Di sisi lain Istilah strategi sering digunakan dalam banyak konteks dengan makna yang tidak selalu sama. Dalam konteks pengajaran strategi bisa diartikan sebagai suatu pola umum tindakan pengajar atau guru dengan peserta didik atau siswa dalam memanifestasi aktivitas pengajaran. Sifat umum pola itu berarti bahwa macam-macam dan sekuensi (urutan) tindakan yang dimaksud nampak di gunakan atau di peragakan guru dengan siswa atau peserta didik pada berbagai ragam event pengajaran. Dengan kata lain, konsep strategi dalam konteks ini dimaksudkan pada karakteristik abstrak serangkaian tindakan guru dan peserta didik atau siswa dalam pengajaran.

Secara tersirat dibalik karakteristik abstrak itu terdapat perbedaan rasional antara strategi yang satu dengan strategi yang lainnya secara fundamental atau mendasar. Adapun serangkaian tindakan guru dan peserta didik dalam suatu event pengajaran aktual tertentu, disebut prosedur pengajaran. Pendidikan dapat dirumuskan dari sudut normatif, karena pendidikan menurut hakikatnya memang sebagai suatu peristiwa yang memiliki norma. Artinya bahwa dalam peristiwa pendidikan, pendidik yang dalam hal

ini guru atau pengajar dan anak didik yang dalam hal ini siswa atau pelajar berpegang pada ukuran, norma hidup, nilai-nilai moral, kesusilaan yang kesemuanya merupakan sumber norma di dalam pendidikan.

Namun yang pasti semua strategi yang ada pasti mempunyai komponen-komponen yang saling berinteraksi dan berhubungan baik satu sama lain. Begiru pula strategi pembelajaran agama islam. Disana terdapat beberapa komponen yang perlu diketahui untuk mewujudkan tujuan dari pendidikan yang sudah di tetapkan.

A. Komponen Strategi Pembelajaran Agama Islam

Secara harfiah kata komponen dapat diartikan sebagai bagian 1. Jadi komponen adalah bagian dari tubuh dalam strategi pembelajaran. Proses belajar mengajar di sekolah merupakan suatu system interaksi, artinya suatu keseluruhan yang terdiri dari komponen yang berinteraksi antara satu sama lain.

Dengan demikian kita dihadapkan pada sejumlah komponen yang mana komponen itu harus ada. Tanpa komponen tidak akan terjadi proses edukatif antara pendidik dan peserta didik.

Adapun komponen-komponen tersebut adalah:

1. Tujuan pembelajaran

Tujuan pembelajaran memiliki ciri penting dalam kegiatan belajar mengajar dengan tujuan memberikan arah yang jelas dan dapat diartikan sebagai suatu cita-cita yang ingin dicapai pelaksana suatu kegiatan. Dengan membentuk

anak didik dalam suatu perkembangan tertentu. Inilah yang dimaksud dengan kegiatan pembelajaran “sadar tujuan”.

2. Bahan pelajaran

Bahan pelajaran adalah substansi yang akan disampaikan dalam proses belajar mengajar. Sedangkan sudirman NK mengatakan bahwa bahan pelajaran adalah sesuatu yang membawa pesan untuk tujuan pengajaran. Tanpa bahan pelajaran proses belajar mengajar tidak akan berjalan lancar dan mempelajari bahan pelajaran yang akan disampaikan kepada anak didik dengan baik.

3. Kegiatan belajar mengajar

Kegiatan belajar mengajar merupakan inti kegiatan dalam pendidikan, yaitu: segala sesuatu yang telah diprogramkan dalam proses belajar mengajar. Dalam hal ini komponen inti meliputi manusiawi, guru dan anak didik melakukan kegiatan dengan tugas dan tanggung jawab dalam kebersamaan yang berlandaskan interaksi normative untuk bersama-sama mencapai tujuan pembelajaran

4. Metode dan masa pembelajaran

Metode adalah suatu cara yang dipergunakan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Dalam pandangan Syaiful Bahri metode pembelajaran menempati posisi yang sangat penting sehingga seorang guru tidak akan dapat melaksanakan tugas tanpa dan apabila tidak menguasai metode pembelajaran.

Segian media adalah sesuatu yang dapat digunakan dalam

rangka mencapai tujuan pembelajaran sebagai tujuan untuk membantu mempermudah usaha mencapai tujuan

5. Evaluasi

Evaluasi digunakan untuk melihat sejauhmanakah bahan yang diberikan kepada peserta didik dengan metode dan saran yang telah ada dapat mencapai tujuan yang telah dirumuskan. Tegasnya evaluasi merupakan alat ukur guna mengukur tingkat keberhasilan pembelajaran

6. Guru dan anak didik

Guru sebagai transfer knowledge yang mentransfer ilmunya untuk anak didiknya.

B. Peranan komponen srategi penyelenggaraan pendidikan agama islam dalam menciptakan suasana kondusif dalam pengajaran.

Dalam usaha pencapaian belajar perlu diciptakan adanya sistem lingkungan atau kondisi belajar yang lebih kondusif. Dengan orientasi diatas akan berkaitan dengan proses ngajar mengajar. Mengajar diartikan sebuah usaha penciptaan sistem lingkungan yang memungkinkan terjadinya proses belajar. Sistem lingkungan belajar itu sendiri dipengaruhi oleh berbagai komponen yang masing-masing akan saling mempengaruhi antara aspek yang satu dengan yang lain.

Komponen-komponen itu antara lain tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, materi, guru dan siswa yang memainkan

kan peranan dalam hubungan social tertentu, jenis kegiatan yang dilakukan serta sarana dan prasarana belajar yang tersedia. Komponen-komponen system itu saling mempengaruhi secara bervariasi sehingga setiap peristiwa belajar memiliki profil yang unik dan kompleks. Masing-masing sistem profil lingkungan belajar diperuntukan tujuan-tujuan belajar yang berbeda.

Dengan kata lain untuk mencapai tujuan belajar tertentu harus diciptakan sistem lingkungan belajar tertentu pula. Tujuan belajar untuk pengembangan nilai afeksi memerlukan penciptaan sistem lingkungan berbeda dengan sistem yang dibutuhkan untuk tujuan belajar pengembangan gerak serta berbagai sistem yang lain.

Orientasi utama di dalam mewujudkan tujuan belajar diatas sangat dipengaruhi oleh fungsi dan peranan dari suatu strategi proses belajar yang diperankan peserta didik, serta strategi mengajar yang dilakukan oleh pendidik. Strategi belajar mengajar akan menjadi titik kulminasi didalam pemberdayaan sistem pembelajaran yang lebih komperehensif sehingga segala fonomena yang terkait dan terkandung didalamnya akan dapat dicermati dan ditelaah secara mendalam oleh komponen yang terkait didalamnya.

Peranan komponen strategi penyelenggaraan Pendidikan Agama Islam di dalam menciptakan suasana kondusif dalam pelaksanaan pengajaran menurut estimasi mendasar penulis adalah sangat erat, kuat dan utama serta penting yang dalam hal ini dikarenakan oleh fonomena bahwa pelaksanaan pengajaran akan berlangsung secara aman, tertib, lancar dan terkendali yang terangkum dalam suasana yang kondusif apabila eksistensi diatas dibarengi dengan

suatu penerapan strategi yang mantap dan efektif baik bagi pengajar maupun peserta didik sebagai komponen dari obyek belajar.

Apabila kondisi ini diciptakan dengan baik maka interaksi edukatif akan berlangsung secara harmonis sebagai keberhasilan dalam proses pembelajaran. Dengan demikian aktualisasi dilapangan pengajaran secara nyata perlu suatu sistem, metode, cara tertentu agar segala detail dan langkah-langkah yang ditempuh akan memberikan gambaran suatu keberhasilan dari berbagai aspek dan lingkungannya.

Bagaimanapun juga dengan kegiatan proses belajar mengajar yang dilaksanakan tidak sistematis akan menyebabkan kekacauan nuansa pelaksanaannya. Dan paling tidak gambaran adanya interaksi antara peserta didik dan pengajar tidak berjalan secara harmonis karena kurang atau tidak didasari oleh suatu konsistensi di dalam pembelajaran. Strategi belajar yang berupa beberapa komponen dapat ditelaah bahwa kegiatan yang dilakukan oleh siswa dipenuhi dengan berbagai sistematika tertentu baik metode, cara dan sistemnya berkonotasi terhadap penciptaan situasi dan kondisi yang baik dan aman dalam memahami, meresapi dan menghayati norma-norma materi pelajaran yang disajikan oleh guru atau pengajar begitu juga dengan komponen terakhir ini, dapat menuangkan strategi yang baik sehingga benar-benar terjadi interaksi positif diantara kedua komponen tersebut.

Bila hal ini teraktualisasi dan terlaksana dengan baik maka suasana belajar mengajar berlangsung secara terkendali sesuai dengan tuntunannya yang akhirnya dapat diwujudkan suatu tujuan yang menunjukkan eksistensi yang sangat tinggi.

C. Hubungan antara komponen strategi pembelajaran agama islam dengan suasana kondusif didalam pengajaran

Pengajaran merupakan sub set dari suatu pendidikan atau pengajaran disekolah termasuk dalam konteks dalam ruang pendidikan. Kegiatan pengajaran berarti kegiatan pendidikan, tetapi bukan sebaliknya. Pencapaian tujuan pengajaran adalah dalam rangka pencapaian tujuan pendidikan.

Demikianpun kegiatan pengajaran dengan sendirinya ada dalam ikatan situasi dan tujuan pendidikan. Interaksi pengajaran yang terikat oleh situasi dan tujuan pendidikan disebut interaksi edukatif. Terjadinya interaksi edukatif dalam pengajaran sangat ditunjang oleh nuansa yang terjadi dalam belajar mengajar dari segala lingkungannya yang paling penting dan utama menyangkut tentang metode system dan cara yang diterapkan masing-masing komponen dalam pembelajaran tersebut baik bagi peserta didik sebagai obyek belajar maupun pendidik sebagai orang yang memberikan pengajaran dalam hal transfer ilmu pengetahuan.

Pada fenomena diatas akan dapat dilihat begitu eratny hubungan yang terjadi antara komponen strategi penyelenggaraan pendidikan agama islam dengan situasi benar-benar aman tertip dan terkendali dalam pelaksanaan pengajaran. Hubungan antara komponen strategi penyelenggaraan agama islam dengan penciptaan suasana kondusif dalam penyelenggaraan dalam proses pengajaran yakni dengan mengefektifkan suatu system belajar mengajar akan dapat terpola suatu mekanisme pengajaran yang efektif pula.

Melalui peranan dan hubungan komponen strategi penyelenggaraan pendidikan agama islam dalam mencipta

kan situasi dan suasana yang kondusif dalam pengajaran itu akan dapat terimplementasi secara akurat mengenai perwujudan suatu insan muda yang mempunyai bobot intelektual yang memadai sehingga akan terbentuk pula generasi penerus harapan bangsa dimasa akan datang, khususnya dalam melestarikan norma-norma dan nilai-nilai pendidikan secara luas dan menyeluruh.

(dihimpun dari berbagai sumber)

Rangkuman

1. Pendidikan adalah usaha sadar untuk menyiapkan peserta didik melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, dan atau latihan, bagi peranannya di masa yang akan datang
2. Pembelajaran agama Islam terbentuk dari berbagai komponen, Komponen-komponen itu antara lain tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, materi, guru dan siswa yang memainkan peranan dalam hubungan sosial tertentu, jenis kegiatan yang dilakukan serta sarana dan prasarana belajar yang tersedia.
3. Terjadinya interaksi edukatif dalam pengajaran sangat ditunjang oleh nuansa yang terjadi dalam belajar mengajar dari segala lingkungannya yang paling penting dan utama menyangkut tentang metode system dan cara yang diterapkan masing-masing komponen dalam pembelajaran tersebut baik bagi peserta didik sebagai obyek belajar maupun pendidik sebagai orang yang memberikan pengajaran dalam hal transfer ilmu pengetahuan.

Tes Formatif

1. Pendidikan adalah usaha sadar untuk menyiapkan peserta didik melalui kegiatan:
 - a. Bimbingan dan pengajaran
 - b. Bimbingan dan latihan
 - c. Bimbingan, pengajaran, dan latihan
 - d. Pengajaran dan latihan
2. Strategi sebagai suatu pola umum tindakan pengajar atau guru dengan peserta didik atau siswa dalam memanifestasi aktivitas:
 - a. Pembelajaran
 - b. Pengajaran
 - c. Mengajar
 - d. Belajar
3. Komponen strategi pembelajaran meliputi:
 - a. Bahan, kegiatan belajar mengajar, metode dan masa, evaluasi, guru dan peserta didik.
 - b. Tujuan, bahan, kegiatan belajar mengajar, metode dan masa, evaluasi, guru dan peserta didik.
 - c. Tujuan, bahan, kegiatan belajar mengajar, metode dan masa, evaluasi dan peserta didik.
 - d. Tujuan, bahan, metode dan masa, evaluasi, guru dan peserta didik.

MODUL 2

TAKSONOMI MEDIA PEMBELAJARAN

Kegiatan Belajar 1 : Hakikat Taksonomi Media Pembelajaran

Klasifikasi media pembelajaran menurut Gerlach dibagi menjadi 5 (lima) kategori yaitu:

- a. Benda-benda asli dan manusia.
- b. Gambar-gambar dan gambar yang disorotkan.
- c. Benda-benda yang didengarkan
- d. Benda-benda cetakan
- e. Benda-benda yang dipamerkan.

Eggar Dale mengklasifikasikan media pembelajaran berdasarkan pengalaman belajar peserta didik yaitu yang bersifat konkret sampai yang bersifat abstrak yaitu:

- a. Pengalaman melalui lambang kata/verbal.
- b. Pengalaman melalui lambang visual (peta, diagram).
- c. Pengalaman melalui gambar (foto, album).
- d. Pengalaman melalui rekaman, radio, gambar.

- e. Pengalaman melalui gambar hidup.
- f. Pengalaman melalui televisi.
- g. Pengalaman melalui pameran.
- h. Pengalaman melalui studi wisata.
- i. Pengalaman melalui kegiatan demonstrasi.
- j. Pengalaman melalui dramatisasi.
- k. Pengalaman melalui mode (benda tiruan).
- l. Pengalaman melalui pengalaman langsung bertujuan dan melakukan sendiri.

Santoso S. Hamijaya mengklasifikasikan media pendidikan menurut penggunaannya, yaitu:

- a. Media pembelajaran yang penggunaannya secara massal meliputi televisi, Film slide, radio.
- b. Media pembelajaran yang penggunaannya secara individual.
- c. Media pembelajaran pada pendidikan modern.

