

Media Pembelajaran Perspektif Pendidikan Agama Islam

Siti Aisyah

Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Negeri Antasari Banjarmasin

ais.aisyah@gmail.com

ABSTRACT

Learning media can be understood as anything that can convey and distribute messages from sources in a planned manner so as to create a conducive learning environment where the recipient can carry out the learning process efficiently and effectively. The types of media that can be used are audio, visual, and audio visual. Characteristics of learning media are divided into several parts, namely: First, graphic media (images, sketches, diagrams, charts, graphs, cartoons, posters, maps and globes, flannel boards and bulletins). Second, audio media (radio, magnetic tape recorder, language laboratory). Third, silent projection media (frame and series films, transparency media, opaque projectors, microfibers, films, bracelet films, television, videos, games and simulations. Religious education media are all activities related to religious education materials, either in the form of tools that can be demonstrated as well as techniques/methods that can effectively be used by religious teachers in order to achieve certain goals and do not conflict with Islamic teachings. The results of this study found several examples of Islamic religious education media, namely *uswatun hasanah*, orders (recommendations), prohibitions, and punishment.

Keywords: *Media; Learning; Islamic Education*

ABSTRAK

Media pembelajaran dapat dipahami sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif di mana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif. Jenis-jenis media yang dapat digunakan adalah audio, visual, dan audio visual. Karakteristik media pembelajaran dibagi ke dalam beberapa bagian yaitu: *Pertama*, media grafis (gambar, sketsa, diagram, bagan, grafik, kartun, poster, peta dan globe, papan flanel dan buletin). *Kedua*, media audio (radio, alat perekam pita magnetik, laboratorium bahasa). *Ketiga*, media proyeksi diam (film bingkai dan rangkai, media transparansi, proyektor tak tembus pandang, mikrofis, film, film gelang, televisi, video, permainan dan simulasi. Media pendidikan agama merupakan semua aktivitas yang berhubungan dengan materi pendidikan agama, baik yang berupa alat yang dapat diragakan maupun teknik/metode yang secara efektif dapat digunakan oleh guru agama dalam rangka mencapai tujuan tertentu dan tidak bertentangan dengan ajaran Islam. Hasil kajian ini ditemukan beberapa contoh media pendidikan agama Islam yaitu *uswatun hasanah*, perintah (anjuran), larangan, dan hukuman.

Kata Kunci: *Media; Pembelajaran; Pendidikan Islam*

PENDAHULUAN

Didalam pembuatan jurnal ini penulis memfokuskan pada pembahasan rancangan media pembelajaran Islam yang bertitik tolak dari pemahaman penulis bahwa pendidikan dalam konteks pemaknaan dan aplikasinya lebih luas dari pembelajaran. Akan tetapi ketika membicarakan tentang media sebagai alat bantu pelaksanaan pembelajaran maka di kedua pembahasan diskursus pendidikan itu akan temukan pemahaman dan pengetahuan bahwa media sebagai alat pendidikan akan mendukung terhadap pelaksanaan pendidikan dan pembelajaran tersebut.

Kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti ‘tengah’, ‘perantara’ atau ‘pengantar’ ‘pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Gerlac & Ely seperti yang dikutip oleh Azhar Arsyad mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.¹

Heinich dan kawan-kawan seperti yang dikutip Azhar Arsyad mengemukakan istilah *medium* sebagai perantara yang mengantar informasi antara sumber dan penerima. Jadi, televisi, film, foto, radio, rekaman audio, gambar yang diproyeksikan, bahan-bahan cetakan, dan sejenisnya adalah *media komunikasi*. Apabila media itu membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran maka media itu disebut media pembelajaran.

Acapkali kata media pendidikan digunakan secara bergantian dengan istilah alat bantu atau media komunikasi. Hubungan komunikasi akan berjalan lancar dengan

¹Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: RadjaGrafindo Persada, 2011), hlm. 3

hasil yang maksimal apabila menggunakan alat bantu yang disebut media komunikasi.² Sementara itu, Gagne dan Briggs yang pendapatnya dikutip oleh Azhar Arsyad secara implisit mengatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri dari buku, *tape recorder*, kaset, *video camera*, *video recorder*, film, *slide*, foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer. Dengan kata lain, media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar.³

Kebanyakan para ahli pendidikan membedakan antara media dan alat peraga, namun kedua istilah tersebut juga digunakan saling bergantian. Perbedaan antara media dengan alat peraga terletak pada fungsi, bukan pada substansinya. Sumber belajar dikatakan alat peraga jika hal tersebut fungsinya hanya sebagai alat bantu saja. Hal tersebut dikatakan media jika sumber belajar itu merupakan bagian yang integral dari seluruh kegiatan belajar.⁴

Media juga dapat diartikan sebagai sesuatu yang bersifat menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada dirinya. Penggunaan media secara kreatif akan memungkinkan siswa untuk belajar lebih baik dan dapat meningkatkan *performan* mereka sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.

