

# DESAIN PEMBELAJARAN BERMEDIA PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

*Makalah*



MILIK PERPUSTAKAAN UNIV. NEGERI PADANG	
DITERIMA TGL.	: 30-12-2013
SIKSAAN BARGA:	Hd
NO. K1	: k1
NO. DAFTAR	: 231 / Hd / 2013 - d.1(1)
NO. KLASIFIKASI	:

*o  
l  
e  
h*

**SULAIMAN, S.Pd.I**  
**NIP. 198102222006041002**

**UPT MKU**  
**FAKULTAS ILMU SOSIAL**  
**UNIVERSITAS NEGERI PADANG**  
**2013**

MILIK PERPUSTAKAAN  
UNIV. NEGERI PADANG

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara (Sisdiknas, 2003, pasal 1).

Proses pembelajaran dapat membuat siswa aktif apabila siswa termotivasi dalam belajar. Banyak cara yang dapat dilakukan oleh guru untuk membuat siswa aktif, antara lain penerapan metode dan penggunaan media dalam pembelajaran. Penggunaan media dalam pembelajaran akan memusatkan perhatian siswa terhadap materi yang akan dan sedang disajikan guru, sehingga hasil belajar meningkat.

Media merupakan alat bantu yang digunakan guru Pendidikan Agama Islam dalam proses pembelajaran dan merupakan faktor eksternal yang mempengaruhi hasil belajar. Sebagai media dalam pembelajaran tentunya sangat mempengaruhi hasil belajar siswa. Media yang bervariasi, berdaya guna, relevan dengan materi pembelajaran apalagi didesain oleh seorang guru yang profesional tentunya akan berpengaruh positif terhadap proses belajar dan hasil belajar.

Media yang bermanfaat adalah yang mampu menarik minat dan motivasi siswa pada materi pembelajaran, mampu memfokuskan perhatian siswa pada proses pembelajaran yang berlangsung. Media yang baik adalah media yang mampu merangsang panca indra siswa, semakin banyak panca indra yang digunakan siswa dalam pembelajaran maka semakin aktif siswa tersebut. Dengan belajar aktif akan membuat hasil belajar tercapai.

## B. Permasalahan

Berdasarkan latar belakang masalah di atas yang menjadi permasalahan didalam makalah ini yaitu: “Bagaimana penggunaan media dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam”

## C. Batasan Masalah

Dalam hal ini permasalahan dibatasi pada pokok bahasan berikut ini:

1. Pengertian Media
2. Urgensi media dalam pembelajaran
3. Media pembelajaran berbasis komputer
4. Pembelajaran Pendidikan Agama Islam bermedia

## BAB II

### PEMBAHASAN

#### A. Pengertian Media

Istilah media yang merupakan bentuk jamak dari medium secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Menurut Olso dalam Yusufhadi (2004:457) mendefinisikan medium sebagai teknologi untuk menyajikan, merekam, membagi, dan mendistribusikan simbol dengan melalui rangsangan indra tertentu, disertai penstrukturan informasi.

Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian peserta sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. (Arief Sadiman, 1986)

Sadiman dkk (1986:17) menyatakan, secara umum kegunaan media adalah sebagai berikut, (1) Memperjelas penyajian agar tidak bersifat verbalistis (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka), (2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera, seperti: a) objek yang terlalu besar bisa digantikan dengan realita, gambar, film bingkai, film, atau model; b) objek yang kecil dibantu dengan proyektor mikro, film bingkai, film, atau gambar; c) gerak yang terlalu lambat atau terlalu cepat, dapat dibantu dengan *timelapse* atau *high-speed photography* ; d) kejadian atau peristiwa yang terjadi di masa lalu bisa ditampilkan lagi lewat rekaman film, film bingkai, foto maupun secara verbal; e) objek yang terlalu kompleks ( misalnya mesin-mesin) dapat disajikan dengan model, diagram, dan lain-lain, dan ; f) konsep yang terlalu luas (gunung berapi, gempa bumi, iklim, dan lain-lain) dapat divisualkan dalam bentuk film, film bingkai, gambar, dan lain-lain, (3) Penggunaan media pendidikan secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif anak didik. Dalam hal ini media pendidikan berguna untuk: a) menimbulkan kegairahan belajar; b) memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara anak didik dengan lingkungan dan kenyataan; c) memungkinkan anak didik belajar sendiri-sendiri menurut kemampuan dan