Bertz mengklasifikasikan media ke dalam tujuan kelas, yaitu:

Selanjutnya mengenai jenis-jenis media pembelajaran sebagai berikut:

1. Berdasarkan indra yang digunakan, maka jenis media pembelajarannya yaitu:
 - Media audio
 - Media visual
 - Media audio visual
2. Berdasarkan jenis pesan, maka jenis media pembelajarannya yaitu:

- Media cetak
 - Media non cetak
 - Media grafis
 - Media non grafis
3. Berdasarkan sasarannya, maka jenis media pembelajarannya yaitu ;
- Media jangkauan terbatas (tape)
 - Media jangkauan luas (radio, televisi, pers)
4. Berdasarkan penggunaan tenaga listrik, maka jenis media pembelajarannya yaitu:
- Media elektronik
 - Media non elektronik
5. Media asli dan media tiruan.

Hal yang senada dengan pernyataan di atas adapat pendapat Soegito Atmohoetomo sebagaimana dikutip oleh Ahmad Rohani HM bahwa jenis media pembelajaran itu dapat dibedakan atas 3 jenis yaitu:

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

Media audio adalah media yang dalam pemanfaatannya menggunakan alat pendengaran (telingga) seperti radio, piringan hitam, tapa rekoder. Media visual adalah media yang dalam pemanfaatannya menggunakan alat penglihatan (mata) seperti slide, film bisu, OHP (overhead projector). Sedangkan media audio visual adalah media yang dalam pemanfaatannya menggunakan alat pendengaran dan penglihatan seperti televisi, Film.

Untuk itu perlu dicermati daftar kelompok media instruksional menurut *Anderson, 1976* berikut ini:

KELOMPOK MEDIA	MEDIA INSTRUKSIONAL
1. Audio	pita audio (rol atau kaset) piringan audio radio (rekaman siaran)
2. Cetak	buku teks terprogram buku pegangan/manual buku tugas
3. Audio – Cetak	buku latihan dilengkapi kaset gambar/poster (dilengkapi audio)
4. Proyek Visual Diam	film bingkai (slide) film rangkai (berisi pesan verbal)
5. Proyek Visual Diam dengan Audio	film bingkai (slide) suara film rangkai suara
6. Visual Gerak	film bisu dengan judul (caption)
7. Visual Gerak dengan Audio	film suara video/vcd/dvd
8. Benda	benda nyata model tiruan (mock up)
9. Komputer	media berbasis komputer; CAI (Computer Assisted Instructional) & CMI (Computer Managed Instructiona

Klasifikasi dan Jenis Media

KLASIFIKASI	JENIS MEDIA
Media yang tidak diproyeksikan	Realia, model, bahan grafis, display
Media yang diproyeksikan	OHT, Slide, Opaque
Media audio	Audio Kaset, Audio Vission, aktive Audio Vission
Media video	Video

Media video	Video
Media berbasis komputer	Computer Assisted Instructional (Pembelajaran Berbasis Komputer)
Multimedia kit	Perangkat praktikum

Media yang Tidak Diproyeksikan

- **Realita:** Benda nyata yang digunakan sebagai bahan belajar
- **Model:** Benda tiga dimensi yang merupakan representasi dari benda sesungguhnya
- **Grafis:** Gambar atau visual yang penampilannya tidak diproyeksikan (Grafik, Chart, Poster, Kartun)
- **Display:** Medium yang penggunaannya dipasang di tempat tertentu sehingga dapat dilihat informasi dan pengetahuan di dalamnya.

Media Video

- **Kelebihan**
 - Dapat menstimulir efek gerak
 - Dapat diberi suara maupun warna
 - Tidak memerlukan keahlian khusus dalam penyajiannya.
 - Tidak memerlukan ruangan gelap dalam penyajiannya
- **Kekurangan**
 - Memerlukan peralatan khusus dalam penyajiannya
 - Memerlukan tenaga listrik
 - Memerlukan keterampilan khusus dan kerja tim dalam pembuatannya

Media Berbasiskan Komputer

Bentuk interaksi yang dapat diaplikasikan

- *Praktek dan latihan (drill & practice)*
- *Tutorial*
- *Permainan (games)*
- *Simulasi (simulation)*
- *Penemuan (discovery)*
- *Pemecahan Masalah (Problem Solving)*

(Heinich, et. al 1996)

Kemajuan media komputer memberikan beberapa kelebihan untuk kegiatan produksi audio visual. Pada tahun-tahun belakangan komputer mendapat perhatian besar karena kemampuannya yang dapat digunakan dalam bidang kegiatan pembelajaran. Ditambah dengan teknologi jaringan dan internet, komputer seakan menjadi primadona dalam kegiatan pembelajaran.

Dibalik kehandalan komputer sebagai media pembelajaran terdapat beberapa persoalan yang sebaiknya menjadi bahan pertimbangan awal bagi pengelola pengajaran berbasis komputer:

1. Perangkat keras -dan lunak- yang mahal dan cepat ketinggalan jaman
2. Teknologi yang sangat cepat berubah, sangat memungkinkan perangkat yang dibeli saat ini beberapa tahun kemudian akan ketinggalan zaman.
3. Pembuatan program yang rumit serta dalam pengoperasian awal perlu pendamping guna menjelaskan penggunaannya. Hal ini bisa disiasati dengan

pembuatan modul pendamping yang menjelaskan penggunaan dan pengoperasian program.

4. Perangkat keras -dan lunak- yang mahal dan cepat ketinggalan jaman
5. Teknologi yang sangat cepat berubah, sangat memungkinkan perangkat yang dibeli saat ini beberapa tahun kemudian akan ketinggalan zaman.
6. Pembuatan program yang rumit serta dalam pengoperasian awal perlu pendamping guna menjelaskan penggunaannya. Hal ini bisa disiasati dengan pembuatan modul pendamping yang menjelaskan penggunaan dan pengoperasian program. (dihimpun dari berbagai sumber)

Rangkuman

1. Taksonomi media adalah pembagian atau penggolongan media sesuai dengan kebutuhan atau karakteristik dari media tersebut.
2. Media audio adalah media yang dalam pemanfaatannya menggunakan alat pendengaran (telingga) seperti radio, piringan hitam, tape rekorder. Media visual adalah media yang dalam pemanfaatannya menggunakan alat penglihatan (mata) seperti slide, film bisu, OHP (overhead projector). Sedangkan media audio visual adalah media yang dalam pemanfaatannya menggunakan alat pendengaran dan penglihatan seperti televisi, Film
3. Kemajuan media komputer memberikan beberapa

kelebihan untuk kegiatan produksi audio visual. Pada tahun-tahun belakangan komputer mendapat perhatian besar karena kemampuannya yang dapat digunakan dalam bidang kegiatan pembelajaran. Ditambah dengan teknologi jaringan dan internet, komputer seakan menjadi primadona dalam kegiatan pembelajaran.

Tes Formatif

1. Media yang lebih mengandalkan untuk mentrasformasi lewat pendengaran disebut:
 - a. Audio
 - b. Visual
 - c. Audio-visual
 - d. Audio-kinestetik

2. Media yang lebih mengandalkan untuk mentrasformasi lewat penglihatan disebut:
 - a. Audio
 - b. Visual
 - c. Audio-visual
 - d. Audio-kinestetik

3. Media televisive dapat digolongkan kepada:
 - a. Audio
 - b. Visual
 - c. Audio-visual
 - d. Audio-kinestetik

Kegiatan Belajar 2 : Kualifikasi Media Menurut Kebutuhan

Pemilihan media seyogyanya tidak terlepas dari konteksnya bahwasanya media merupakan komponen dari sistem instruksional secara keseluruhan. Karena itu meskipun tujuan dan isinya sudah diketahui, faktor-faktor lain seperti karakteristik siswa, strategi belajar mengajar, organisasi kelompok belajar, alokasi waktu dan sumber, serta prosedur penilaiannya juga perlu dipertimbangkan.

Setidaknya masih ada empat faktor yang perlu dipertimbangkan dalam pemilihan media yaitu:

1. Faktor ketersediaan sumber setempat, artinya bila media yang bersangkutan tidak terdapat pada sumber-sumber yang ada, maka harus dibeli atau dibuat sendiri.
2. Apakah untuk membeli atau memproduksi sendiri tersebut ada dana, tenaga dan fasilitasnya.
3. Faktor yang mengakut keluwesan, kepraktisan dan ketahanan media yang bersangkutan untuk waktu yang lama, artinya bisa digunakan dimanapun dengan peralatan yang ada di sekitarnya dan kapanpun serta mudah dijinjing dan dipindahkan.
4. Faktor efektivitas biayanya dalam jangka waktu yang panjang. Sebab ada jenis media yang biaya produksinya mahal namun bila dilihat kestabilan materinya dan penggunaannya yang berulang-ulang untuk jangka waktu yang panjang mungkin lebih murah dari media yang biaya produksinya murah tetapi setiap waktu materinya berganti.

Selanjutnya Arief Sardiman (1996) menyebutkan beberapa faktor yang perlu dipertimbangkan dalam pemilihan media:

- Tujuan instruksional yang ingin dicapai
- Karakteristik siswa atau sasaran
- Jenis rangsangan belajar yang diinginkan
- Keadaan latar atau lingkungan
- Kondisi setempat
- Luasnya jangkauan yang ingin dilayani.

Ahmad Rohani HM (1997) menyebutkan faktor-faktor yang perlu dipertimbangkan dalam pemilihan media yaitu:

- Relevansi pengadaan media
- Kelayakan pengadaan media
- Kemudahan pengadaan media.

Berdasarkan ketiga faktor tersebut di atas, maka dibutuhkan pengetahuan tentang keunggulan dan keterbatasan setiap jenis media sehingga dapat diperkecil kelemahan atas media yang dipilih sekaligus dapat memilih berdasarkan kriteria yang dikehendaki. Selanjutnya dijelaskan bahwa pemilihan media haruslah memperhatikan kriteria sebagai berikut:

- Tujuan
Media hendaknya menunjang tujuan instruksional yang telah dirumuskan.
- Ketepatangunaan (validitas)
Tepat dan berguna bagi pemahaman bahan yang dipelajari
- Keadaan peserta didik
Kemampuan daya pikir dan daya tangkap peserta didik, dan besar kecilnya kelemahan peserta didik perlu pertimbangan.

- **Ketersediaan**
Pemilihan perlu memperlihatkan ada/tidaknya media tersedia.
- **Media teknis**
Media harus memiliki kejelasan dan kualitas yang baik
- **Biaya**
Biaya yang dikeluarkan apakah seimbang dengan hasil yang dicapai.

Hartono Kasmadi sebagaimana dikutip oleh Ahmad Rohani (1997) menyatakan bahwa dalam memilih media perlu dipertimbangkan empat hal yaitu: (1) produksi, (2) peserta didik, (3) isi, dan (4) guru.

1. Pertimbangan produksi

- **Availability (tersedianya bahan)**, Media akan efektif dalam mencapai tujuan, bila tersedia bahan dan berada pada sistem yang tepat.
- **Cost (harga)**, harga yang tinggi tidak menjamin penyusunan menjadi tepat, sebaliknya tanpa biaya juga tidak akan berhasil artinya tujuan belum tentu dapat dicapai.
- **Physical Condition (kondisi fisik)**, misalnya dengan warna yang buram, akan mengganggu kelancaran belajar mengajar.
- **Accessibilty to student (mudah dicapai)**, pembelian bahan hendaklah yang dwifungsi yaitu pengajar/guru dapat menggunakannya, peserta didik juga akan semakin mudah mencerna pelajaran.
- **Emotional Impact**, mempunyai nilai estetika sehingga

akan lebih menarik dan dapat menumbuhkan motivasi belajar.

2. Pertimbangan peserta didik

- Student Characteristics.
- Student Relevance
- Student Involvement

3. Pertimbangan Isi

- Curiculair Relevance, penggunaan media harus sesuai dengan isi kurikulum, tujuannya harus jelas, perlu direncanakan dengan baik.
- Content Soundness, banyak bahan media yang sudah diprogram siap pakai, tapi kemungkinan bahan jadi tersebut belum tentu cocok dan mungkin sudah tidak up to date atau sudah out of print hingga tidak sesuai lagi.
- Content Presentation, jika isi sudah tepat dan sesuai dengan kebutuhan, perlu juga cara menyajikan yang harus benar.

4. Pertimbangan Guru

- Teacher Utilization, pengajar harus mempertimbangkan dari segi kemanfaatan media yang digunakan.
- Teacher Peace of Mind, media yang digunakan mampu memecahkan problem, jangan malah menimbulkan masalah, maka perlu observasi dan review bahan-bahan tersebut sebelum disajikan.

Sedangkan kriteria dalam rangka memilih dan membeli media jadi adalah:

- Apakah media yang bersangkutan relevan dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai ?
- Apakah ada sumber informasi, katalog dan sebagainya mengenai media yang bersangkutan ?
- Apakah perlu dibentuk suatu tim untuk mereviu yang terdiri dari para calon pemakai ?
- Apakah ada media dipasaran yang telah divalidasikan ?
- Apakah media yang bersangkutan boleh direviu terlebih dahulu ?
- Apakah sudah tersedia format reviu yang sudah dibakukan ?

Selanjutnya dalam melakukan pemilihan media dikenal 3 model/prosedur pemilihan media yaitu:

- Model flowchart, model ini menggunakan sistem penguguran (eliminasi) dalam mengambil keputusan pemilihan.
- Model matrik, model ini berupa penangguhan proses pengambilan keputusan pemilihan sampai seluruh kriteria pemilihannya diidentifikasi.
- Model checklist, model ini menanggihkan keputusan pemilihan sampai semua kriterianya dipertimbangkan.

Pengembangan media pembelajaran adalah suatu usaha penyusunan program media pembelajaran yang lebih tertuju pada perencanaan media. Media yang akan ditampilkan atau digunakan dalam proses pembelajaran terlebih dahulu direncanakan dan dirancang sesuai dengan kebutuhan lapangan atau siswanya.

Bila dirinci secara sistematis mengenai urutan pengem-

bangun media maka ditempuh langkah-langkah sebagai berikut:

- Menganalisis kebutuhan dan karakteristik siswa
- Merumuskan tujuan instruksional
- Merumuskan butir-butir materi secara terperinci yang mendukung tercapainya tujuan
- Mengembangkan alat ukur pengukur keberhasilan
- Menulis naskah media
- Mengadakan tes dan revisi

Banyak ahli menyusun taksonomi media berdasarkan pendekatan yang diyakini sebagai satu dasar penggolongan media, namun yang pasti media pembelajaran penggolongannya semestinya harus didasarkan pada efektifitas pencapaian tujuan pembelajaran secara baik.