Dalam proses optimalisasi diri siswa untuk menghasilkan perubahan perilaku yang relatif *permanen* (kualitas ideal) tersebut, maka guru harus berposisi sebagai peran penggiat. Guru disebut sebagai peran penggiat, karena dengan pertimbangan bahwa siswa adalah orang yang memiliki benih kodrati yang tidak terpisahkan dari lingkungan kehidupannya. Maka dalam melaksanakan tugasnya sebagai peran penggiat, guru

²Oemar Hamalik, *Media Pendidikan*, (Bandung: Citra Aditya Bakti, 1994), cet. Ke-7, hlm. 5

³Azhar Arsyad, *Media ...*, hlm. 4

⁴Asnawir Dan Basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran*, (Jakarta : Ciputat Pers, 2002), hlm. 11

hendaknya memiliki kemampuan dalam merencana dan menciptakan lingkungan belajar secara kondusif bagi siswa-siswanya.

Berdasarkan pemahaman tersebut, maka didalam memahami media pembelajaran, guru tidaklah dipahami sebagai satu-satunya sumber belajar, tetapi-dengan posisinya sebagai peran penggiat tadi, ia pun harus mampu merencana dan mencipta sumber-sumber belajar lainnya sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif. Sumber-sumber belajar selain guru inilah yang disebut sebagai penyalur atau penghubung pesan ajar yang diadakan dan/atau diciptakan secara terencana oleh para guru atau pendidik.

Berdasarkan uraian di atas, media pembelajaran dapat dipahami sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif di mana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif. Tampak bahwa studi tentang media dalam konteks pembelajaran ini, bukanlah studi tentang hal-hal yang menyangkut teknis dan mekanis. Karena pembelajaran bagian dari ilmu pendidikan dan ia adalah ilmu pengetahuan sosial, maka dengan sendirinya studi tentang media hanyalah terbatas pada segi sosial, psikologis, dan dan pedagogisnya saja, yaitu kaitannya dengan unsur-unsur lainnya dalam keseluruhan unsur pembelajaran. Dengan demikian, tujuan pemanfaatan media dalam proses pembelajaran adalah untuk mengefektifkan dan mengefesiansikan proses pembelajaran itu sendiri.⁵

C.JENIS-JENIS MEDIA

Untuk mengetahui jenis-jenis media, maka perlu dipahami pengertian teknologi pendidikan dalam *konteks* media. Menurut *Association of Education And Communication Technology/AECT* di Amerika, media atau bahan sebagai sumber belajar merupakan komponen dari sistem instruksional di samping pesan, orang, teknik latar dan peralatan. Media atau bahan adalah perangkat lunak (*software*) berisi pesan atau informasi pendidikan yang biasanya disajikan dengan mempergunakan peralatan.

⁵Yudhi Munadi, *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru*, (Jakarta: Gaung Persada Press, 2008), hlm. 8

Peralatan atau perangkat keras (*hardware*) merupakan sarana untuk dapat menampilkan pesan yang terkandung pada media tersebut. Dengan masuknya berbagai pengaruh ke dalam khazanah pendidikan seperti ilmu cetak-mencetak, tingkah laku (*behaviorisme*), komunikasi, dan laju perkembangan teknologi elektronik, media dalam perkembangannya tampil dalam berbagai jenis dan format (modul cetak, film, televisi, film bingkai, film rangkai, program radio, komputer dan seterusnya) masing-masing dengan ciri-ciri dan kemampuannya sendiri. Dari sini usaha-usaha penataan timbul, yaitu pengelompokan atau klasifikasi menurut kesamaan ciri atau karakteristiknya. Beberapa contoh usaha ke arah taksonomi media tersebut antara lain adalah uraian dibawah ini.

1. Taksonomi menurut Rudy Bertz.

Seperti yang dikutip oleh Arief S. Sadiman dkk, bahwa Bertz mengidentifikasi ciri utama dari media menjadi tiga unsur pokok, yaitu suara, visual dan gerak. Visual dibedakan menjadi tiga yaitu gambar, garis (*line graphic*) dan simbol yang merupakan suatu kontinum dari bentuk yang dapat ditangkap dengan indera penglihatan. Di samping itu Bertz juga membedakan antara media siar (*telecommunication*) dan media rekam (*recording*) sehingga terdapat 8 jenis media: 1) media audio visual gerak, 2) media audio visual diam, 3) media audio semi-gerak, 4) media visual gerak, 5) media visual diam, 6) media semi-gerak, 7) media audio dan 8) media cetak.

2. Hierarki Media menurut Duncan

Dalam menyusun taksonomi media menurut hierarki pemanfaatan untuk pendidikan, Duncan ingin menjajarkan biaya investasi, kelangkaan dan keluasan lingkup sasarannya di satu pihak dan kemudahan pengadaan serta penggunaan, keterbatasan lingkup sasaran dan rendahnya biaya dilain pihak dengan tingkat kerumitan perangkat medianya dalam satu hierarki. Dengan bahasa awam hal tersebut dapat dijelaskan bahwa semakin rumit jenis perangkat media yang dipakai, semakin mahal biaya investasinya, semakin susah pengadaannya, tetapi juga semakin umum penggunaannya dan semakin luas lingkup sasarannya. Sebaliknya, semakin sederhana perangkat media yang

digunakan biayanya akan lebih murah, pengadaannya lebih mudah, sifat penggunaannya lebih khusus, dan lingkup sarasannya lebih terbatas. Pada dasarnya, hierarki Duncan disusun menurut tingkat kerumitan perangkat dan media yang dipergunakan.⁶