minatnya, (4) Dengan sifatnya yang unik pada tiap siswa ditambah lagi dengan lingkungan dan pengalaman berbeda, sedangkan kurikulum dan materi pendidikan ditentukan sama untuk semua siswa, maka guru banyak mengalami kesulitan bilamana semuanya itu harus diatasi sendiri. Hal ini akan lebih sulit bila latar belakang lingkungan guru dengan siswa juga berbeda. Masalah ini dapat diatasi dengan media pendidikan, yaitu dengan kemampuannya dalam: a) memberikan perangsang yang sama; b) mempersamakan pengalaman; c) menimbulkan persepsi yang sama.

Berdasarkan uraian pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah suatu alat atau perantara yang berguna untuk memudahkan proses pembelajaran dalam rangka mengefektifkan komunikasi antara guru dan siswa. Media dapat memperjelas dan menyederhanakan kerumitan materi pembelajaran dari yang abstrak menjadi konkrit. Media dapat membuat siswa termotivasi dan meningkatkan aktivitas belajar yang selanjutnya akan membuat pembelajaran jadi bermakna sehingga hasil belajar meningkat

#### B. Urgensi Media dalam Pembelajaran

Dalam proses belajar mengajar kehadiran media mempunyai arti yang cukup penting. Karena dalam kegiatan tersebut ketidakjelasan bahan yang disampaikan dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara. Kerumitan bahan yang akan disampaikan kepada anak didik dapat disederhanakan dengan bantuan media. Media dapat mewakili apa yang kurang mampu guru ucapkan melalui kata-kata atau kalimat tertentu. Bahkan keabstrakan bahan dapat dikonkritkan dengan kehadiran media. Dengan demikian, anak didik lebih mudah mencerna bahan daripada tanpa bantuan media (Djamarah dan Zain, 2006:120).

Sadiman dkk (1986:17) menyatakan, secara umum kegunaan media adalah sebagai berikut, (1) Memperjelas penyajian agar tidak bersifat verbalistik (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka), (2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera, seperti: a) objek yang terlalu besar bisa digantikan dengan realita, gambar, film bingkai, film, atau model; b) objek yang kecil dibantu dengan proyektor mikro, film bingkai, film, atau gambar; c) gerak yang terlalu

lambat atau terlalu cepat, dapat dibantu dengan *timelapse* atau *high-speed photography* ; d) kejadian atau peristiwa yang terjadi di masa lalu bisa ditampilkan lagi lewat rekaman film, film bingkai, foto maupun secara verbal; e) objek yang terlalu kompleks ( misalnya mesin-mesin) dapat disajikan dengan model, diagram, dan lain-lain, dan ; f) konsep yang terlalu luas (gunung berapi, gempa bumi, iklim, dan lain-lain) dapat divisualkan dalam bentuk film, film bingkai, gambar, dan lain-lain, (3) Penggunaan media pendidikan secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif anak didik. Dalam hal ini media pendidikan berguna untuk: a) menimbulkan kegairahan belajar; b) memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara anak didik dengan lingkungan dan kenyataan; c) memungkinkan anak didik belajar sendiri-sendiri menurut kemampuan dan minatnya, (4) Dengan sifatnya yang unik pada tiap siswa ditambah lagi dengan lingkungan dan pengalaman berbeda, sedangkan kurikulum dan materi pendidikan ditentukan sama untuk semua siswa, maka guru banyak mengalami kesulitan bilamana semuanya itu harus diatasi sendiri. Hal ini akan lebih sulit bila latar belakang lingkungan guru dengan siswa juga berbeda. Masalah ini dapat diatasi dengan media pendidikan, yaitu dengan kemampuannya dalam: a) memberikan perangsang yang sama; b) mempersamakan pengalaman; c) menimbulkan persepsi yang sama.