1. Media visual

- a. Media visual yang tidak diproyeksikan, yaitu media yang tidak dapat dipantulkan pada layar karena bahannya tidak transparan seperti gambar mati, ilustrasi, karikatur, poster, bagan, diagram, grafik, peta, realia, model, berbagai jenis papan serta sketsa.
- b. Media visual yang dapat diproyeksikan, yaitu media yang dapat dipantulkan pada dinding atau layar karena bahannya transparan seperti OHP, slide proyektor, film strip proyektor serta opaque projector.

2. Media audio

Adalah jenis media yang hanya dapat didengar seperti program wicara, wawancara, diskusi, buletin, warta berita, program dokumener, program feature dan majalah udara serta drama audio.

3. Media audiovisual

Adalah jenis media yang dapat didengar dan dipandang atau diamati seperti slide suara dan televisi.

4. Media visual

a. Media visual yang tidak diproyeksikan, yaitu media yang tidak dapat dipantulkan pada layar karena bahannya tidak transparan seperti gambar mati, ilustrasi, karikatur, poster, bagan, diagram, grafik, peta, realia, model, berbagai jenis papan serta sketsa.

b. Media visual yang dapat diproyeksikan, yaitu media yang dapat dipantulkan pada dinding atau layar karena bahannya transparan seperti OHP, slide proyektor, film strip proyektor serta opaque projector.

5. Media audio

Adalah jenis media yang hanya dapat didengar seperti program wicara, wawancara, diskusi, buletin, warta berita, program dokumener, program feature dan majalah udara serta drama audio.

6. Media audiovisual

Adalah jenis media yang dapat didengar dan dipandang atau diamati seperti slide suara dan televisi.

Sementara itu bentuk lain yang telah menyusun taksonomi media ini diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Taksonomi media menurut kemampuan pengembangan

a. Media grafis

Adalah media yang dapat mengkomunikasikan fakta fakta dan gagasan gagasan secara jelas dan kuat melalui perpaduan antara pengungkapan kata kata dan gambar.

Jenis media grafis meliputi; bagan, diagram, grafik, poster, kartun dan komik.

b. Media fotografis

Adalah media yang dapat mengungkapkan satu kejadian dalam bentuk dua dimensi dengan memperhatikan; jarak, diafragma, dan kecepatan.

Karakteristik fotografis adalah; dua dimensi, bersifat diam, rekaman fakta, still-life (berkesan hidup).

c. Media tiga dimensi

Adalah media yang dapat membantu dalam mengkomunikasikan hakikat dari berbagai benda, baik yang terlalu besar, terlalu kecil, terlalu jauh maupun dekat sehingga dapat dipahami oleh siswa.

d. Media proyeksi

Adalah media yang dapat menayangkan, mentransmisikan atau mentransparansikan satu bentuk kedalam bentuk lain.

Jenis jenis dari media proyeksi adalah; Overhead Proyektor, slide dan filmstrip.

e. Media audio

Adalah media untuk menyampaikan bahan yang mengandung pesan dalam bentuk auditif (pita suara atau piringan suara), yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan peserta didik, sehingga terjadi proses pembelajaran secara efektif.

Beberapa kegiatan yang tepat untuk media ini:

- pengajaran bahasa asing
- pidato
- musik

- pendidikan fisik
- pendidikan seni
- perekaman kegiatan diskusi
- perekaman untuk suatu interview
- perekaman untuk siaran radio pendidikan
- perekaman simulasi siaran radio
- penyebaran rekaman pita suara

f. Lingkungan sebagai media

Adalah media yang dapat mengungkapkan fakta, gagasan, kejadian, peristiwa yang sebenarnya terjadi di lingkungan peserta didik untuk dipelajari, diamati dalam hubungannya dengan proses pembelajaran.

Terdapat enam cara untuk melakukannya;

- survey
- camping (berkemah)
- field trip (karyawisata)
- praktek lapangan
- pelayanan atau pengabdian pada masyarakat
- mengundang nara sumber keruangan.

2. Taksonomi menurut Kontrol Pemakai

Media	Kontrol Pemakai					
	Portable	Di rumah	Setiap saat	Terkendali	Mandiri	Umpan balik
Audio kaset	ya	ya	ya	ya	ya	tidak
Bingkai	ya	ya	ya	ya	ya	tidak
Buku	ya	ya	ya	ya	ya	tidak
Film	ya	ya	ya	sulit	ya	tidak
Komputer	tidak	ya	ya	ya	ya	ya
Permainan	ya	ya	ya	ya	ya	ya

Piring hitam	ya	ya	ya	ya	ya	tidak
Radio	ya	ya	ya	sulit	ya	tidak
Teksberprogram	ya	ya	ya	ya	ya	ya
Televisi	ya	ya	tidak	tidak	ya	tidak
Vidio kaset	ya	ya	ya	ya	ya	tidak

3. Taksonomi Media menurut ukuran audiens

Audiens Besar	Audiens Kecil		Individu
Televisi	Film suara	Radio	Media cetak
Radio	Film bisu	Audiotape	Telepon
Faximily	Vidiotape	Audiodisc	CAI
Koran	Filmstripsuara	Foto/Poster	
majalah	Slide	Papan tulis	
Internet			

Perkembangan taksonomi ini akan terus terjadi, sesuai dengan kemajuan pengetahuan, semakin ragamnya bentuk media, dan juga semakin kompleksnya kegiatan pendidikan. Pada intinya taksonomi dibentuk adalah sesuai dengan keperluan analisis, begitu juga untuk memudahkan pengguna dalam memilih, mengembangkan media dalam kegiatan pembelajaran.

(dihimpun dari berbagai sumber)

Rangkuman

1. Terdapat empat faktor dalam mempertimbangkan media yakni: ketersediaan, dana dan tenaga, keluwesan dan efektifitas.
2. Banyak ahli menyusun taksonomi media berdasarkan pendekatan yang diyakini sebagai satu dasar penggolongan

media, namun yang pasti media pembelajaran penggolongannya semestinya harus didasarkan pada efektifitas pencapai tujuan pembelajaran secara baik

3. Taksonomi dibentuk adalah sesuai dengan keperluan analisis, begitu juga untuk memudahkan penggunaan dalam memilih, mengembangkan media dalam kegiatan pembelajaran.

Media cetak	Radio	Televi
Media elektronik	Audio	Radio
Media audio	Video	Televi
Media audio-visual	Audio-visual	Televi
Media komputer	Internet	Televi

Perkembangan taksonomi ini akan terus terjadi sesuai dengan kemajuan pengetahuan, sehingga ragamnya banyak. Kita juga akan melihat kompleksitas kegiatan pendidikan. Kita intinya taksonomi dibentuk adalah sesuai dengan kebutuhan analisis, begitu juga untuk memudahkan penggunaan dalam memilih, mengembangkan media dalam kegiatan pembelajaran.

Media cetak	Radio	Televi
Media elektronik	Audio	Radio
Media audio	Video	Televi
Media audio-visual	Audio-visual	Televi
Media komputer	Internet	Televi

Tes Formatif

1. Pertimbangan dalam memilih media diantaranya adalah:
 - a. Efektifitas
 - b. Efisiensi
 - c. Mobilitas
 - d. fleksibilitas
2. Penggolongan media pembelajaran lebih tepat ditetapkan berdasarkan:
 - a. jenis media dari harganya
 - b. jenis media dari sejarahnya
 - c. jenis media dari penggunaannya
 - d. jenis media dari pemiliknya
3. Televisi adalah pada kelompok media:
 - a. audiens kecil
 - b. audiens besar
 - c. audiens sedang
 - d. audiens murah

MODUL 3

MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ICT

Kegiatan Belajar 1 : Hakikat ICT

Instructional Computer Technology (ICT) atau dalam terjemahan bebasnya adalah Pembelajaran dengan teknologi computer kini menjadi bagian penting dalam kegiatan pembelajaran kita. Computer adalah bagian penting dari kemajuan teknologi komunikasi, sementara pembelajaran dengan menggunakan computer adalah bagian yang sama juga pentingnya.

Teknologi baru khususnya multimedia memiliki peranan semakin penting dalam pembelajaran. Teknologi pembelajaran melihat prospek yang bagus bagi pendidikan masa depan dimana "online-teaching" "e-learning" "virtual classrooms" dan "laptop universities" memegang perna yang semakin penting. Diyakini bahwa multimedia akan dapat membawa kita kepada situasi belajar dimana "learning with effort" akan dapat digantikan dengan "learning with fun" Jika situasi belajar semacam ini tidak terjadi, maka multimedia sekurang-kurangnya dapat membuat belajar menjadi lebih efektif.

Multimedia yang dimaksudkan disini adalah gabungan beberapa alat alat tkenik (misalnya, komputer, memori elektronik, jaringan informasi, dan alat alat display) yang dapat menyajikan informasi melalui berbagai format (seperti teks, gambar nyata atau grafik) dan melalui multi saluran sensorik.

Multimedia dimasa depan, bahkan masa kini telah menjadi bagian dari upaya peningkatan kemampuan seseorang dalam menerima materi pembelajaran secara efektif. Untuk itu multimedia adalah informasi terkahir yang satu saat nanti telah menjadi sejarah maka harus diikuti perkembangannya. **(cepi Riyana)** Kualitas dapat dimaknai dengan istilah mutu atau juga keefektifan. Secara definitif efektivitas dapat dinyatakan sebagai tingkat keberhasilan dalam mencapai tujuan atau sasarannya (Etzioni,1964). Efektivitas ini sesungguhnya merupakan suatu konsep yang lebih luas mencakup berbagai faktor di dalam maupun di luar diri seseorang. Dengan demikian efektivitas tidak hanya dapat dilihat dari sisi produktivitas, akan tetapi juga dapat pula dilihat dari sisi persepsi atau sikap orangnya. Di samping itu, efektivitas juga dapat dilihat dari bagaimana tingkat kepuasan yang dicapai oleh orang (Robbins, 1997).

Dengan demikian efektivitas merupakan suatu konsep yang sangat penting, karena mampu memberikan gambaran mengenai keberhasilan seseorang dalam mencapai sasarannya atau suatu tingkatan terhadap manatujuan - tujuan dicapai (Prokopenko,1987), atau tingkat pencapaian tujuan (Hoy dan Miskel,1992). Sementara itu belajar dapat pula dikatakan sebagai komunikasi terencana yang menghasilkan perubahan atas sikap, keterampilan, dan pengetahuan dalam hubungan dengan sasaran khusus yang berkaitan

dengan pola berperilaku yang diperlukan individu untuk mewujudkan secara lengkap tugas atau pekerjaan tertentu (Bramley,1996). Dengan demikian, yang dimaksud dengan efektivitas belajar adalah tingkat pencapaian tujuan pembelajaran, termasuk dalam pembelajaran seni. Pencapaian tujuan tersebut berupa peningkatan pengetahuan dan keterampilan serta pengembangan sikap melalui proses pembelajaran.

Dengan pemahaman tersebut di atas, maka dapat dikemukakan aspek-aspek efektivitas belajar sebagai berikut: (1) peningkatan pengetahuan, (2) peningkatan ketrampilan, (3) perubahan sikap, (4) perilaku, (5) kemampuan adaptasi, (6) peningkatan integrasi, (7) peningkatan partisipasi, dan (8) peningkatan interaksi kultural. Hal ini penting untuk dimaknai bahwa keberhasilan pembelajaran yang dilakukan oleh dosen dan mahasiswa ditentukan oleh efektivitasnya dalam upaya pencapaian kompetensi belajar.

UNESCO (1996) menetapkan 4 (empat) pilar pendidikan yang harus diperhatikan secara sungguh-sungguh oleh pengelola dunia pendidikan, yaitu:

1. Belajar untuk menguasai ilmu pengetahuan (learning to know)
2. Belajar untuk menguasai keterampilan (learning to do)
3. Belajar untuk hidup bermasyarakat (learning to live together)
4. Belajar untuk mengembangkan diri secara maksimal (learning to be).

Guna merealisasikan learning to know, dosen seyogyanya berfungsi sebagai fasilitator. Di samping itu dosen dituntut

untuk dapat berperan sebagai teman sejawat dalam berdialog dengan mahasiswa dalam mengembangkan penguasaan pengetahuan maupun ilmu tertentu. Learning to do akan bisa berjalan jika sekolah memfasilitasi mahasiswa untuk mengaktualisasikan keterampilan yang dimilikinya, serta bakat dan minatnya. Pendeteksian bakat dan minat mahasiswa dapat dilakukan melalui tes bakat dan minat (aptitude test). Walaupun bakat dan minat anak banyak dipengaruhi unsur keturunan (heredity) namun tumbuh berkembangnya bakat dan minat tergantung pada lingkungannya.

Dewasa ini, keterampilan bisa digunakan menopang kehidupan seseorang bahkan keterampilan lebih dominan daripada penguasaan pengetahuan dalam mendukung keberhasilan kehidupan seseorang. Untuk itu pembinaan terhadap keterampilan mahasiswa perlu mendapat perhatian serius.

Salah satu fungsi lembaga pendidikan adalah tempat bersosialisasi, tatanan kehidupan, artinya mempersiapkan mahasiswa untuk dapat hidup bermasyarakat. Situasi bermasyarakat hendaknya dikondisikan di lingkungan perkuliahan. Kebiasaan hidup bersama, saling menghargai, terbuka, memberi dan menerima, perlu ditumbuhkembangkan. Kondisi seperti ini memungkinkan terjadinya proses "learning to live together".