3. Taksonomi menurut Briggs

Taksonomi ini lebih mengarah pada karakteristik menurut stimulus atau rangsangan yang dapat ditimbulkan dari media sendiri, yaitu kesesuaian rangsangan tersebut dengan karakteristik siswa, tugas pembelajaran, bahan, dan transmisinya. Briggs seperti yang dikutip oleh Arif S. Sadiman mengidentifikasi 13 macam media yang dipergunakan dalam proses belajar mengajar, yaitu: objek, model, suara langsung, rekaman audio, media cetak, pembelajaran terprogram, papan tulis, media transparansi, film rangkai, film bingkai, film, televisi dan gambar.

4. Taksonomi menurut Gagne'

Tanpa menyebut jenis-jenis dan masing-masing medianya, Gagne' seperti yang dikutip oleh Arief S. Sadiman dkk membuat 7 macam pengelompokan media, yaitu benda untuk didemonstrasikan, komunikasi lisan, media cetak, gambar diam, gambar gerak, film bersuara, dan mesin belajar. Ketujuh kelompok media ini kemudian dikaitkan dengan kemampuan memenuhi fungsi menurut tingkatan hierarki belajar yang dikembangkannya yaitu pelontar stimulus belajar, penarik minat belajar, contoh perilaku belajar, memberi kondisi eksternal, menuntun cara berfikir, memasukkan alih-ilmu, menilai prestasi, dan pemberi umpan balik.⁷

5. Taksonomi menurut Edling

Dalam penyusunan ini Edling seperti yang dikutip Arief S. Sadiman beranggapan bahwa siswa, rangsangan belajar dan tanggapan merupakan variabel kegiatan belajar dengan media. Media merupakan bagian dari enam unsur rangsangan belajar, yaitu dua untuk pengalaman audio meliputi kodifikasi subjektif visual dan

⁶Arief S. Sadiman, *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*, (Jakarta: RadjaGrafindo Persada, 2005), hlm. 20

⁷Arief S. Sadiman, *Media Pendidikan...*, hlm. 23

kodifikasi objektif audio, dua untuk pengalaman video meliputi kodifikasi objektif visual, dan dua pengalaman belajar 3 dimensi meliputi pengalaman langsung dengan orang dan pengalaman langsung dengan orang dan pengalaman langsung dengan benda-benda. Dipandang dari banyaknya isyarat yang diperlukan, pengalaman, subjektif, objektif, dan langsung merupakan suatu kontinum atau kesinambungan pengalaman belajar.⁸

6. Taksonomi menurut Schramm

Dari segi kerumitan media dan besarnya biaya, Schramm seperti yang dikutip oleh Arief S. Sadiman dkk membedakan media rumit dan media mahal (*big media*) dan media sederhana dan murah (*little media*). Schramm juga mengelompokkan media menurut daya liputnya menjadi media massal, media kelompok, dan media individual. Selain itu, ia juga membuat pengelompokan lain menurut kontrol pemakaiannya dalam pengertian portabilitas, kesesuaiannya untuk di rumah, kesiapan setiap saat diperlukan, dapat tidaknya laju penyampaiannya di kontrol, kesesuaiannya untuk belajar mandiri, dan kemampuannya untuk memberikan umpan-balik.

7. Taksonomi menurut Allen.

Pengelompokan yang dikembangkan Allen adalah berusaha mengubungkan fungsi media dengan tujuan belajar yang hendak dicapai.

Dari beberapa pengelompokan media yang dikemukakan di atas dapat dilihat bahwa hingga saat ini belum terdapat suatu kesepakatan tentang taksonomi media yang berlaku umum dan mencakup segala aspeknya, khususnya untuk suatu sistem instruksional. Tampaknya, belum pernah ada sistem pengelompokan yang sah dan berlaku umum seperti pernyataan Meredith yang dikutip oleh U. Heidt seperti yang dikutip oleh Arief S. Sadiman dkk, bahwa "...the idea that there is any one objective 'natural' classification is somewhat absurd".

⁸Arief S. Sadiman, *Media Pendidikan...*, hlm. 26

Bagaimanapun, suatu pengelompokan, apa pun bentuk dan tujuannya dapat memperjelas perbedaan dalam fungsi dan kemampuannya. Hal ini sangat diperlukan dalam menentukan pilihan atas media.⁹

D.KARAKTERISTIK MEDIA

Usaha pengklasifikasian di atas mengungkapkan karakteristik atau ciri-ciri khas suatu media berbeda menurut tujuan atau maksud pengelompokannya. Dari contoh pengelompokan yang diadakan oleh Schramm, kita dapat melihat media menurut karakteristik ekonomisnya, lingkup sarannya yang dapat diliput, dan kemudahan kontrol pemakai. Karakteristik media juga dapat dilihat menurut kemampuan membangkitkan rangsangan indera penglihatan, pendengaran, perabaan, pengecap, maupun penciuman, atau kesesuaiannya dengan tingkatan hierarki belajar seperti yang digarap oleh Gagne', dan sebagainya. Karakteristik media ini sebagaimana dikemukakan oleh Kemp yang dikutip oleh Arief S. Sadiman dkk merupakan dasar pemilihan media sesuai dengan situasi belajar tertentu. Jadi klasifikasi media, karakteristik media dan pemilihan media merupakan kesatuan yang tidak terpisahkan dalam penentuan strategi pembelajaran.