Sementara pernyataan senada tentang media juga disampaikan Yusufhadi (2004:458-460) yaitu kegunaan media dalam pembelajaran adalah: (1) mampu memberikan rangasangan yang bervariasi kepada otak; (2) dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki oleh pebelajar; (3) dapat melampaui batas ruang kelas; (4) memungkinkan adanya interaksi langsung antara pebelajar dan lingkungannya; (5) menghasilkan keseragaman pengamatan; (6) membangkitkan keinginan dan minat baru; (7) membangkitkan dan merangsang untuk belajar; (8) memberikan pengalaman yang integral/menyeluruh dari sesuatu yang konkrit maupun abstrak; (9) memberikan kesempatan kepada pebelajar untuk belajar mandiri; (10) meningkatkan kemampuan keterbacaan baru; (11) mampu meningkatkan efek sosialisasi, yaitu dengan meningkatkan kesadaran akan dunia

sekitar; (12) dapat meningkatkan kemampuan ekspresi diri pengajar maupun pebelajar.

Syukur (2008:118) menyimpulkan, untuk mencapai pendidikan yang efektif dan efisien, 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 professional yang mampu menyeimbangkan antara media pengajaran dan metode pengajaran sehingga informasi yang disampaikan guru dapat diterima siswa dengan baik. Jadi tugas media bukan sekedar mengkomunikasikan hubungan antara pengajar dan murid namun lebih dari itu media merupakan bagian integral yang saling berkaitan antara komponen satu dengan komponen lain yang saling berinteraksi dan mempengaruhi.

### C. Media Berbasis Komputer

Pembelajaran yang dibantu komputer dikenal dengan nama CAI yaitu "Computer Assisted Instruction" yaitu penggunaan komputer secara langsung untuk menyampaikan materi pembelajaran, memberikan latihan, dan menguji kemajuan belajar siswa. Penggunaan komputer dalam pembelajaran bermacam-macam bentuknya tergantung pendesain dan pengembang pembelajarannya, bisa dalam bentuk permainan(games), konsep-konsep abstrak yang dikonkritkan dalam bentuk visual dan audio yang dianimasikan. Penggunaan komputer sebagai alat bantu dalam pembelajaran tidak hanya dalam hal penyampaian materi saja tapi juga dapat dikembangkan dengan mengakses informasi melalui internet.

Proses penyampaian pembelajaran dapat dilakukan dengan berbagai program aplikasi, seperti: Microsoft PowerPoint, Macromedia Flash, Microsoft Front Page, dan sebagainya. Selain fitur program aplikasi, komputer juga memerlukan berbagai peralatan(hardware), seperti: camera foto, camera video, scanner, CD/DVD writer, dan sebagainya.

Teknologi berbasis komputer merupakan cara-cara memproduksi dan menyampaikan bahan dengan menggunakan perangkat yang bersumber pada mikro-prosesor. Teknologi berbasis komputer dibedakan dari teknologi lain

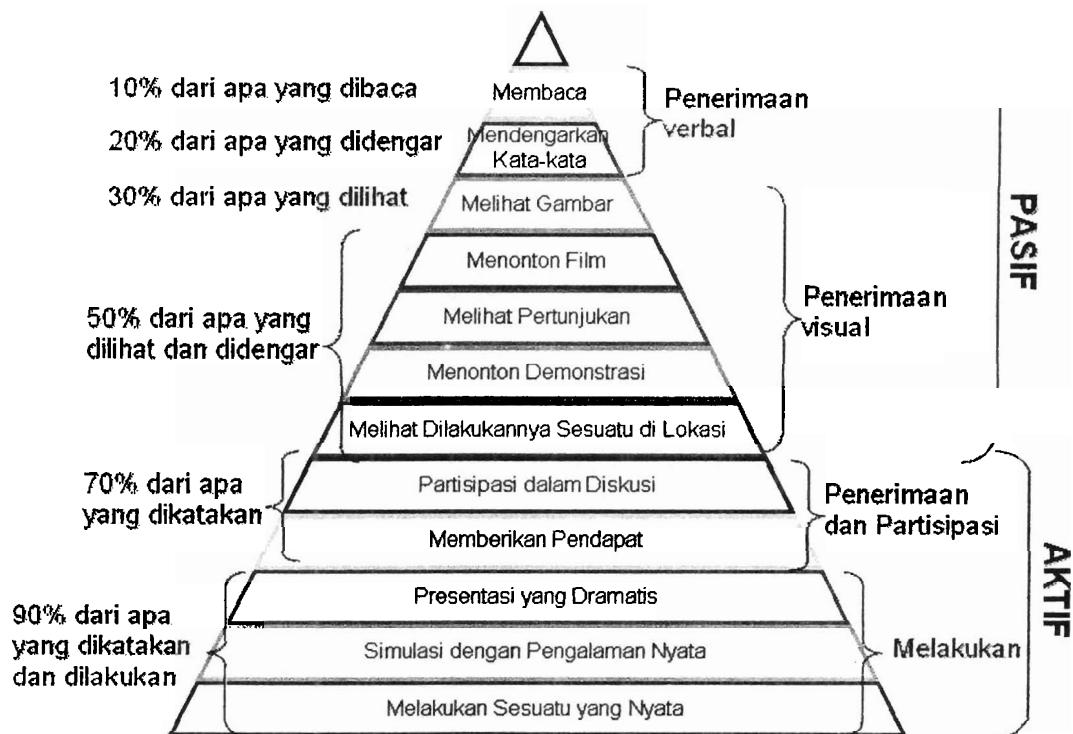
karena menyimpan informasi secara elektronik dalam bentuk digital, bukannya sebagai bahan cetak atau visual.