Pengembangan diri secara maksimal (learning to be) erat hubungannya dengan bakat dan minat, perkembangan fisik dan kejiwaan, tipologi pribadi anak serta kondisi lingkungannya. Bagi anak yang agresif, proses pengembangan diri akan berjalan bila diberi kesempatan cukup luas untuk

berkreasi. Sebaliknya bagi anak yang pasif peran dosen sebagai pengarah sekaligus fasilitator sangat dibutuhkan untuk pengembangan diri mahasiswa secara maksimal. Kemampuan diri yang terbentuk di sekolah secara maksimal memungkinkan anak untuk mengembangkan diri pada tingkat yang lebih tinggi. Keempat pilar akan berjalan dengan baik jika diwarnai dengan pengembangan keberagaman. Nilai-nilai keberagaman sangat dibutuhkan bagi setiap warganegara Indonesia dalam menapaki kehidupan di dunia ini. Pengintegrasian nilai-nilai agama ke dalam mata pelajaran yang diajarkan/dipelajari mahasiswa akan lebih efektif dalam pembentukan pribadi anak yang ber-Ketuhanan Yang Maha Esa daripada diajarkan secara monolitik yang penuh dengan konsep

(dihimpun dari berbagai sumber)

Rangkuman

1. ICT adalah pembelajaran dengan menggunakan computer sebagai basis kegiatan, dimana kegiatan pembelajaran terbantu atau sengaja dibantu dengan perangkat computer secara maksimal.
2. multimedia membawa kita kepada situasi belajar dimana "learning with effort" dan digantikan dengan "learning with fun" Jika situasi belajar semacam ini tidak terjadi, maka multimedia sekurang kurangnya dapat membuat belajar menjadi lebih efektif.
3. aspek-aspek efektivitas belajar sebagai berikut: (1) peningkatan pengetahuan, (2) peningkatan ketrampilan,

(3) perubahan sikap, (4) perilaku , (5) kemampuan adaptasi, (6) peningkatan integrasi, (7) peningkatan partisipasi, dan (8) peningkatan interaksi cultural

Tes Formatif

1. ICT lebih berorientasi pada:
 - a. Computer
 - b. Radio
 - c. Televisi
 - d. Kelas
2. Multimedia dalam pembelajaran ICT lebih ditujukan untuk:
 - a. Pembelajaran yang efektif
 - b. Pembelajaran yang efisien
 - c. Pembelajaran yang canggih
 - d. Pembelajaran yang aktual
3. ICT dapat digolongkan pada media:
 - a. Tradisional
 - b. Jamak
 - c. Modern
 - d. Pinggiran

Kegiatan Belajar 2 : Media Pembelajaran berbasis ICT

Teknologi baru khususnya multimedia memiliki peranan semakin penting dalam pembelajaran. Teknologi pembelajaran melihat prospek yang bagus bagi pendidikan masa depan dimana “online-teaching” “e-learning” “virtual classrooms” dan “laptop universities” memegang pernaanyang semakin penting. Diyakini bahwa multimedia akan dapat membawa kita kepada situasi belajar dimana “learning with effort” akan dapat digantikan dengan “learning with fun” Jika situasi belajar semacam ini tidak terjadi, maka multimedia sekurang kurangnya dapat membuat belajar menjadi lebih efektif.

Multimedia yang dimaksudkan disini adalah gabungan beberapa alat tkenik (misalnya, komputer, memori elektronik, jaringan informasi, dan alat alat display) yang dapat menyajikan informasi melalui berbagai format (seperti teks, gambar nyatata atau grafik) dan melalui multi saluran sensorik.

Multimedia dimasa depan, bahkan masa kini telah menjadi bagian dari upaya peningkatan kemampuan seseorang dalam menerima materi pembelajaran secara efektif. Untuk itu multimedia adalah informasi terkahir yang satu saat nanti telah menjadi sejarah maka harus diikuti perkembangannya.

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen pendukung keberhasilan proses belajar mengajar. Komputer termasuk salah satu media pembelajaran. Penggunaan komputer dalam pembelajaran merupakan aplikasi teknologi

dalam pendidikan. Pada dasarnya teknologi dapat menunjang proses pencapaian tujuan pendidikan.

Namun, komputer sebagai produk teknologi khususnya di lembaga pendidikan kurang dimanfaatkan secara optimal untuk pembelajaran. Komputer digunakan hanya sebatas *word processing*. Kini yang perlu diperhatikan adalah bagaimana menjadikan teknologi (komputer) dapat bermanfaat bagi kemajuan pendidikan.

Dalam kegiatan pembelajaran, sistem penyajian (materi) melalui komputer dapat dilakukan melalui berbagai cara, seperti: *hyperteks*, simulasi-demonstrasi ataupun tutorial. Tiap-tiap sistem memiliki keistimewaan masing-masing. Sangat menarik jika keunggulan masing-masing sistem tersebut digabungkan ke dalam satu bentuk model yang dapat digunakan dalam pembelajaran sehingga proses belajar mengajar akan lebih berkesan dan bermakna (Permana, 2007).

Media yang difungsikan sebagai sumber belajar bila dilihat dari pengertian harfiahnya juga terdapat manusia didalamnya, benda, ataupun segala sesuatu yang memungkinkan untuk anak didik memperoleh informasi dan pengetahuan yang berguna bagi anak didik dalam pembelajaran. Dengan adanya media pembelajaran berbasis ICT, khususnya menggunakan presentasi *Powerpoint* dapat meningkatkan motivasi anak didik untuk maju. Media ICT yang mempunyai kreatifitas yang tinggi dapat berpengaruh bagi perkembangan di kehidupan mereka kelak (Anonim b, 2007).

Pemanfaatan teknologi dalam proses pengembangan mutu pendidikan sangat mempengaruhi model pembelaa-

jaran. Keberadaan teknologi harus dimaknai sebagai upaya untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi. Teknologi tidak dapat dipisahkan dari masalah, sebab teknologi lahir dan dikembangkan untuk memecahkan permasalahan yang dihadapi oleh manusia. Berkaitan dengan hal tersebut, maka teknologi pendidikan juga dapat dipandang sebagai sebagai suatu produk dan proses (Sadiman, 1993 dalam Riyana, 2008).

Produk teknologi yang dihasilkan secara relevan dapat dimanfaatkan untuk pendidikan terutama untuk proses dan hasil pembelajaran. Dengan demikian teknologi yang secara langsung relevan dengan pembelajaran adalah disesuaikan dengan makna pembelajaran itu sendiri. Pembelajaran pada hakikatnya merupakan komunikasi yang transaksional yang bersifat timbal balik baik diantara dosen dengan mahasiswa maupun mahasiswa dengan mahasiswa dan lingkungan belajar dalam upaya pencapaian tujuan pembelajaran. Dari makna pembelajaran di atas terdapat makna inti bahwa pembelajaran harus mengandung unsur komunikasi dan informasi. Dengan demikian teknologi yang berhubungan langsung dengan pembelajaran adalah teknologi informasi dan komunikasi (Riyana, 2008).

Proses belajar mengajar seringkali dihadapkan pada materi yang abstrak dan di luar pengalaman mahasiswa sehari-hari, sehingga materi ini menjadi sulit diajarkan guru dan sulit dipahami mahasiswa. Visualisasi adalah salah satu cara yang dapat dilakukan untuk mengkonkritkan sesuatu yang abstrak. Gambar dua dimensi atau model tiga dimensi adalah visualisasi yang sering dilakukan dalam PBM.

Pada era informatika visualisasi berkembang dalam bentuk gambar bergerak (animasi) yang dapat ditambahkan suara (audio). Sajian audio visual atau lebih dikenal dengan sebutan multimedia menjadikan visualisasi lebih menarik. *ICT* dalam hal ini komputer, dengan dukungan multimedia dapat menyajikan sebuah tampilan berupa teks nonsekuensial, nonlinear, dan multidimensional dengan percabangan tautan dan simpul secara interaktif. Tampilan tersebut akan membuat pengguna (user) lebih leluasa memilih, mensintesa, dan mengelaborasi pengetahuan yang ingin dipahaminya.

Menurut Bambang (2007), Komputer dapat mengakomodasi siswa yang lamban menerima pelajaran, karena komputer 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. Dan iklim inilah yang membuat tingkat retensi siswa pengguna komputer multimedia lebih tinggi daripada bukan pengguna.

Penggunaan media pembelajaran yang berbasis *ICT* merupakan hal yang tidak mudah. Dalam menggunakan media tersebut harus memperhatikan beberapa teknik agar media yang dipergunakan itu dapat dimanfaatkan dengan maksimal dan tidak menyimpang dari tujuan media tersebut, dalam hal ini media yang digunakan adalah Komputer dan *LCD Proyektor*. Arief S. Sadiman (1996: 83) mengatakan bahwa: Ditinjau dari kesiapan pengadaannya, media dikelompokkan dalam dua jenis, yaitu media jadi karena merupakan komoditi perdagangan yang terdapat di pasaran luas dalam keadaan siap pakai (*media by utilization*) dan media

rancangan yang perlu dirancang dan dipersiapkan secara khusus untuk maksud dan tujuan pembelajaran tertentu (Anonim d, 2008).

ICT bukan merupakan teknologi yang berdiri sendiri, tetapi merupakan kombinasi dari *hardware* dan *software*. Ada hal penting yang harus diperhatikan dalam memanfaatkan. *ICT* sebagai media pembelajaran yaitu *hardware* dan *software* yang tersedia dan jenis metode pembelajaran yang akan digunakan. Beberapa pemanfaatan *ICT* dalam pembelajaran diantaranya adalah presentasi. Merupakan cara yang sudah lama digunakan, dengan menggunakan *OHP* atau *chart*. Peralatan yang digunakan sekarang biasanya menggunakan sebuah komputer/laptop dan *LCD* proyektor. Ada beberapa keuntungan jika kita memanfaatkan *ICT* diantaranya kita bisa menampilkan animasi dan film, sehingga tampilannya menjadi lebih menarik dan memudahkan siswa untuk menangkap materi yang kita sampaikan. *Software* yang paling banyak digunakan untuk presentasi adalah *Microsoft Powerpoint*.

Penggunaan animasi adalah salah satu contoh pemanfaatan teknologi dalam pendidikan. Animasi menjadi pilihan untuk menujung proses belajar yang menyenangkan dan menarik bagi siswa dan juga memperkuat motivasi, dan juga untuk menanamkan pemahaman pada siswa tentang materi yang diajarkan. Animasi yang pada dasarnya adalah rangkaian gambar yang membentuk sebuah gerakan memiliki keunggulan dibanding media lain seperti gambar statis atau teks. Keunggulan animasi adalah kemampuannya untuk menjelaskan suatu kejadian secara sistematis dalam tiap waktu perubahan. Hal ini sangat membantu dalam men-

jelaskan prosedur dan urutan kejadian. Meskipun disisi lain kemampuan memori otak manusia sangat berpengaruh dalam keefektifan penggunaan animasi. Selain kemampuan memori otak, pengetahuan awal (*prior knowledge*) mengenai konsep yang akan dijelaskan juga mempengaruhi tingkat keefektifan animasi. Bagi pemula yang tidak memiliki pengetahuan awal akan cenderung untuk lebih memperhatikan perubahan animasi yang menarik secara perseptual dibandingkan dengan perubahan yang penting dalam memahami materi.

Banyak alasan mengapa media pembelajaran *ICT* yang diterapkan dalam bentuk animasi lebih banyak digunakan daripada media pembelajaran lainnya. Siswa dalam belajar tidak memperhatikan pelajaran kurang lebih 40% dari waktu yang tersedia. Lebih lanjut, siswa mencapai 70% pada 10 menit pertama belajar, mereka hanya bertahan 20% pada sepuluh menit terakhir. Sehingga akibatnya, perhatian siswa berkurang seiring dengan berlalunya waktu. Dengan menambahkan visual pada pelajaran, akan menaikkan ingatan dari 14% ke 38%. Sebuah gambar atau model suatu objek barangkali tidak bernilai ribuan kata, namun tiga kali lebih efektif daripada hanya kata-kata saja. Manakala pengajaran menggunakan visual, kesan menjadi lebih kuat dengan sistem pencapaian tersebut (Silberman, 1996).

Media pembelajaran berbasis *ICT* sangat erat kaitannya dengan kreativitas anak, dan anak yang mempunyai kreativitas tentunya anak yang perkembangannya baik dan mampu menyelesaikan permasalahan dengan baik pula dan mereka tidak ingin memperlmasalahkan berlarut-larut dan secepatnya diselesaikan. Kreativitas yang merupakan

kemampuan seseorang untuk mengaktualkan dirinya dalam pergaulan dan juga dalam pembelajaran di sekolah. Hal ini yang diharapkan agar dengan adanya media pembelajaran atau dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *ICT* anak dapat kreatif dan berkembang sesuai yang diinginkan. Adapun ciri-ciri anak yang mempunyai kreativitas tinggi selalu ingin mengetahui sesuatu yang benar, selalu ingin mengubah sesuatu yang telah ada, mencoba hal-hal yang baru.

Hasil penelitian Amin (2009), melaporkan bahwa ada perbedaan antara hasil belajar siswa yang diajar dengan menggunakan menggunakan media pembelajaran berbasis *ICT* dengan hasil belajar siswa yang diajar tanpa menggunakan media pembelajaran berbasis *ICT* memperlihatkan hasil yang lebih tinggi. Sehingga dapat dikatakan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *ICT* lebih berhasil dibandingkan dengan pembelajaran tanpa menggunakan media pembelajaran berbasis *ICT*. Djamarah (2006), mengemukakan bahwa suatu proses belajar mengajar dianggap berhasil dilihat dari (1) Daya serap terhadap bahan pengajaran yang diajarkan mencapai prestasi tinggi, dan (2) Perilaku yang digariskan dalam tujuan pengajaran telah dicapai.

Penggunaan *ICT* sebagai media belajar dianggap perlu dilakukan melihat dari berbagai aspek. Materi pembelajaran akan menjadi mudah dipahami karena adanya visualisasi, simulasi, interaktif, dan multimedia sehingga menimbulkan kekuatan *Hypertext* dibanding dengan buku. *ICT* memudahkan peserta didik untuk memilih, mensintesa dan menge-laborasi serta mengakomodasi siswa yang lamban belajar,

meningkatkan retensi atau daya ingat siswa, mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan tenaga. Secara relevan ICT dapat menimbulkan gairah belajar dan memungkinkan siswa belajar secara mandiri, sesuai bakat, kemampuan *visual*, *auditori*, dan *kinestiknya* sehingga penyampaian pesan pembelajaran menjadi lebih terstandar, menarik, dan interaktif dalam menerapkan teori belajar. Hasil penelitian di US bahwa proses belajar mengajar yang dibantu alat peraga meningkatkan efisiensi 47%, dibantu ICT meningkatkan efisiensi 93% (Adhie, 2007).

Ditulis dalam Educational | Tag: Hakekat Pembelajaran ICT, Pembelajaran Berbasis ICT, Pembelajaran berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi.