Untuk tujuan-tujuan praktis, dibawah ini akan dibahas karakteristik beberapa jenis media yang lazim dipakai dalam kegiatan belajar mengajar khususnya di Indonesia.

1. Media Grafis (Visual Diam)

Dalam proses pembelajaran, media cetak dan grafis merupakan media yang paling banyak dan paling sering digunakan. Media grafis sering juga disebut media dua dimensi, yakni media yang mempunyai ukuran panjang dan lebar.¹⁰Media ini termasuk kategori media visual nonproyeksi yang berfungsi untuk menyalurkan pesan dari pemberi ke penerima pesan (dari guru kepada siswa). Secara sederhana media grafis

⁹Arief S. Sadiman, *Media Pendidikan...*, hlm. 27

¹⁰Harjanto, *Perencanaan Pengajaran*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), hlm. 237

dapat diartikan sebagai media yang mengandung pesan yang dituangkan dalam bentuk tulisan, huruf-huruf, gambar-gambar, dan simbol-simbol yang mengandung arti.¹¹

Simbol-simbol tersebut perlu dipahami benar artinya agar proses penyampaian pesan dapat berhasil dan efisien. Selain fungsi umum tersebut, secara khusus grafis berfungsi pula untuk menarik perhatian, memperjelas sajian ide, mengilustrasikan atau menghiasi fakta yang mungkin akan cepat dilupakan atau diabaikan bila tidak digrafiskan.

Selain sederhana dan mudah pembuatannya, media grafis termasuk media yang relatif murah ditinjau dari segi biayanya. Banyak jenis media grafis, beberapa di antaranya akan kita bicarakan dalam bahasan di bawah ini.¹²

a. Gambar/Foto

Gambar merupakan media visual yang penting dan mudah didapat. Dikatakan penting sebab ia dapat mengganti kata verbal, mengkongkritkan yang abstrak, dan mengatasi pengamatan manusia. Gambar membuat orang dapat menangkap idea atau informasi yang terkandung di dalamnya dengan jelas, lebih jelas daripada yang diungkapkan oleh kata-kata. Akan tetapi, karena setiap orang merasa mudah untuk memperoleh gambar, ia menganggapnya sebagai “hal yang biasa” atau “terlalu biasa” sehingga melupakan manfaatnya.

Walaupun hanya menekankan kekuatan indera penglihatan, kekuatan gambar terletak pada kenyataan bahwa sebagian besar orang pada dasarnya pemikir visual. Tidak heran apabila kemudian kita menjadi kandidat utama target pengeluaran miliaran rupiah untuk periklanan, televisi, media, film, dan multimedia.¹³

¹¹Wina Sanjaya, *Perencanaan Dan Desain Sistem Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2008), hlm. 213

¹² Arief S. Sadiman, *Media Pendidikan...*, hlm. 28

¹³Yudhi Munadi, *Media Pembelajaran...*, hlm. 89

Foto merupakan media reproduksi bentuk asli dalam dua dimensi. Foto ini merupakan alat visual yang efektif karena dapat divisualisasikan dan dijelaskan dengan lebih konkrit dan realistis. Informasi yang disampaikan dapat dimengerti dengan mudah karena hasil yang diragakan lebih mendekati kenyataan melalui foto yang diperlihatkan kepada anak-anak, dan hasil yang diterima oleh anak-anak akan sama. Foto juga dapat mengatasi ruang dan waktu. Sesuatu yang terjadi di tempat yang lain dapat dilihat oleh orang yang berada jauh dari tempat kejadian dalam bentuk setelah kejadian itu berlalu.¹⁴

b. Sketsa

Sketsa adalah gambar sederhana, atau *draft* kasar yang melukiskan bagian-bagian pokoknya tanpa detail. Karena setiap orang yang normal dapat belajar menggambar, setiap guru yang baik haruslah dapat menuangkan ide-idenya kedalam bentuk sketsa. Sketsa, selain dapat menarik perhatian murid, menghindari verbalisme dan dapat memperjelas penyampaian pesan, harganyapun tak perlu dipersoalkan, sebab media ini dibuat langsung oleh guru.¹⁵

c. Diagram

Diagram merupakan susunan garis-garis dan lebih menyerupai peta daripada gambar. Diagram ruang belajar misalnya menunjukkan di mana letak dinding, pintu, jendela, bangku dan meja murid-murid. Begitu pula letak kursi dan meja guru serta lemari dan papan tulis. Pola untuk membuat gaun merupakan diagram juga. Begitu pula denah sebuah rumah atau cetak biru sebuah gedung. Diagram serupa itu tergolong diagram skematik, sering disebut skema saja. Ada juga diagram yang menggunakan gambar-gambar yang disebut sebagai diagram piktorial.