Pada dasarnya, teknologi berbasis komputer menampilkan informasi kepada pebelajar melalui tayangan di layar monitor. Berbagai jenis aplikasi komputer biasanya disebut 'computer-based instruction (CBI), computer-assisted instruction (CAI), atau computer-managed instruction (CMI)'. Aplikasi-aplikasi ini hampir seluruhnya dikembangkan berdasarkan teori perilaku dan pembelajaran terprogram, akan tetapi sekarang lebih banyak berlandaskan pada teori kognitif (Jonassen dalam Seels dan Richey, 1994:42-43)

Taksonomi yang mendukung media berbasis komputer menurut Sadiman (1986:20) yaitu Taksonomi Rudy Bretz yang menyatakan, 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. Bretz juga membedakan antara media siar (telecommunication) dan media rekam (recording) sehingga terdapat 8 klasifikasi 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.

Dale dalam Syukur (2008) mengembangkan kerucut pengalaman yang dimulai dari lambang kata sampai pengalaman langsung. Penggunaan media berbasis komputer mewakili beberapa pengalaman belajar, yaitu: lambang kata, lambang visual, gambar, rekaman, radio, gambar tetap, gambar hidup, Pengalaman dramatisasi, dan pengalaman tiruan yang diatur.





Gambar 1. Kerucut Pengalaman Belajar (diadopsi dari Edgar Dale)

Pada gambar diatas terdapat beberapa bagian sudah mencantumkan jenis mediana. Pada masing media/ pengalaman tersebut terlihat seberapa besar tingkat ke-kongkret-an dan ke-abstrak-annya. Sehingga hal ini memudahkan bagi pendidik dalam memilih dan menggunakan media/ pengalaman belajar.

Media berbasis komputer adalah media pembelajaran berbantuan komputer dalam pembelajaran dengan menggunakan tayangan melalui LCD. Proses penyampaian pembelajaran dengan media berbasis komputer menggunakan program aplikasi seperti: Microsoft powerpoint, macromedia flash, Microsoft front Page, dan sebagainya. Selain fitur program aplikasi, komputer juga memerlukan berbagai peralatan (hardware), seperti: camera foto, camera video, scanner, CD/DVD writer, dan sebagainya.

Penggunaan media berbasis komputer ini harus ditunjang pula oleh sarana dan prasarana, seperti : Laptop, LCD, ketersediaan listrik, dan yang sangat penting lagi adalah kompetensi guru sebagai operator, fasilisator, dan desainer. Peserta didik memiliki karakteristik yang heterogen. Siswa berbeda dalam cara belajar dan menerima pembelajaran. Sebagian siswa ada yang sudah memahami

materi pembelajaran hanya dengan keterangan guru saja, ada pula yang memahaminya bila guru menggunakan media. Siswa belajar menggunakan panca indranya, semakin banyak panca indra yang digunakan maka semakin baik proses pembelajaran tersebut. Siswa berbeda pula dari bakat, minat dan kecerdasannya. Siswa yang berbakat seni akan mudah menerima pelajaran kesenian yang diajarkan oleh gurunya, namun akan mengalami kesulitan bagi siswa yang tidak memiliki bakat seni. Siswa yang memiliki kecerdasan bahasa akan mudah menerima pelajaran bahasa, namun siswa yang tidak memiliki kecerdasan bahasa akan mengalami masalah dalam menerima pelajaran bahasa tersebut, dan seterusnya. Kesulitan-kesulitan siswa dalam menerima pembelajaran tersebut dapat diatasi dengan penggunaan media pembelajaran oleh guru.