Rangkuman

1. ICT dalam hal ini komputer, dengan dukungan multimedia dapat menyajikan sebuah tampilan berupa teks nonsekuensial, nonlinear, dan multidimensional dengan percabangan tautan dan simpul secara interaktif. Tampilan tersebut akan membuat pengguna (user) lebih leluasa memilih, mensintesa, dan mengelaborasi pengetahuan yang ingin dipahami siswa.
2. ICT dapat menimbulkan gairah belajar dan memungkinkan siswa belajar secara mandiri, sesuai bakat, kemampuan *visual*, *auditori*, dan *kinestiknya* sehingga penyampaian pesan pembelajaran menjadi lebih terstandar, menarik, dan interaktif dalam menerapkan teori belajar.
3. Animasi menjadi pilihan untuk menujung proses belajar

yang menyenangkan dan menarik bagi siswa dan juga memperkuat motivasi, dan juga untuk menanamkan pemahaman pada siswa tentang materi yang diajarkan. Animasi yang pada dasarnya adalah rangkaian gambar yang membentuk sebuah gerakan memiliki keunggulan dibanding media lain seperti gambar statis atau teks

Tes Formatif

1. Media pembelajaran berbasis ICT sangat terkait dengan anak dalam hal:
 - a. Emosional
 - b. Kreativitas
 - c. Silaturahmi
 - d. Konsepsional
2. Media ICT dapat dikembangkan dengan cara:
 - a. Pembelajaran interaktif
 - b. Pembelajaran konvensional
 - c. Pembelajaran terpadu
 - d. Pembelajaran perseptual
3. Visualisasi dalam pembelajaran dapat dikembangkan dengan:
 - a. Televisi
 - b. Radio
 - c. Telepon
 - d. E_mail

MODUL 4

MEDIA MURAH MERIAH

Kegiatan Belajar 1 : Media Berbasis Bahan Murah

PESERTA didik saat ini sangat menuntut guru untuk mengajar lebih kreatif dan tidak membosankan. Karena itu, guru sangat memerlukan metode dan teknik-teknik baru dalam mengajar. Termasuk, mencari media pembelajaran sebagai bagian dari alat bantu mengajar (teaching aids) yang sangat diperlukan.

Saat ini, jenis media pembelajaran kian beragam di pasaran. Para pendidik bisa mudah mendapatkannya di toko buku maupun membelinya melalui internet. Namun, semua fasilitas tersebut memerlukan dana yang tidak sedikit, sehingga sekolah-sekolah yang kurang mampu belum bisa memanfaatkan media tersebut. Atas pertimbangan itulah, guru dituntut lebih kreatif untuk menciptakan dan menemukan media pembelajaran murah.

Di sisi lain, banyak guru yang beranggapan bahwa media pembelajaran tidaklah terlalu penting dalam proses belajar. Ada juga yang menyatakan, membuat media pembelajaran hanyalah membuang waktu dan tenaga. Sebab,

yang terpenting adalah cara guru mengajar dan menerangkan pelajaran di kelas. Daripada harus repot-repot membuat media pembelajaran, lebih baik melakukan hal lain yang lebih terlihat urgensinya. Begitu barangkali pendapat sebagian guru yang tidak mau berepot-repot menyiapkan media pembelajaran.

Sebenarnya, bila kita bisa berpikir kreatif, apa pun yang kita temukan di sekitar kita bisa digunakan sebagai media pembelajaran. Guru yang kreatif tidak akan terkungkung oleh pemikiran yang terlalu rigid bahwa media pembelajaran harus dibuat sebegus dan seideal mungkin. Paradigma bahwa media pembelajaran haruslah sedemikian rupa dan sempurna harus dibuang jauh-jauh jika guru ingin maju.

Jika mainan anak dapat kita dijadikan media pembelajaran, mengapa kita tidak menggunakannya untuk membantu belajar anak didik kita? Jika barang-barang bekas bisa digunakan sebagai media pembelajaran, mengapa kita tidak memakainya?

Menurut Brinton di Celce-Murcia, ada dua definisi media yang sering digunakan orang. Definisi pertama adalah inovasi teknologi yang digunakan dalam pembelajaran yang biasanya berupa peralatan yang bersifat mekanis. Pengertian kedua adalah segala macam benda yang bisa bersifat mekanis, atau bisa buatan sendiri, atau bahkan yang digunakan dalam kehidupan sehari-hari yang dapat digunakan dalam pembelajaran.

Jika kita melihat pengertian yang pertama, yang akan terjadi adalah asumsi bahwa media pembelajaran selalu membutuhkan biaya. Tapi, jika kita menggunakan definisi

kedua, kita akan terpacu untuk membuat atau menemukan media baru yang bisa dipakai mengajar di kelas. Media tersebut bisa berupa realita, flashcard, gambar peristiwa dan objek, artikel, brosur, pamflet, atau bahkan hal dan benda baru yang belum pernah terpikirkan.

Contohnya, ada seorang guru di Surabaya yang berhasil menggunakan tutup botol kecap (kempyeng) untuk pembelajaran matematika. Contoh lain adalah penemu jarimatika, Septi Peni Wulandari, yang bisa menggunakan media jari-jari tangan untuk belajar berhitung. Ada banyak keuntungan yang didapatkan menggunakan media buatan sendiri. Yang pertama, kita dapat menyesuaikan tingkat kebutuhan peserta didik. Kedua, kita bisa memakainya kembali untuk kesempatan-kesempatan lain dengan menerapkan prinsip SOAR (sort, omit, add, recycle). Keuntungan yang ketiga adalah menghemat biaya alias murah meriah.

Contoh barang-barang bekas yang bisa dipakai untuk media pembelajaran adalah majalah/koran-koran bekas. Dari majalah atau koran bekas, kita bisa memperoleh gambar-gambar atau artikel yang bisa dipakai untuk belajar. Gambar-gambar peristiwa atau kartun-kartun lucu bisa mudah kita temukan di koran. Di salah satu koran nasional di Jawa Timur misalnya, kita bisa menemukan rubrik Senyum Itu Sehat yang berisi gambar-gambar kartun tanpa caption. Gambar tersebut ternyata dapat dijadikan media pembelajaran bahasa yang efektif. Berikut ini adalah contoh media yang dibuat dari gambar-gambar yang didapatkan dari koran.

Dari gambar berseri di atas kita dapat membuat tiga macam versi media untuk pembelajaran bahasa Indonesia/Inggris. Yang pertama adalah dengan memotongnya begitu

saja dari koran dan menempelkannya pada kertas warna untuk kemudian di laminating. Dari gambar berseri tersebut siswa dapat membuat cerita baik tulis maupun lisan. Selain itu guru juga dapat menggunakannya sebagai pancingan terhadap siswa untuk berbicara tentang isu-isu terkini.

Jika kita perhatikan, gambar-gambar tersebut mengangkat topik-topik hangat yang sedang ramai diperbincangkan, misalnya tentang banjir, flu burung, kecelakaan alat transportasi dan sebagainya. Yang kedua adalah dengan memotongnya secara terpisah-pisah sehingga membentuk kartu. Gambar-gambar tersebut kemudian ditempelkan pada kertas karton warna dan dilaminating.

Aktivitas yang dapat dilakukan dengan media gambar kartu adalah siswa dapat belajar berpikir logis untuk mengurutkan cerita. Sedangkan versi terakhir adalah dengan mengopi gambar dalam bentuk transparansi untuk OHP atau memindai dengan scanner untuk ditampilkan di LCD. Gambar tersebut kemudian ditampilkan sebagian dengan tujuan siswa dapat berimajinasi untuk menebak jalan/akhir dari sebuah cerita.

Contoh kedua adalah gambar peristiwa dan objek yang kita dapatkan dari koran/majalah bekas seperti contoh di bawah ini.

Dengan menampilkan gambar tersebut guru dapat mengarahkan siswa untuk berdiskusi tentang topik-topik tentang illegal logging atau tentang manfaat hutan bagi makhluk hidup. Tentunya masih banyak gambar-gambar lain yang dapat kita ambil dan disesuaikan dengan tujuan pembelajaran. Dengan begitu kita dapat menghemat biaya

untuk mencetak gambar-gambar sekaligus memanfaatkan barang bekas sebagai bagian dari kepedulian terhadap lingkungan.

Paparan di atas adalah sebagian kecil contoh media murah meriah yang dapat dibuat sendiri oleh guru tanpa mengesampingkan peran pembuat media profesional yang hasil karyanya banyak tersedia di pasaran. Dalam hal ini tangan dan mata seorang guru haruslah aktif dalam arti yang positif. Aktif untuk melihat, memilih, memilah dan mengambil hal baru di sekitarnya yang sekiranya bermanfaat untuk perkembangan anak didik.

Inti semua itu, guru secara mandiri harus bisa menyiapkan media pembelajaran untuk membantu peserta didik belajar lebih efektif. Memang membutuhkan waktu untuk menyiapkan media pembelajaran. Tapi, yakinlah, waktu yang telah diinvestasikan untuk mempersiapkan media pembelajaran akan terbayar oleh hasil yang akan didapat.

Media Pembelajaran Murah Meriah

Sabtu, 12 Jan 2008,

Oleh: Nurul Fitri

Guru Bahasa Inggris LBPP LIA Surabaya

Sumber:

http://jawapos.co.id/index.php?act=detail_c&id=321208

Rangkuman

1. Media pembelajaran murah meriah adalah pemanfaatan barang, orang atau keadaan yang telah digunakan untuk dapat dioptimalkan fungsinya dalam kegiatan pembelajaran.
2. Media murah dapat dibuat sendiri, memanfaatkan situasi atau keadaan, memanfaatkan barang atau keadaan lain kesemuanya terkait dengan optimalisasi kegiatan pembelajaran.
3. Contoh dari media murah adalah kertas Koran tidak terpai, botol yang telah digunakan dan lain sebagainya.

Tes Formatif

1. Tujuan dari media murah adalah:
 - a. Memanfaatkan bahan bekas
 - b. Mengoptimalkan kegiatan pembelajaran
 - c. Mengefisiensikan pembiayaan pembelajaran
 - d. a,b,c benar semua.
2. Media murah meriah dapat dicontohkan dengan:
 - a. Papan reklame
 - b. Rumah tinggal
 - c. Koran bekas
 - d. Internet
3. Media murah dikembangkan dengan mempertimbangkan:
 - a. Kemudahan memperoleh
 - b. Pembiayaan yang terjangkau
 - c. Mudah dimusnahkan
 - d. a,b benar.

Kegiatan Belajar 2 : Media Pembelajaran dari Bahan Praktis

Banyak hal yang harus diperhatikan dalam pengembangan pembelajaran. Mulai dari melengkapi sarana dan prasarana sekolah seperti laboratorium, menatar para guru, memberikan beasiswa pada siswa dan guru hingga meningkatkan peranan orang tua dalam membenahi sekolah lewat komite sekolah.

Cara lain yang tidak kalah pentingnya adalah dengan mengoptimalkan penggunaan media pendidikan dalam kegiatan pembelajaran yang diyakini dapat meningkatkan mutu pendidikan. "Hal ini terjadi karena dengan penggunaan media tersebut, pesan yang disampaikan oleh pendidik dapat lebih mudah dimengerti atau dipahami oleh peserta didik," katanya. Ia mengatakan, salah satu media pembelajaran yang dapat dipakai agar dapat meningkatkan mutu pendidikan adalah dengan memanfaatkan berbagai barang bekas dan ini perlu lebih dioptimalkan.

Untuk lebih mengoptimalkan media pembelajaran dari barang bekas tersebut tentunya dibutuhkan kreatifitas dan keinginan para pendidik untuk mencari, menemukan dan mengembangkannya. "Disinilah dibutuhkan kreatifitas guru untuk menciptakannya. Berbekal pengalamannya selama ini sebagai tenaga pendidik, hal itu tentunya tidaklah begitu sulit,"katanya.

Menurut dia, media yang dapat digunakan untuk membantu siswa dalam memahami materi pelajaran tidaklah harus yang modern, mahal dan buatan pabrik, tetapi juga media sederhana dan murah yang dibuat dari bahan bekas ataupun sisa pakai yang ada dilingkungan masing-masing.

“Paling tidak sedikitnya ada 18 model dari aneka barang bekas sisa pakai itu yang dapat dimanfaatkan dalam proses belajar mengajar,” katanya. Misalnya botol, gelas plastik serta kantong plastik dapat digunakan sebagai pengganti alat-alat laboratorium, tepatnya sebagai alat percobaan atau praktikum yang mudah dan murah. Kemudian tutup botol bekas, baik yang terbuat dari plastik maupun logam dari berbagai ukuran dan warna dapat digunakan untuk klasifikasi jenis. Dengan bahan bekas sisa ini peserta didik dapat dilatih dalam menggolong-golongkan menurut ukuran dan warnanya.

Begitu juga dengan bola lampu bekas yang dapat dipakai sebagai untuk penunjukkan pemuai zat cair. Caranya adalah mengisi penuh bola lampu itu dengan air dan kemudian ditutup dengan gabus berlubang. Kemudian kedalam lubang gabus itu dimasukkan pipet bekas. Bila bola lampu itu dipanaskan diatas api, maka akan terlihat air naik melalui pipa pengisap tersebut.

Bahkan, jelasnya, masih banyak contoh lain dari pemanfaatan barang bekas itu untuk proses belajar mengajar, seperti batang arang baterai, karton tempat telur, tusuk gigi dan bola plastik. “Kemauan dari guru untuk mencari model-model lain sangat dibutuhkan hingga dimasa mendatang lebih banyak lagi media pembelajaran dari bahan bekas yang dapat dimanfaatkan,” katanya

Berbagai bahan bekas yang selama ini dibuang karena dianggap tidak memiliki manfaat seperti kertas karton, tutup botol, plastik dan kotak korek api ternyata dapat dimanfaatkan dalam proses belajar mengajar.

Kepala Pusat Sumber Belajar dan Teknologi Kependidikan Serta Sumber Kurikulum (PSBTK-SK) Universitas Negeri Medan, Binari Manurung, di Medan, tadi sore, mengatakan, banyak upaya yang telah dilakukan pemerintah untuk meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia mulai dari tingkat TK hingga perguruan tinggi.

Mulai dari melengkapi sarana dan prasarana sekolah seperti laboratorium, menatar para guru, memberikan beasiswa pada siswa dan guru hingga meningkatkan peranan orang tua dalam membenahi sekolah lewat komite sekolah.

Cara lain yang tidak kalah pentingnya adalah dengan mengoptimalkan penggunaan media pendidikan dalam kegiatan pembelajaran yang diyakini dapat meningkatkan mutu pendidikan. "Hal ini terjadi karena dengan penggunaan media tersebut, pesan yang disampaikan oleh pendidik dapat lebih mudah dimengerti atau dipahami oleh peserta didik," katanya..

Ia mengatakan, salah satu media pembelajaran yang dapat dipakai agar dapat meningkatkan mutu pendidikan adalah dengan memanfaatkan berbagai barang bekas dan ini perlu lebih dioptimalkan.