Diagram sering juga digunakan untuk menerangkan letak bagian-bagian sebuah alat atau mesin serta hubungan satu bagian dengan bagian yang lain.¹⁶

¹⁴Asnawir Dan Basyiruddin Usman, *Media...*, hlm. 47

¹⁵Arief S. Sadiman, *Media Pendidikan...*, hlm. 33

¹⁶Yudhi Munadi, *Media Pembelajaran...*, hlm. 93

d.Bagan/Chart

Bagan atau sering disebut dengan *chart* adalah media grafis yang didesain untuk menyajikan ringkasan visual secara jelas dari suatu proses yang penting. Agar pesan yang ingin disampaikan melalui bagan dapat dimengerti dan mudah dipahami, maka biasanya dalam bagan disertai dengan media grafis lainnya, seperti gambar, foto atau lambang-lambang verbal lainnya. Suatu bagan dianggap baik apabila berbentuk sederhana, tidak rumit dan tidak berbelit-belit.¹⁷

e.Grafik

Grafik menampilkan sajian visual data angka-angka. Grafik juga dapat menggambarkan hubungan dan perbandingan antara unit-unit data, kecenderungan pada data itu. Pada umumnya data pada tabel dapat dipindahkan ke dalam grafik. Selanjutnya data yang disajikan dalam bentuk grafik dengan cepat dapat diinterpretasi.¹⁸

f.Kartun

Kartun sebagai salah satu bentuk komunikasi grafis adalah suatu gambar interpretatif yang menggunakan simbol-simbol untuk menyampaikan suatu pesan secara cepat dan ringkas atau sesuatu sikap terhadap orang, situasi, atau kejadian tertentu. Kemampuannya besar sekali untuk menarik perhatian, memengaruhi sikap maupun tingkah laku.

g.Poster

Poster adalah media yang digunakan untuk menyampaikan suatu informasi, saran atau ide tertentu, sehingga dapat merangsang keinginan yang melihatnya untuk melaksanakan isi pesan tersebut. Misalnya, poster tentang Keluarga Berencana, poster

¹⁷Wina Sanjaya, *Perencanaan Dan Desain...*, hlm. 214

¹⁸Azhar Arsyad, *Media ...*, hlm. 138

tentang kebersihan, poster tentang ajakan menghemat air dan sebagainya. Suatu poster yang baik harus mudah diingat, mudah dibaca, dan mudah untuk ditempelkan dimana saja.¹⁹

h.Peta Dan Globe

Pada dasarnya peta dan globe berfungsi untuk menyajikan data-data lokasi. Secara khusus peta dan globe tersebut memberikan informasi tentang:

- 1) Keadaan permukaan bumi, daratan, sungai-sungai, gunung-gunung dan bentuk-bentuk daratan dan perairan.
- 2) Tempat-tempat serta arah dan jarak dengan tempat yang lain.
- 3) Data-data budaya dan kemasyarakatan seperti populasi atau pola bahasa/adat istiadat; dan
- 4) data-data ekonomi, seperti hasil pertanian, industri atau perdagangan internasional.

i.Papan Flanel

Papan flanel adalah media grafis yang efektif sekali untuk menyajikan pesan-pesan tertentu kepada sasaran tertentu pula. Gambar-gambar yang akan disajikan dapat dipasang dan dicopot dengan mudah sehingga dapat dipakai berkali-kali.

j.Papan Buletin

Papan buletin ini tidak dilapisi kain *flannel* tetapi langsung ditempel gambar-gambar atau tulisan-tulisan. Fungsinya selain menerangkan sesuatu, papan buletin dimaksudkan untuk memberitahukan kejadian dalam waktu tertentu.²⁰

2.Media Audio

¹⁹Wina Sanjaya, *Perencanaan Dan Desain...*, hlm. 215

²⁰Arief S. Sadiman, *Media Pendidikan...*, hlm. 48

Media audio adalah media yang mengandung pesan dalam bentuk *auditif* yang dapat merangsang pikiran dan perasaan pendengar sehingga terjadi proses belajar.²¹ Ada beberapa jenis media dapat dikelompokkan dalam media audio, antara lain radio, alat perekam pita magnetik, dan laboratorium bahasa.

a. Radio

Radio merupakan perlengkapan elektronik yang dapat digunakan untuk mendengarkan berita yang aktual, dapat mengetahui beberapa kejadian dan peristiwa penting dan baru, masalah-masalah kehidupan dan sebagainya. Radio dapat dijadikan sebagai media pendidikan dan pengajaran yang cukup efektif dan ia juga merupakan alat pendidikan yang digunakan secara efektif untuk seluruh *level* dan fase pendidikan.²²

b. Alat Perekam Pita Magnetik

Kaset *tape recorder* adalah alat perekam yang menggunakan pita dalam kaset. Pita tersebut digulung-gulung pada kumparan yang berada dalam kotak yang disebut kaset. Pita yang digunakan untuk *cassette recorder* itu adalah pita magnetik, berupa pita yang tipis dan elastik. Satu sisi permukaannya berkilat, sedangkan permukaan lainnya kusam yang mengandung lapisan oksida besi yang magnetik. Kalau pita itu berjalan dan permukaannya yang kusam menyentuh puting perekam suara maka media magnetik mengatur partikel-partikel oksida besi yang terdapat pada permukaan pita tersebut sesuai dengan pola suara yang direkam.²³

c. Laboratorium Bahasa

Laboratorium bahasa adalah alat untuk melatih siswa untuk mendengar dan berbicara dalam bahasa asing dengan jalan menyajikan materi pelajaran yang disiapkan sebelumnya. Dalam laboratorium bahasa siswa duduk sendiri-sendiri pada bilik akustik dan kotak suara yang telah tersedia. Siswa atau mahasiswa mendengarkan suara guru