#### 1. Kelebihan Media Berbasis Komputer

Penggunaan komputer dalam pembelajaran selain mencapai tujuan kognitif, afektif, dan psikomotor juga memiliki beberapa keuntungan, yaitu: (1) dapat membantu siswa dan guru dalam pembelajaran, karena komputer itu 'sabar, cermat, mempunyai ingatan yang sempurna', komputer sesuai sekali untuk latihan dan remedial teaching. Tak ada guru yang dapat memberi latihan tanpa jemu-jemunya seperti Komputer; (2) CAI banyak kemampuan yang dapat dimanfaatkan segera seperti membuat hitungan atau mereproduksi grafik, gambar, dan memberikan bermacam-macam informasi yang tak mungkin dikuasai oleh manusia manapun; (3) CAI sangat Fleksibel dalam mengajar dan dapat diatur menurut keinginan penulis pelajaran atau penyusun kurikulum; (4) CAI dan mengajar oleh guru dapat saling melengkapi. Bila komputer tidak dapat menjawab pertanyaan murid dengan sendirinya guru akan menjawabnya. Adakalanya komputer dapat memberi jawaban yang tak dapat segera dijawab oleh guru; (5) selain itu komputer dapat pula menilai hasil setiap pebelajar dengan segera (Nasution, 2005:110-111).

Berdasarkan uraian diatas maka media berbasis komputer dalam pembelajaran memiliki beberapa kelebihan , yang dapat disimpulkan sebagai berikut:

- a. Dapat membantu siswa dan guru dalam pembelajaran, karena komputer itu “sabar,cermat, mempunyai ingatan sempurna”
- b. Memiliki kemampuan yang dapat dimanfaatkan segera dalam pembelajaran, seperti : gambar, grafik, film, dan sebagainya
- c. Memiliki kemampuan mengcover beberapa media pembelajaran
- d. Dapat memotivasi siswa dalam pembelajaran dan membuat siswa tidak merasa bosan
- e. Memiliki kemampuan untuk memusatkan perhatian siswa terhadap materi yang dipresentasikan guru.

## 2. Keterbatasan Media Berbasis Komputer

Nasution (2005,111) menyatakan, komputer memberi peranan yang baru kepada guru. Guru harus bekerjasama dengan para ahli yang bertalian dengan komputer dalam memprogram pelajaran. Itu memerlukan pengetahuan yang mendalam tentang bahan pelajaran, proses belajar, jiwa, perkembangan anak, dan harus tahu bagaimana berkomunikasi dengan komputer serta mengenal kemampuan dan keterbatasan komputer.

Media berbasis komputer dalam pembelajaran memiliki beberapa keterbatasan yang dapat disimpulkan, yaitu:

- a. Biaya relatif mahal, seperti: laptop, LCD, dan ketersediaan listrik dan faktor pendukung lainnya.
- b. Menuntut kompetensi guru dalam menggunakan komputer beserta aplikasinya.
- c. Menuntut kompetensi guru dalam mendesain pembelajaran.
- d. Menggunakan waktu untuk mempersiapkan pembelajaran.

#### D. Perbedaan Media Berbasis Komputer dengan Media Non Komputer

Media berbasis komputer dan media non komputer memiliki beberapa perbedaan seperti yang terlihat pada tabel berikut:

Tabel 3. Perbedaan Media Berbasis Komputer dengan Media Non Komputer

Aspek	Media berbasis komputer	Media non komputer
Persiapan	Guru mendesain pembelajaran dalam bentuk aplikasi komputer, sesuai dengan materi yang akan disampaikan dan guru dituntut kreativitasnya	Guru mendesain pembelajaran sesuai dengan kurikulum atau bahan ajar.
Pelaksanaan	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Guru sebagai fasilitator atau operator dalam mempresentasikan materi pembelajaran</li> <li>-siswa sebagai pusat pembelajaran</li> <li>-siswa lebih termotivasi dan aktif</li> <li>-komputer akan membimbing siswa dalam proses pembelajaran, guru akan memberikan bimbingan bila diperlukan saja</li> <li>-komputer dan guru akan memberi penghargaan</li> <li>-proses pembelajaran menjadi bermakna</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-guru sebagai pengajar dan peraga media</li> <li>-guru sebagai pusat pembelajaran</li> <li>-siswa akan termotivasi bila rancangan medianya menarik</li> <li>-guru memberikan bimbingan penuh pada siswa dalam proses pembelajaran</li> <li>-hanya guru yang memberikan penghargaan</li> <li>-proses belajar biasa saja</li> </ul>
Penutup	-siswa akan menyimpulkan pembelajaran berdasarkan presentasi materi pelajaran, tanpa	-siswa akan menyimpulkan pembelajaran berdasarkan informasi dari guru