Untuk lebih mengoptimalkan media pembelajaran dari barang bekas tersebut tentunya dibutuhkan kreatifitas dan keinginan para pendidik untuk mencari, menemukan dan mengembangkannya. "Disinilah dibutuhkan kreatifitas guru untuk menciptakannya. Berbekal pengalamannya selama ini sebagai tenaga pendidik, hal itu tentunya tidaklah begitu sulit,"katanya.

Menurut dia, media yang dapat digunakan untuk

membantu siswa dalam memahami materi pelajaran tidaklah harus yang modern, mahal dan buatan pabrik, tetapi juga media sederhana dan murah yang dibuat dari bahan bekas ataupun sisa pakai yang ada dilingkungan masing-masing. "Paling tidak sedikitnya ada 18 model dari aneka barang bekas sisa pakai itu yang dapat dimanfaatkan dalam proses belajar mengajar," katanya. Misalnya botol, gelas plastik serta kantong plastik dapat digunakan sebagai pengganti alat-alat laboratorium, tepatnya sebagai alat percobaan atau praktikum yang mudah dan murah.

Kemudian tutup botol bekas, baik yang terbuat dari plastik maupun logam dari berbagai ukuran dan warna dapat digunakan untuk klasifikasi jenis. Dengan bahan bekas sisa ini peserta didik dapat dilatih dalam menggolong-golongkan menurut ukuran dan warnanya. Begitu juga dengan bola lampu bekas yang dapat dipakai sebagai untuk penunjukkan pemuai zat cair. Caranya adalah mengisi penuh bola lampu itu dengan air dan kemudian ditutup dengan gabus berlubang. Kemudian kedalam lubang gabus itu dimasukkan pipet bekas. Bila bola lampu itu dipanaskan diatas api, maka akan terlihat air naik melalui pipa pengisap tersebut. Bahkan, jelasnya, masih banyak contoh lain dari pemanfaatan barang bekas itu untuk proses belajar mengajar, seperti batang arang baterai, karton tempat telur, tusuk gigi dan bola plastik.

"Kemauan dari guru untuk mencari model-model lain sangat dibutuhkan hingga dimasa mendatang lebih banyak lagi media pembelajaran dari bahan bekas yang dapat dimanfaatkan," katanya.

(dihimpun dari berbagai sumber)

Rangkuman

1. media yang dapat digunakan untuk membantu siswa dalam memahami materi pelajaran tidaklah harus yang modern, mahal dan buatan pabrik, tetapi juga media sederhana dan murah yang dibuat dari bahan bekas ataupun sisa pakai yang ada dilingkungan masing-masing
2. Untuk lebih mengoptimalkan media pembelajaran dari barang bekas tersebut tentunya dibutuhkan kreatifitas dan keinginan para pendidik untuk mencari, menemukan dan mengembangkannya.
3. Kemauan dari guru untuk mencari model-model lain sangat dibutuhkan hingga dimasa mendatang lebih banyak lagi media pembelajaran dari bahan bekas yang dapat dimanfaatkan

Tes Formatif

1. Karakteristik media praktis adalah:
 - a. Mudah diperoleh
 - b. Mudah digunakan
 - c. Mudah pecah
 - d. a dan b benar
2. Efisiensi pembelajaran dengan bahan bekas dapat ditunjukkan dengan:
 - a. Pembelajaran lebih menarik
 - b. Pembelajaran terkesan kumuh
 - c. Pembelajaran dapat dicapai dengan mudah
 - d. Pembelajaran dapat dikembangkan dimanapun
3. Tujuan media dari bahan praktis adalah:
 - a. Optimalisasi pembelajaran dengan bahan bekas
 - b. Optimalisasi pembelajaran dalam mencapai tujuan
 - c. Optimalisasi pembelajaran agar praktis
 - d. Optimalisasi pembelajaran agar menarik

MODUL 5

ETIKA MEDIA DALAM ISLAM

Kegiatan Belajar 1 : Nilai nilai Islam tentang Media

Islam tegak untuk menyeru seluruh manusia agar beribadah kepada Allah semata dan meninggalkan peribadahan kepada selain Allah, baik berupa para wali atau orang-orang shalih, yang biasanya diabadikan dalam bentuk patung-patung, arca-arca, gambar-gambar, kuburan-kuburan, kubah-kubah atau yang lainnya yang akan mengantarkan kepada kesyirikan.

Seruan Islam ini ada sejak dahulu, sejak Allah mengutus para Rasul untuk memberikan petunjuk kepada manusia. Allah berfirman:

وَلَقَدْ بَعَثْنَا فِي كُلِّ أُمَّةٍ رَّسُولًا أَنْ أَعْبُدُوا اللَّهَ وَاجْتَنِبُوا
الطَّاغُوتَ

“Dan sesungguhnya Kami telah mengutus Rasul pada tiap-tiap ummat (untuk menyerukan): “Sembahlah Allah saja dan jauhilah thaghut itu.” (An-Nahl:36).

Thaghut adalah segala sesuatu yang diibadahi selain

Allah dalam keadaan ridha. Sungguh telah ada penyebutan patung-patung ini di dalam surat Nuh. Dan dalil terkuat yang menunjukkan bahwa patung-patung ini adalah penggambaran untuk mewakili orang-orang shalih adalah hadits yang disebutkan oleh Al-Bukhari dari Ibnu 'Abbas ketika menafsirkan firman Allah Ta'ala:

"Dan mereka berkata: "Janganlah sekali-kali kalian meninggalkan (penyembahan) tuhan-tuhan kalian dan jangan pula sekali-kali kalian meninggalkan (penyembahan) Wadd, Suwaa', Yaghuuts, Ya'uuq dan Nasr." Dan sesudahnya mereka telah menyesatkan kebanyakan (manusia)."
(Nuh:23-24)

Beliau (Ibnu 'Abbas) mengatakan: "Ini adalah nama-nama orang-orang shalih dari kaum Nuh. Ketika mereka meninggal, syaithan membisikkan pada kaum mereka agar mendirikan patung-patung di majelis-majelis yang biasa digunakan oleh orang-orang shalih tersebut dan agar menamakan patung-patung tersebut dengan nama-nama mereka. Maka kaum itu pun melakukannya dan ketika itu patung-patung tersebut belum disembah, sampai ketika generasi itu telah tiada dan ilmu telah dihapus, patung-patung itu pun disembah."

Kisah ini menunjukkan bahwa sebab peribadahan kepada selain Allah adalah patung-patung yang digambarkan sebagai perlambang para pemimpin.

Patung dan Gambar Menyebabkan Kesyirikan Mayoritas orang beranggapan bahwa patung-patung tersebut terlebih lagi gambar-gambar telah menjadi perkara yang halal karena tidak adanya orang yang menyembah/mengibadahi gambar-gambar dan patung-patung tersebut pada saat sekarang ini.

Anggapan mereka ini tertolak dari beberapa sisi:

1. Bahwasanya peribadahan terhadap patung-patung dan gambar-gambar senantiasa ada pada zaman ini. Kita lihat patung Nabi 'Isa dan Ibunya, Maryam, diibadahi di gereja-gereja, sampai-sampai mereka ruku' (membungkuk) kepada salib!!

Bahkan ada semacam papan hias bergambar 'Isa dan Maryam yang dijual dengan harga yang sangat mahal dan digantungkan di rumah-rumah agar bisa diibadahi dan diagungkan.

2. Patung-patung para pemimpin di negara-negara yang maju secara material namun terbelakang secara spiritual, orang-orang membuka tutup kepala mereka untuk patung-patung tersebut dan membungkukkan badan ketika melewatinya. Di antara contohnya, seperti patung George Washington di Amerika Serikat, Napoleon di Perancis, Lenin dan Stalin di Rusia, serta patung-patung lain yang diletakkan di jalan-jalan, di mana orang-orang ruku'/membungkuk ketika melewatinya.
3. Gagasan tentang patung ini menjalar ke sebagian negara-negara Arab. Mereka membebek orang-orang kafir dengan membangun patung-patung di jalan-jalan mereka. Dan patung-patung ini terus-menerus dibuat dan dipasang di negara-negara Arab dan negara-negara Islam lainnya. Wallaahul Musta'aan.

Maka wajib mengalihkan dana pembuatan patung ini untuk membangun masjid-masjid, sekolah, rumah sakit dan lembaga-lembaga sosial sehingga manfaatnya lebih terasa dan tidak menjadi masalah bila menamakan

bangunan-bangunan tersebut dengan nama para pemimpin itu.

Sesungguhnya patung-patung ini nantinya setelah berlalu masa yang panjang, manusia akan membungkukkan kepala, mengagungkannya dan menyembahnya. Sebagaimana yang terjadi di Eropa, Turki dan negera-negera yang lainnya. Dan kaum Nuh telah mendahului mereka dalam perkara itu dengan mendirikan patung-patung para pemimpin mereka, kemudian mengagungkan dan menyembahnya. Waspadalah wahai kaum muslimin dari hal-hal yang akan mengantarkan kepada kesyirikan!!

4. Sungguh Rasulullah telah memerintahkan 'Ali bin Abi Thalib dengan sabdanya: "Jangan engkau biarkan sebuah patung pun kecuali engkau hancurkan dan jangan pula engkau biarkan kuburan yang ditinggikan kecuali engkau ratakan (dengan tanah)." (HR. Muslim)

Dan dalam suatu riwayat: "Dan jangan engkau biarkan sebuah gambar pun kecuali engkau hapus." (HR. Muslim).

Bahaya Gambar dan Patung Islam tidaklah mengharamkan sesuatu kecuali padanya ada bahaya yang mengancam agama, akhlak dan harta manusia. Orang Islam yang sejati adalah orang yang tanpa berfikir panjang langsung menerima perintah Allah dan Rasul-Nya meskipun belum mengerti sebab atau alasan perintah tersebut. Islam melarang patung dan gambar karena banyak mendatangkan bahaya di antaranya:

1. Merusak 'aqidah dan peribadahan. Contohnya: orang Kristen menyembah patung 'Isa dan Bunda Maria serta

salib. Orang Eropa dan Rusia menyembah patung pemimpin mereka, menghormati dan mengagungkannya.

Orang-orang Islam telah meniru orang Eropa dalam membuat patung pemimpin mereka baik di negeri Islam Arab maupun bukan Arab. Para ahli thariqat dan tasawwuf (kaum shufi) membuat pula gambar guru-guru mereka yang diletakkan di muka mereka pada waktu shalat dengan maksud supaya lebih semangat dalam beribadah ketika melihat gambar-gambar tersebut. Ini adalah perbuatan bid'ah dan mengantarkan kepada kesyirikan. Bahkan kalau sampai meminta bantuan kepada patung atau gambar tersebut untuk mengkhushyukan shalatnya atau berdo'a kepadanya dan lain-lainnya maka ini adalah kesyirikan yang nyata. (Lihat sejarah kaum Nabi Nuh)

2. Merusak akhlak generasi muda. Kita saksikan di jalan-jalan utama terpampang gambar-gambar telanjang yang memang sangat digandrungi oleh mereka sehingga dengan sembunyi atau terang-terangan mereka berbuat keji yang merusakkan akhlak mereka. Mereka sudah tidak lagi mau memikirkan agama, negara, jiwa kesucian, kehormatan dan jihad pun sudah luntur dari diri mereka. Demikianlah gambar-gambar itu menghias poster-poster, majalah, surat kabar dan buku iklan bahkan di pakaian pun terdapat gambar porno, belum lagi apa yang disebut blue-film.
3. Membelanjakan harta di dalam kebathilan. Patung-patung tersebut dibuat dengan biaya mahal sampai jutaan rupiah, dan banyak orang yang membelinya untuk digantung

di dinding rumah, demikian pula lukisan-lukisan orang tua yang sudah meninggal dibuat dengan biaya yang tidak sedikit, yang tentunya tidak bermanfaat sedikit pun bagi keluarganya yang sudah meninggal tersebut. Tetapi apabila dishadaqahkan dengan niat agar pahalanya sampai kepada yang meninggal dunia tentu akan bermanfaat baginya.

Gambar dan Patung Keduanya Haram Sebagian orang menyangka bahwa hukum haram itu untuk patung saja seperti yang terdapat pada zaman jahiliyyah, tidak mencakup hukum gambar. Pendapat ini asing sekali karena seolah-olah ia belum pernah membaca nash-nash yang mengharamkan gambar, seperti di bawah ini:

1. Dari 'A' isyah bahwasannya ia membeli bantal kecil yang ada gambar-gambarnya. Ketika Rasulullah melihatnya beliau berdiri di pintu tidak mau masuk. Maka 'A' isyah mengetahui ada tanda kebencian di muka Rasulullah. Lalu ia pun berkata: "Ya Rasulullah, aku bertaubat kepada Allah dan Rasul-Nya, dosa apakah yang telah kuperbuat?" Rasulullah menjawab: "Bagaimana halnya bantal itu?" 'A' isyah menjawab: "Saya membelinya agar engkau duduk dan bersandar di atasnya." Kata Rasulullah: "Sesungguhnya orang-orang yang membuat gambar-gambar ini akan disiksa pada hari kiamat dan akan dikatakan kepada mereka: "Hidupkanlah gambar-gambar yang kalian buat itu!" Kemudian beliau bersabda: "Sesungguhnya rumah yang ada gambar-gambar (yang bernyawa-pent) di dalamnya tidak akan dimasuki malaikat." (Muttafaqun 'alaih)

2. Sabda Rasulullah pula: “Manusia yang paling pedih siksa-nya di hari kiamat ialah yang meniru ciptaan Allah. Sedangkan para pelukis dan penggambar adalah orang-orang yang meniru ciptaan Allah.” (Muttafaqun ‘alaih)
3. “Bahwasannya Nabi ketika melihat gambar-gambar di rumah, beliau tidak mau masuk sebelum gambar itu dihapus.” (HR. Al-Bukhariy)

Gambar dan Patung yang Diperbolehkan

1. Diperbolehkan gambar dan patung pohon, bintang, matahari, bulan, gunung-gunung, batu, laut, sungai, pemandangan yang indah atau tempat-tempat suci seperti Ka’bah, Madinah dan Masjidil Aqsha serta masjid-masjid yang lain, bila kesemuanya itu kosong dari gambar manusia atau hewan dan segala sesuatu yang mempunyai ruh.

Dalil dalam masalah ini adalah ucapan Ibnu ‘Abbas: “Bila engkau harus menggambar atau membuat patung maka buatlah (gambar) pohon dan apa-apa yang tidak mempunyai ruh.” (HR. Al-Bukhariy)

2. Gambar dan foto pada kartu identitas atau pasport, SIM dan perkara-perkara darurat lainnya. Hal ini diperbolehkan karena merupakan masalah darurat (suatu keharusan/keterpaksaan/sesuatu yang tidak dapat dihindari).
3. Pemotretan gambar pelaku kriminal seperti pembunuh, pencuri dan lainnya untuk membantu penangkapannya agar dapat ditegakkan hukum qishash atas mereka. Demikian pula diperbolehkan untuk kepentingan ilmiah seperti kedokteran dan lainnya.