²¹Wina Sanjaya, *Perencanaan Dan Desain...*, hlm. 216

²²Oemar Hamalik, *Media Pendidikan*, (Bandung: Alumni, 1985), hlm. 125

²³Asnawir Dan Basyiruddin Usman, *Media...*, hlm. 90

atau suara *radio cassette* melalui *headphone*. Dengan jalan demikian siswa dapat dengan segera memperbaiki kesalahan-kesalahan yang dibuatnya.²⁴

3. Media Proyeksi Diam

Media proyeksi diam (*still proyected medium*) mempunyai persamaan dengan media grafik dalam arti menyajikan rangsangan rangsangan visual. Selain itu, bahan-bahan grafis banyak sekali dipakai dalam media proyeksi diam. Perbedaan yang jelas diantara mereka adalah pada media grafis dapat secara langsung berinteraksi dengan pesan media yang bersangkutan pada media proyeksi, pesan tersebut harus diproyeksikan dengan proyektor agar dapat dilihat oleh sasaran terlebih dahulu. Adakalanya media jenis ini disertai rekaman audio, tetapi ada pula yang hanya visual saja.

Beberapa jenis media proyeksi diam antara lain film bingkai (*slide*), film rangkai, (*film Strip*), *overhead proyektor*, *proyektor opaque*, dan *mikrokofis*

a. Film Bingkai

Film bingkai adalah suatu film berukuran 35 mm, yang biasanya dibungkus bingkai berukuran 2x2 inci terbuat dari karton, atau plastik. Selain ukuran tersebut masih ada lagi ukuran yang lebih besar, *oversized slides* (21/4x21x2 inci) dan *latern slide* (3 1/4x4 inci).

Dalam penggunaan film bingkai, lamanya tiap gambar disorotkan ke layar tergantung pada kebutuhan, mulai dari satu detik hingga selama waktu yang diperlukan untuk mengkomunikasikan pesan yang bersangkutan. Bila program tersebut disertai suara yang direkam, biasanya waktu proyeksinya tertentu.²⁵

b. Film rangkai

Sebagaimana halnya film bingkai, film rangkai bisa tanpa suara (*silent*) bisa pula dengan suara (*sound*). Suara yang menyertai film rangkai dimaksudkan untuk

²⁴Asnawir Dan Basyiruddin Usman, *Media...*, hlm. 93

²⁵Arief S. Sadiman, *Media Pendidikan...*, hlm. 55

menjelaskan isi. Selain dengan suara yang direkam, penjelasan dapat disampaikan dalam bentuk buku pedoman atau narasi tulis dibawah gambar yang dibacakan oleh guru atau dibaca sendiri oleh siswa.²⁶

c. Media tranparansi

Media tranparansi atau *overhead transparency (OHT)* seringkali disebut dengan nama perangkat kerasnya yaitu OHP (*Overhead projector*). OHP adalah alat yang dirancang sedemikian rupa sehingga dapat memproyeksikan transparansi ke arah layar lewat atas atau samping kepala orang yang menggunakannya.²⁷

d. Proyektor Tak Tembus Pandang (Opaque Projector)

Proyektor tak tembus pandang adalah alat untuk memproyeksikan bahan bukan transparan, tetapi bahan-bahan tidak tembus pandang. Benda-benda tersebut adalah benda datar, tiga dimensi seperti mata uang, model, serta warna dan anyaman yang dapat diproyeksikan.²⁸

e. Mikrofis

Mikroskofis atau *microfiche* adalah lembaran film transparan terdiri dari lambang-lambang visual yang diperkecil sedemikian rupa sehingga tak dapat dibaca dengan mata telanjang.

Keuntungan terbesar dari alat ini ialah dapat menghemat ruangan. Halaman cetak yang besar dapat diringkas dalam bentuk film yang selanjutnya bisa dikembalikan lagi ke bentuk semula dengan memproyeksikan ke layar.²⁹

f. Film

Film merupakan media yang amat besar kemampuannya dalam membantu proses belajar mengajar, diantaranya karena lebih realistis, dapat di ulang-ulang,