4. Diperbolehkan bagi anak-anak perempuan untuk bermain dengan boneka dari kain perca yang berbentuk bayi kecil, sehingga anak-anak itu bisa memakaikan baju padanya, memandikan atau menidurkannya.

Hal ini dapat menjadikan anak-anak ini belajar mendidik dan memelihara anak-anak setelah nantinya mereka menjadi ibu. Sedangkan dalil dalam permasalahan ini adalah ucapan 'A`isyah: "Aku bermain-main boneka di sisi Nabi." (HR. Al-Bukhariy) Tetapi, tidak diperkenankan membeli boneka-boneka asing/luar negeri bagi anak-anak terlebih lagi boneka-boneka perempuan yang nampak wajahnya dan terlihat tubuhnya (terbuka auratnya) karena anak-anak perempuan akan menirunya sehingga nanti akan merusak masyarakat dengan cara berpakaian yang seperti itu. Selain itu dengan membeli boneka-boneka import ini hanya akan mengalirkan uang ke negeri-negeri asing dan Yahudi.

5. Diperbolehkan gambar yang dipotong kepalanya sehingga tidak mengambarkan makhluk bernyawa lagi tetapi seperti benda mati. Malaikat Jibril berkata kepada Rasulullah mengenai gambar: "Perintahkanlah orang untuk memotong kepala gambar itu." Wallaahu A`lam. Diringkas dari kitab Kaifa Nurabbii Aulaadanaa dan Taujihaat Islaamiyyah li Ishlaahil Fard wal Mujtama' dengan beberapa perubahan. Jangan Menyingkat Lafazh Do'a! & Menghapus Gambar-gambar yang Ada

muslim.or.id. blog tutorial www.soloboys.blogspot.com

Rangkuman

1. Agama Islam member ruang untuk kegiatan pembelajaran dengan memanfaatkan diri, tokoh sebagai contoh dan tauladan dalam mengoptimalkan kegiatan pembelajaran.
2. Media dalam pembelajaran agama Islam harus memperhatikan nilai nilai yang terkait dengan etika, aqidah, Media
3. Hal yang harus diperhatikan dalam pengembangan media pendidikan Islam adalah; patung, gambar, boneka maupun media lain.

Tes Formatif

1. Hukum media dalam pembelajaran agama Islam adalah:
 - a. Halal
 - b. Haram
 - c. Makruh
 - d. Zais
2. Nilai nilai Islam yang harus dipertimbangkan dalam pengembangan media pembelajaran meliputi:
 - a. Nilai aqidah
 - b. Nilai mu'amalah
 - c. Nilai persatuan
 - d. Nilai persaudaraan
3. Patung dalam agama Islam potensial untuk menjadikan diri menjadi:
 - a. Syirik
 - b. Syiar
 - c. Syiah
 - d. Siasah

Kegiatan Belajar 2 : Makna Media dalam Pendidikan Islam

Media pendidikan merupakan suatu alat atau perantara yang berguna untuk memudahkan proses belajar mengajar, dalam rangka mengefektifkan komunikasi antara guru dan murid. Hal ini sangat membantu guru dalam mengajar dan memudahkan murid menerima dan memahami pelajaran. Proses ini membutuhkan guru yang professional dan mampu menyelaraskan antara media pendidikan dan metode pendidikan.

Kemajuan teknologi, ilmu pengetahuan serta perubahan sikap masyarakat membawa pengaruh yang besar dalam bidang pendidikan. Hal ini mendorong setiap lembaga pendidikan untuk mengembangkan lembaganya lebih maju dengan memanfaatkan teknologi modern dan kemajuan ilmu pengetahuan sebagai media pembelajaran.

Dari pemikiran di atas sudah jelas media pendidikan itu berkaitan dengan kemajuan suatu pendidikan yang meliputi sebagai berikut :

1. Arti, fungsi dan nilai media pendidikan.
2. Tujuan pendidikan.
3. Psikologi belajar.
4. Bentuk media pendidikan.

Pembahasan ini akan dimulai dari pengertian media pendidikan sebagai alat komunikasi.

Alat komunikasi selalu mengalami perubahan sesuai dengan perkembangan zaman dan majunya ilmu pengetahuan. Kaitannya dengan media pendidikan mempunyai

fungsi yang besar di berbagai kehidupan, baik di kehidupan pendidikan maupun dalam kehidupan sosial, ekonomi, dan seni kebudayaan.

Dalam kehidupan pendidikan media komunikasi memberikan kontribusi yang besar dalam kemajuan maupun peningkatan mutu di suatu lembaga pendidikan. Dengan memakai media tersebut anak didik akan mudah mencerna dan memahami suatu pelajaran. Dengan demikian melalui pendekatan ilmiah sistematis, dan rasional tujuan pendidikan dapat dicapai secara efektif dan efisien.

Untuk mencapai pendidikan tersebut guru memberikan peran yang penting untuk menghantarkan keberhasilan anak didik, oleh karenanya dibutuhkan komunikasi yang baik antara guru dan murid, untuk menciptakan komunikasi yang baik dibutuhkan guru yang profesional yang mampu menyeimbangkan antara media pembelajaran dan metode pengajaran sehingga informasi yang disampaikan guru dapat diterima siswa dengan baik.

Jadi tugas media bukan sebagai sekedar mengkomunikasikan hubungan antara pengajar dan murid namun lebih dari itu media merupakan bagian integral yang saling berkaitan antara komponen satu dengan komponen yang lain yang saling berinteraksi dan mempengaruhi.

1. Arti dan Fungsi Media Pendidikan

Secara harfiah media diartikan “perantara” atau “pengantar”. AECT (Association for Educational Communication and Technology) mendefinisikan media sebagai segala bentuk yang digunakan untuk proses penyaluran informasi.

Robert Hanick dan kawan-kawan (1986) mendefinisikan media adalah sesuatu yang membawa informasi antara sumber (source) dan penerima (receiver) informasi. Masih dalam sudut yang sama, Kemp dan Dayton mengemukakan peran media dalam proses komunikasi sebagai alat pengirim (transfer) yang mentransmisikan pesan dari pengirim (sender) kepada penerima pesan atau informasi (receiver).

Sedangkan Oemar Hamalik mendefinisikan, media sebagai teknik yang digunakan dalam rangka lebih meng-efektifkan komunikasi antara guru dan murid dalam proses pendidikan dan pengajaran di sekolah. Media pembelajaran merupakan perantara atau alat untuk memudahkan proses belajar mengajar agar tercapai tujuan pengajaran secara efektif dan efisien.

Dari pendapat-pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat, metodik dan teknik yang digunakan sebagai perantara komunikasi antara seorang guru dan murid dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pendidikan pengajaran di sekolah.

Pada mulanya media hanya dikenal sebagai alat bantu dalam kegiatan belajar mengajar yakni yang memberikan pengalaman visual pada anak dalam rangka mendorong motivasi belajar, memperjelas, dan mempermudah konsep yang kompleks dan abstrak menjadi lebih sederhana, kongkret, mudah dipahami. Dewasa ini dengan perkembangan teknologi serta pengetahuan, maka media pembelajaran berfungsi sebagai berikut :

- a. Membantu memudahkan belajar bagi siswa dan juga memudahkan pengajaran bagi guru.

- b. Memberikan pengalaman lebih nyata (abstrak menjadi kongkret).
- c. Menarik perhatian siswa lebih besar (jalannya tidak membosankan).
- d. Semua indera murid dapat diaktifkan.
- e. Lebih menarik perhatian dan minat murid dalam belajar.
- f. Dapat membangkitkan dunia teori dengan realitanya.

Dengan konsepsi semakin mantap fungsi media dalam kegiatan mengajar tidak lagi peraga dari guru, melainkan pembawa informasi atau pesan pembelajaran yang dibutuhkan siswa. Hal demikian pusat guru berpusat pada pengembangan dan pengolahan individu dan kegiatan belajar mengajar.

Sebagai seorang pendidik, fungsi dan kemampuan media sangat penting artinya. Media merupakan integrasi dari sistem pembelajaran sebagai dasar kebijakan dalam pemilihan pengembangan, maupun pemanfaatan.

Media pendidikan dapat mempertinggi proses belajar siswa dalam pengajaran yang gilirannya diharapkan mempertinggi hasil belajar yang hendak dicapai. Ada beberapa alasan media pembelajaran berkenaan dapat mempertinggi proses belajar siswa.

Pertama, berkenaan dengan manfaat media pembelajaran, sebagai berikut :

- a. Pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- b. Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat dipahami dan dikuasai siswa.

- c. Metode pengajaran akan lebih variasi, tidak semata-mata komunikasi verbal.
- d. Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengar uraian guru, tetapi juga punya aktifitas lain seperti mengamati, merumuskan, melakukan dan mendemonstrasikan.

Kedua, penggunaan media pembelajaran dapat mempertinggi proses dan hasil belajar yang berkenaan dengan taraf pikir siswa. Berfikir siswa dimulai dari yang kongkret menuju yang abstrak, dari yang sederhana menuju yang abstrak, dari yang sederhana menuju yang komplek. Dalam hubungan ini penggunaan media pembelajaran berkaitan erat dengan tahapan-tahapan berfikir mereka sehingga tepat penggunaan media pembelajaran disesuaikan dengan kondisi mereka sehingga hal-hal yang abstrak dapat dikongkretkan.

Menurut Ensiclopedi of Educational Research, nilai atau manfaat media pendidikan adalah sebagai berikut :

- a. Meletakkan dasar-dasar yang kongkret untuk berfikir sehingga mengurangi verbalitas.
- b. Memperbesar perhatian siswa.
- c. Meletakkan dasar yang penting untuk perkembangan belajar oleh karena itu pelajaran lebih mantap.
- d. Memberikan pengalaman yang nyata.
- e. Menumbuhkan pemikiran yang teratur dan kontinu.
- f. Membantu tumbuhnya pengertian dan dengan demikian membantu perkembangan bahasa.
- g. Memberikan pengalaman yang tidak diperoleh dengan cara yang lain.

- h. Media pendidikan memungkinkan terjadinya interaksi langsung antara guru dan murid.
- i. Media pendidikan memberikan pengertian atau konsep yang sebenarnya secara realita dan teliti.
- j. Media pendidikan membangkitkan motivasi dan merangsang kegiatan belajar.

2. Tujuan Pendidikan

Pendidikan ditujukan untuk menghantarkan para siswa menuju pada perubahan tingkah laku. Perubahan itu tercermin baik dari segi intelek, moral maupun hubungannya dengan sosial. Untuk mencapai tujuan tersebut siswa dalam lingkungan sekolah akan dibimbing dan diarahkan oleh guru dan siswa berperan aktif.

Filsafat pendidikan memberikan kontribusi yang besar mengenai tujuan pendidikan, karena di dalam filsafat pendidikan mengandung nilai-nilai atau cita-cita yang mengatur tingkah laku atau perbuatan seseorang atau masyarakat. Dalam Undang-Undang Sistem Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Bab II Pasal 3, disebutkan, bahwa Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggungjawab.

Berdasarkan pada uraian di atas maka tujuan pendidikan adalah:

- a. Memperbaiki mental, moral, budi pekerti memperkuat keyakinan agama.
- b. Mempertinggi kecerdasan dan keterampilan.
- c. Membina atau memperkembangkan fisik yang kuat dan sehat.
- d. Membangun warga negara yang demokratis dan bertanggungjawab

Sebagai seorang pendidik, perumusan tujuan pembelajaran merupakan suatu hal yang pokok sebelum melakukan kegiatan pengajaran. Untuk meneruskan tujuan yang baik harus memenuhi syarat sebagai berikut :

- a. Berorientasi pada kepentingan siswa, dengan bertitik tolak pada perubahan tingkah laku.
- b. Dinyatakan pada kata kerja yang operasional artinya menunjukkan pada hasil perbuatan yang dapat diamati atau hasilnya dapat diukur dengan alat ukur tertentu.

3. Psikologi Belajar

Pada umumnya belajar dapat kita lihat dari jenis pandangan, yakni tradisional dan pandangan modern. Pertama, pandangan tradisional, belajar adalah usaha memperoleh sejumlah ilmu pengetahuan. "Pengetahuan" memegang peranan yang penting dalam hidup manusia, pengetahuan adalah kekuasaan siapa saja yang memiliki banyak pengetahuan maka ia akan mendapat kekuasaan. Kedua, pandangan modern, belajar adalah proses perubahan tingkah

laku perekat interaksi dengan lingkungannya. Seorang dikatakan melakukan kegiatan belajar setelah ia memperoleh hasil yakni terjadinya perubahan tingkah laku.

Jadi dengan demikian, belajar merupakan suatu keharusan untuk manusia agar memperoleh ilmu pengetahuan sebagai proses perubahan tingkah laku yakni berintelektual tinggi serta berakhlakul karimah.

Untuk mencapai suatu tujuan pelajaran para ahli psikologi pendidikan telah merumuskan beberapa teori yang digolongkan menjadi tiga bagian.

a. Teori Psikologi Daya atau formal discipline

Teori ini menekankan pada daya-daya yang dimiliki oleh anak yakni daya mengingat, daya berfikir, daya mencipta, daya perasaan, dan daya kemauan. Untuk mengembangkan daya tersebut maka perlu dilatih. Misalnya, membentuk daya mengingat, maka para siswa perlu diberi latihan fakta-fakta, untuk melatih daya berfikir para siswa diberi hitungan yang berat-berat dan lain-lain. Yang pening dari teori ini menekankan pada faktor pembentukannya bukan pada faktor materi yang digunakan.

b. Teori Psikologi Asosiasi

Teori ini dikenal dengan sebutan S-R bond theory yakni teori ini stimulus response. Setiap stimulus menimbulkan jawaban tertentu misalnya $5 \times 4 = 20$, 5×4 adalah stimulus sedangkan $20 =$ response. Teori ini kemudian menjadi dasar tumbuhnya teori connectionisme yang mempunyai doktrin pokok "hubungan antara stimulus dan respon".

Asosiasi dibuat antara kesan-kesan penginderaan dan dorongan-dorongan untuk berbuat. Thorndike dengan S-R bond teori itu menyusun hukum-hukum belajar sebagai berikut :

- 1) Hukum latihan atau prinsip use dan disuse. Apabila hubungan itu sering dilatih ia akan lebih kuat.
- 2) Hukum pengaruh, hubungan itu akan diperkuat atau diperlemah tergantung pada kepuasan atau ketidak senangan yang berkenaan pada penggunaannya.
- 3) Hukum kesediaan atau kesiapan, apabila suatu ikatan untuk berbuat, perbuatan itu memberikan kepuasan, sebaliknya apabila tidak siap akan menimbulkan ketidak senangan.