²⁶Arief S. Sadiman, *Media Pendidikan...*, hlm. 60

²⁷Arief S. Sadiman, *Media Pendidikan...*, hlm. 62

²⁸Arief S. Sadiman, *Media Pendidikan...*, hlm. 64

²⁹Arief S. Sadiman, *Media Pendidikan...*, hlm. 65

dihentikan, dan sesuai dengan kebutuhan. Hal-hal yang abstrak menjadi jelas, serta mampu mengatasi keterbatasan daya indera kita.³⁰

g. Film Gelang

Film gelang adalah jenis media yang terdiri dari film yang ujung-ujungnya saling bersambungan, sehingga film ini akan berputar terus berulang-ulang kalau tidak dimatikan.³¹

h. Televisi

Selain film, televisi adalah media yang menyampaikan pesan pembelajaran secara *audio-visual* dengan disertai unsur gerak. Dilihat dari sudut jumlah penerima pesannya televisi tergolong ke dalam media massa.³²

i. Video

Video, sebagai media *audio-visual* yang menampilkan gerak, semakin lama semakin populer dalam masyarakat kita. Pesan yang disajikan bisa bersifat fakta maupun fiktif. Bisa bersifat informatif, edukatif maupun instruksional.³³

j. Permainan dan simulasi

Apa yang disebut permainan adalah setiap kontes antara para pemain yang berinteraksi satu sama lain dengan mengikuti aturan tertentu untuk mencapai tujuan tertentu itu.

Simulasi adalah suatu model hasil penyederhanaan suatu realitas. Selain harus mencerminkan situasi yang sebenarnya, simulasi harus bersifat operasional. Artinya simulasi menggambarkan proses yang sedang berlangsung. Maket sebuah bangunan

³⁰Arief S. Sadiman, *Media Pendidikan...*, hlm. 67

³¹Arief S. Sadiman, *Media Pendidikan...*, hlm. 69

³²Arief S. Sadiman, *Media Pendidikan...*, hlm. 71

³³Arief S. Sadiman, *Media Pendidikan...*, hlm. 74

adalah model dari bangunan yang sebenarnya tetapi bukan simulasi karena tidak untuk menggambarkan proses.³⁴

E.MEDIA PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

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

Dalam hal pemilihan media pengajaran agama Islam yang terpenting adalah selalu memperhatikan hal-hal yang tidak bertentangan dengan kaidah-kaidah agama atau sesuatu tindakan atau perbuatan yang dicontohkan oleh Nabi sendiri. Pemilihan media pengajaran agama tersebut disesuaikan dengan tujuan pengajaran agama itu sendiri, baik bahan/materi yang akan disampaikan, ketersediaan alat yang tersedia, pribadi guru, minat dan kemampuan siswa, serta situasi pengajaran yang akan berlangsung.

Para Nabi menyebarkan agama kepada kaumnya atau kepada umat manusia bertindak sebagai guru-guru yang baik dan sebagai pendidikan keagamaan yang agung. Usaha Nabi dalam menanamkan aqidah agama yang dibawanya dapat diterima dengan mudah oleh umatnya, dengan menggunakan media yang tepat yakni melalui media perbuatan nabi sendiri, dan dengan jalan memberikan contoh tauladan yang baik.

-Uswatun Hasanah

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

³⁴Arief S. Sadiman, *Media Pendidikan...*, hlm. 75

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

Melalui suri tauladan atau model perbuatan dan tindakan yang baik oleh seorang pendidik, maka guru agama akan dapat menumbuh-kembangkan sifat dan sikap yang baik pula terhadap anak didik. Bilamana sebaliknya, apa yang dilihat dan didengar oleh siswa atau anak didik bertolak belakang dengan kenyataan, maka hasil pendidikan tidak akan tercapai dengan baik dan dapat melumpuhkan daya didik seorang guru. Sehubungan dengan hal ini ada sebuah perbandingan yang menarik antara guru dan murid yaitu ibarat tongkat dan bayangannya. Kapankah bayangan tersebut akan lurus kalau tongkatnya sendiri yang bengkok?³⁵

Pada umumnya manusia memerlukan *figuritas Uswatun Hasanah* yang mampu mengarahkan manusia kearah kebenaran, untuk hal itulah Allah mengutus para Rasul-Nya untuk menjadi tauladan bagi manusia. Sebagai pendidik dalam konteks ilmu pendidikan Islam berfungsi sebagai *Warasatul Anbiya* dengan mengemban misi *Rahmatan lil alamin*. Sebagai pendidik harus memiliki sifat-sifat terpuji yang dapat menjadi tauladan bagi anak didiknya. Sebagai contoh teladan yang bersifat *uswatun hasanah*, Nabi selalu menunjukkan sifat-sifat yang terpuji.³⁶

Rasulullah Saw mengekspresikan apa yang ingin diajarkan melalui tindakan dan kemudian menerjemahkan tindakannya ke dalam kata-kata. Bagaimana menyembah Allah Swt, bagaimana bersikap sederhana, bagaimana makan, bagaimana duduk dalam shalat dan berdo'a, bagaimana tertawa dan lain sebagainya, menjadi acuan bagi para sahabat dan selanjutnya diikuti oleh umat-umat selanjutnya.

Mendidik dengan contoh ketauladanan adalah satu alat atau media pendidikan yang sangat besar pengaruhnya. Ketauladanan memberikan dampak pengiring yang sangat penting dalam pembentukan kepribadian anak. Dalam sejarah permulaan Islam telah dibuktikan bagaimana ketauladanan kehidupan Rasulullah Saw sangat

³⁵Asnawir Dan Basyiruddin Usman, *Media...*, hlm. 115

³⁶Ramayulis, *Ilmu Pendidikan Islam*, (Jakarta: Kalam Mulia, 2008), hlm. 154

mempengaruhi keberhasilan dakwah beliau dalam penyebaran Islam periode Makkah dan Periode Madinah. Beberapa sifat hakiki, yaitu *Siddiq, Amanah, Tabligh, Fathonah* di fungsionalisasi oleh beliau dalam kehidupan sehari-hari.³⁷

Hukuman

Hukuman dalam pendidikan Islam mempunyai arti penting. Pendidikan yang terlalu lunak akan membentuk pelajar kurang disiplin dan tidak mempunyai keteguhan hati. Hukuman dapat dilakukan dengan tahapan sebagai berikut; teguran, dipukul dalam arti tidak menyakiti, tetapi untuk mendidik.

Dalam masalah hukuman ini terdapat beberapa alternatif yang dapat dilakukan:

- 1).Memberi nasehat dan petunjuk
- 2).Ekspresi cemberut
- 3).Memberi pekerjaan rumah/tugas.³⁸

KESIMPULAN

Acapkali kata media pendidikan digunakan secara bergantian dengan istilah alat bantu atau media komunikasi. Hubungan komunikasi akan berjalan lancar dengan hasil yang maksimal apabila menggunakan alat bantu yang disebut media komunikasi.³⁹ Sementara itu, Gagne' dan Briggs yang pendapatnya dikutip oleh Azhar Arsyad secara implisit mengatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri dari buku, *tape recorder*, kaset, *video camera*, *video recorder*, film, *slide*, foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer. Dengan kata lain, media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar

³⁷Syaiful Bahri Djamarah, *Pola Komunikasi Orangtua dan Anak Dalam Keluarga, Sebuah Perspektif Pendidikan Islam*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2004), hlm. 100

³⁸Fuad Syalbul bin Abdul Azizi, *Al-Muallim al-Awwal Shalallaahu Alaihi Wasallam Qudwah Likulli Muallim Wa Muallimah*, Alih Bahasa Abu Haekal, (Jakarta: Zikrul Hakim, 2005), hlm. 59

³⁹Oemar Hamalik, *Media Pendidkan*, (Bandung: Citra Aditya Bakti, 1994),cet. Ke-7, hlm. 5

Untuk memahami jenis-jenis media, maka perlu dipahami pengertian teknologi pendidikan dalam *konteks* media yaitu media atau bahan sebagai sumber belajar merupakan komponen dari sistem instruksional di samping pesan, orang, teknik latar dan peralatan. Media atau bahan adalah perangkat lunak (*software*) berisi pesan atau informasi pendidikan yang biasanya disajikan dengan mempergunakan peralatan. Peralatan atau perangkat keras (*hardware*) merupakan sarana untuk dapat menampilkan pesan yang terkandung pada media tersebut. Dengan masuknya berbagai pengaruh ke dalam khazanah pendidikan seperti ilmu cetak-mencetak, tingkah laku (*behaviorisme*), komunikasi, dan laju perkembangan teknologi elektronik, media dalam perkembangannya tampil dalam berbagai jenis dan format (modul cetak, film, televisi, film bingkai, film rangkai, program radio, komputer dan seterusnya) masing-masing dengan ciri-ciri dan kemampuannya sendiri. Dari sini usaha-usaha penataan timbul, yaitu pengelompokan atau klasifikasi menurut kesamaan ciri atau karakteristiknya.

Untuk tujuan-tujuan praktis, telah dibahas karakteristik beberapa jenis media yang lazim dipakai dalam kegiatan belajar mengajar khususnya di Indonesia seperti *media Grafis, media Audio, media Proyeksi Diam*

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar, *Media Pembelajaran*, Jakarta: RadjaGrafindo Persada, 2011.
- Asnawir & Basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran*, Jakarta : Ciputat Pers, 2002.
- Azizi, Fuad Syalbab bin Abdul, *Al-Muallim al-Awwal Shalallaahu Alaihi Wasallam Qudwah Likulli Muallim Wa Muallimah*, Alih Bahasa Abu Haekal, Jakarta: Zikrul Hakim, 2005.
- Djamarah, Syaiful Bahri, *Pola Komunikasi Orangtua dan Anak dalam Keluarga, Sebuah Perspektif Pendidikan Islam*, Jakarta: Rineka Cipta, 2004.
- Hamalik, Oemar, *Media Pendidikan*, Bandung: Alumni, 1985.
- _____, *Media Pendidikan*, Bandung: Citra Aditya Bakti, 1994.
- Harjanto, *Perencanaan Pengajaran*, Jakarta: Rineka Cipta, 2010.

Munadi, Yudhi, *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru*, Jakarta: Gaung Persada Press, 2008.

Ramayulis, *Ilmu Pendidikan Islam*, Jakarta: Kalam Mulia, 2008.

Sadiman, Arief S., *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*, Jakarta: RadjaGrafindo Persada, 2005.

Sanjaya, Wina, *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*, Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2008.