Implikasi dari teori itu dalam belajar adalah :

- a) Kelakuan belajar, adalah berkat pengaruh atau perbuatan yang dilakukan terhadap individu.
- b) Menjelaskan kelakuan dan motivasi secara mekanis.
- c) Kurang memperhatikan proses-proses mengenal dan berfikir.
- d) Mengutamakan pengalaman-pengalaman masa lampau.
- e) Menganggap bahwa situasi keseluruhan terdiri dari bagian-bagian.

c. Belajar menurut Psikologi Gestalt

Menurut aliran ini, jiwa manusia adalah suatu keseluruhan yang berstruktur, unsur-unsur tersebut berada dalam keseluruhan menurut struktur tertentu dan saling berinteraksi satu sama lain.

Implikasi teori tersebut terhadap belajar antara lain sebagai berikut:

- a) Belajar dimulai dari keseluruhan.
- b) Keseluruhan memberi makna pada bagian-bagian.
- c) Individuasi bagian-bagian dari keseluruhan.
- d) Anak belajar menggunakan pemahaman.
- e) Belajar merupakan rangkaian reorganisasi pengalaman.
- f) Hasil belajar meliputi semua aspek tingkah laku.
- g) Anak yang belajar merupakan keseluruhan bukan belajar pada otaknya saja.

4. Bentuk Media Pendidikan

Sesuai dengan pemikiran di atas media pendidikan tidak terbatas pada alat-alat audio-visual yang dapat dilihat, didengar melainkan anak dapat melakukannya sendiri. Dalam hal ini maka tercakup pula di dalamnya pribadi dan tingkah laku guru.

Secara menyeluruh, bentuk media pendidikan terdiri dari:

- a) Bahan-bahan catatan atau membaca (suplementari materialis)
Misalnya buku, komik, koran, majalah, bulletin, folder, periodikal dan pamflet, dan lain-lain.
- b) Alat-alat audio-visual, alat-alat yang tergolong ini seperti:
 - Media pendidikan tanpa proyeksi, misalnya papan tulis, papan tempel, papan panel, bagan diagram, grafik, karton, komik, gambar.
 - Media pendidikan pada tiga dimensi, misalnya pada

benda asli dan benda tiruan contoh, diorama, boneka, dan lain-lain.

- Media yang menggunakan teknik atau masinal. Alat-alat yang tergolong dalam kategori ini meliputi film strip, film, radio, televisi, laboratorium elektro perkakas atau instruktif, ruang kelas otomotif, sistem interkomunikasi dan komputer.

d. Sumber-sumber masyarakat

Berupa obyek-obyek, peninggalan sejarah, dokumentasi bahan-bahan masalah-masalah dan sebagainya.

e. Kumpulan benda-benda

Berupa benda-benda yang dibawa dari masyarakat ke sekolah untuk dipelajari, misalnya potongan kaca, benih, bibit, bahan kimia, darah dan lain-lain.

Contoh-contoh kelakuan yang dicontohkan oleh guru. Meliputi semua contoh kelakuan yang dipertunjukkan oleh guru waktu mengajar, misalnya dengan tangan, kaki, gerakan badan, mimik, dan lain-lain.

Sumber: Amazon.com. 15 Desember 2008

Rangkuman

1. Media pendidikan merupakan suatu alat atau perantara yang berguna untuk memudahkan proses belajar mengajar, dalam rangka mengefektifkan komunikasi antara guru dan murid. Hal ini sangat membantu guru dalam mengajar dan memudahkan murid menerima dan memahami pelajaran. Proses ini membutuhkan guru

yang professional dan mampu menyelaraskan antara media pendidikan dan metode pendidikan

2. media pembelajaran adalah alat, metodik dan teknik yang digunakan sebagai perantara komunikasi antara seorang guru dan murid dalam rangka lebih meng-efektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pendidikan pengajaran di sekolah.
3. Media dalam pendidikan dan pembelajaran agama Islam adalah usaha untuk memanfaatkan segala hal terkait dengan upaya peningkatan keberhasilan pembelajaran baik berupa orang, benda, barang, keadaan maupun pesan.

Tes Formatif

1. Media dalam pendidikan agama Islam adalah difungsikan sebagai:
 - a. Wasilah
 - b. Washaton
 - c. Wassalam
 - d. Wasiatun
2. Media paling efektif dalam pendidikan agama Islam adalah:
 - a. Contoh kisah nyata
 - b. Contoh pengorbanan
 - c. Contoh suri tauladan
 - d. Contoh peperangan
3. Media dalam pembelajaran agama Islam dikembangkan dengan dasar:
 - a. Nilai nilai budaya agama
 - b. Nilai nilai generasi muda bangsa
 - c. Nilai nilai ajaran agama
 - d. Nilai nilai pembelajaran

Daftar Bacaan

- Dave Meier, (2000), *The Accelerated Learning Handbook*, USA: McGraw-Hill.
- Departemen Pendidikan Nasional RI, (2002), *Kegiatan Belajar Mengajar*, Jakarta: Pusat Kurikulum, Balitbang Depdiknas.
- Gagne Robert, (1985), *The Conditioningg of Learning*, New York, Holt Rinehart and Winston
- Harvey A. Averch, et al. (1974), *How Effective is Schooling?*, New Jersey: Englewood Cliffs.
- Heinich R, et all, (1996), *Instructional Media and Technologies for Learning*, 5th edition, New York: Mac Millan.
- James P. Shaver (ed.), (1991), *Handbook of Research on Social Studies Teaching and Learning*, New York: Macmillan Publishing Company.
- Jonnasen, D.H, et al, (1996), *Hand book of Research for Educational Communication and Technology*,
- Mel Silberman, (1996), *Active Learning: 101 Strategies to Teach Any Subjects*, Boston: Allyn & Bacon.
- Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, (1997), *Media, Pengajaran*, Bandung: Sinar Baru.

Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, (1997), *Teknologi Pengajaran*, Bandung: Sinar Baru.

Oemar Hamalik, (1994), *Media Pendidikan*, Bandung: Citra Aditya Bakti.

Paul Suparno, (1997), *Filsafat Konstruktivisme dalam Pendidikan*, Yogyakarta, Kanisius

Sadiman Arif (dkk), (1996), *Media Pendidikan*, Jakarta: Rajawali.

Yager E. Robert, (1996), *Science Technology Society as Reform in Science Education*, New York.

SUPLEMEN

1. Form Penilaian Media Pembelajaran di Kelas

Komponen	Unsur	Skor	Uraian	Pilihan
1. Media/Sumber Pembelajaran	1.1. Produk	0	Tdk ada produk	
		1	Semuanya produk jadi	
		2	75% produk jadi dan sisanya buatan guru/siswa	
		3	50% produk jadi dan sisanya buatan guru/siswa	
		4	25% produk jadi dan sisanya buatan guru/siswa	
		5	Pemanfaatan lingkungan kelas dan sekolah	
	1.2. Jumlah Media	0	Tdk ada	
		1	1-2 buah	
		2	3-4 buah	
		3	5-6 buah	
		4	7-8 buah	
		5	Lebih dari 8 buah	
	1.3. Kondisi	0	Tdk dapat digunakan karena telah rusak	
		1	Baru dan jarang dimanfaatkan	
		2	Telah lama dan jarang dimanfaatkan	
		3	Baru dan dimanfaatkan	
		4	Telah lama dan sering dimanfaatkan	
		5	Selalu diperbaharui	

1.4. Pemilihan Bahan	0	Terbuat dari bahan yg sulit didapat	
	1	Terbuat dari bahan yg mahal dan sulit dibuat	
	2	Terbuat dari bahan yg mahal namun mudah dibuat	
	3	Terbuat dari bahan bekas, murah, mudah dibuat namun tdk sesuai dgn tingkatan kelas	
	4	Terbuat dari bahan bekas, murah, mudah dibuat dan sesuai dgn tingkatan kelas	
	5	Pemanfaatan lingkungan kelas dan sekolah	
1.5. Penataan Media	0	Tdk diatur/ditata	
	1	Ditelakkan di ruang kepala sekolah	
	2	Disimpan dalam plastik terbungkus dan disimpan di dalam lemari	
	3	Disimpan dalam plastik dan diletakkan di atas lemari	
	4	Ditempatkan di dalam kelas namun tdk teratur	
	5	Ditata pada pojok media dalam ruang kelas dan tertata rapi	
Total skor			

Hasil	Nilai	Kategori	Peringkat	Penilai
	16+	Berhasil		
	6+ s/d 15	Berkembang		
	0 - 5	Tumbuh		

2. Form Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam

1		Kelengkapan RPP	
Registrasi	0	Media tidak tertulis pada RPP	
	1	Media tertulis hanya pada kolom tertentu di RPP	
	2	Media tertulis pada kolom Kegiatan Pembelajaran dan Kolom Media di media	
	3	Media tertulis secara lengkap pada RPP	
	4	Media tertulis secara lengkap dan tepat pada RPP	
2		Kemudahan Media untuk Dilihat oleh Pengguna	
Visual	0	Sulit dilihat sama sekali	
	1	Dapat dilihat oleh orang yang ahlinya saja	
	2	Dapat dilihat hanya pada saat saat tertentu saja	
	3	Dapat dilihat pada waktu tertentu, tempat tertentu, oleh orang tertentu	
	4	Mudah dilihat, kapan saja, dimana saja, oleh siapa saja	
3		Kesederhanaan Media	
Simpel	0	Sangat rumit	
	1	Rumit untuk orang lain	
	2	Sederhana dalam bahan dan bentuk	
	3	Sederhana proses pembuatan dan penggunaan	
	4	Sederhana bahan, bentuk, proses, dan produk	
4		Kebermanfaatan Media	
Useful	0	Tidak bermanfaat sama sekali	
	1	Bermanfaat untuk satu bidang saja	
	2	Bermanfaat untuk beberapa hal	
	3	Bermanfaat untuk mata pelajaran, madrasah	
	4	Sangat bermanfaat untuk mata pelajaran, keilmuan dan masyarakat luas	
5		Kebenaran Media	
Accurate	0	Sangat bertentangan dengan keilmuan	
	1	Terdapat kesalahan konsep	
	2	Sebagian konsep belum tepat	
	3	Konsep benar dan tepat	
	4	Mendapatkan pembuktian kebenaran baru	

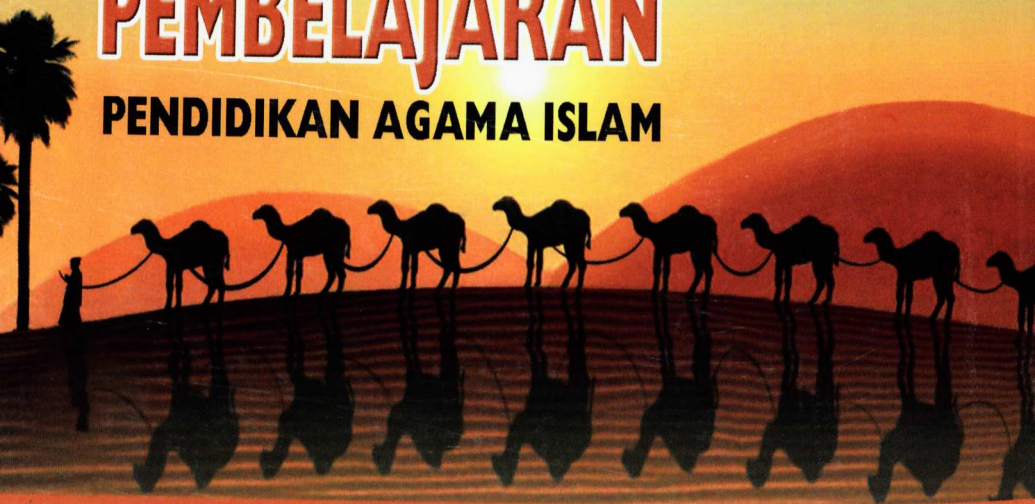
6		Kewajaran Media	
Legitimate	0	Tampak mengada ada	
	1	Terdapat unsur kebetulan/incidental	
	2	Wajar hanya dalam konsep	
	3	Wajar dalam konsep, dan penggunaan	
	4	Sangat wajar dan tepat sasaran	
7			
Scan	0	Pelaksanaan tidak sesuai dengan RPP	
	1	Pelaksanaan sebagian sesuai petunjuk pada RPP	
	2	Pelaksanaan seperti yang terdapat pada RPP	
	3	Pelaksanaan seluruhnya seperti yang terdapat pada RPP	
	4	Pelaksanaan secara sempurna jelmaan RPP	
8		Penguasaan Guru	
Power	0	Guru tidak menguasai media	
	1	Guru menguasai sebagian kecil media	
	2	Guru menguasai sebagian besar media	
	3	Guru menguasai media	
	4	Guru secara natural menjadi jelmaan media yang ditata oleh nya	
9		Penguasaan Guru	
Isami	0	Bertentangan dengan prinsip keagamaan	
	1	Terdapat kesalahan dalam penulisan nilai Islam	
	2	Penyampaian nilai Islam tidak lengkap	
	3	Sulit di Qiyaskan	
	4	Sangat mendukung penyampaian nilai nilai Islam	
		Skor Nilai Total	

Hasil	Nilai	Kategori	Penilai
	17 - 36	Media telah mendukung pembelajaran PAI	
	09 - 16	Media dianggap mendukung	
	00 - 08	Media perlu dibenahi	

MEDIA

PEMBELAJARAN

PENDIDIKAN AGAMA ISLAM



Modul ini diperuntukkan bagi para guru yang sedang mengikuti program Dualmode Peningkatan kualifikasi Guru Madrasah dan Guru Pendidikan Agama Islam pada sekolah.

Untuk menunjang kegiatan pembelajaran, maka penyediaan modul bagi peserta program sangat diperlukan. Namun demikian modul ini tidaklah berdiri sendiri menjadi pilar keberhasilan program, akan tetapi harus ditunjang oleh kemandirian belajar peserta program serta kelengkapan berbagai sarana yang dibutuhkan.



FAKULTAS TARBIYAH IAIN SUMATERA UTARA
Jl. Willem Iskandar Psr. V Medan Estate
Telp. (061) 6615683-6622925 Fax. (061) 6615683
Website: <http://www.iainsu.ac.id>
E-mail: webmaster@iainsu.ac.id