bimbingan guru	-pengulangan materi oleh
-Pengulangan materi oleh komputer akurat	guru bisa saja salah penyampaian

#### D. Pembelajaran PAI Bermedia

Ada beberapa hal penting yang harus menjadi pertimbangan dalam mendesain kegiatan pembelajaran PAI bermedia yaitu:

1. Pada dasarnya hasil Pendidikan Agama Islam (*pembelajaran PAI*) yang bersifat kognitif ditentukan oleh sejauh mana peserta didik mengetahui, mengingat, memahami, menganalisis, mensintesis, bahkan mengevaluasi dari informasi yang diterima. Mengingat merupakan ranah yang pertama dalam tingkatan kognitif, artinya bila mengingat materi Pendidikan Agama Islam lebih banyak akan memudahkan bagi peserta didik untuk mencapai ranah-ranah berikutnya.
2. Dengan semakin sadarnya pendidik akan pentingnya media yang membantu pembelajaran. Maka kemajuan dalam PAI (*pembelajaran PAI*) sudah mulai dirasakan. Pengelolaan alat bantu pembelajaran PAI sudah sangat dibutuhkan. Karena perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang sangat dinamis maka kegiatan PAI juga harus menyesuaikan dengan perkembangan zaman. Bahkan pertumbuhan kemajuan dalam pembelajaran PAI juga bersifat gradual. Seperti adanya metamorfosis dari perpustakaan yang pada awalnya menekankan pada penyediaan media cetak, menjadi penyediaan-permintaan dan pemberian layanan secara multi-sensori dan menggunakan teknologi digital. Belum lagi kalau dilihat dari beragamnya kemampuan individu untuk menyerap informasi, menjadikan pelayanan yang diberikan dalam kegiatan pembelajaran mutlak wajib bervariasi dan secara luas. Selain itu, dengan semakin meluasnya kemajuan di bidang komunikasi dan teknologi, serta

diketemukannya dinamika proses belajar, maka pelaksanaan kegiatan pembelajaran semakin menuntut pendidik untuk lebih mampu menghadirkan nuansa pembelajaran yang kreatif dan efektif, dan pada gilirannya pendidik akan mendapatkan dan memperoleh media pembelajaran PAI yang bervariasi secara luas pula.

3. Karena memang pembelajaran PAI adalah proses internal dalam diri manusia maka pendidik bukanlah merupakan satu-satunya sumber belajar, namun merupakan salah satu komponen dari sumber belajar yang disebut dengan AECT (*Association for Educational Communication and Technology*). Dalam hal ini sumber-sumber belajar yang dapat digunakan dalam pembelajaran PAI adalah sebagai berikut:
  - a. **Pesan**; di dalamnya mencakup kurikulum (GBPP) dan mata pelajaran.
  - b. **Orang**; di dalamnya mencakup guru, orang tua, tenaga ahli, dan sebagainya.
  - c. **Bahan**; merupakan suatu format yang digunakan untuk menyimpan pesan pembelajaran, seperti buku paket, buku teks, modul, program video, film, OHT (*over head transparency*), program slide, alat peraga, dan sebagainya (biasa disebut software).
  - d. **Alat**; yang dimaksud di sini adalah sarana (piranti atau hardware) untuk menyajikan bahan pada butir 3 di atas. Di dalamnya mencakup proyektor OHP, slide, film tape recorder, dan sebagainya.
  - e. **Teknik**; yang dimaksud adalah cara (prosedur) yang digunakan orang dalam memberikan pembelajaran guna tercapai tujuan pembelajaran. Di dalamnya mencakup ceramah, permainan/simulasi, tanya jawab, sosiodrama (*roleplay*), dan sebagainya.

- f. **Latar** (*setting*) atau lingkungan; termasuk di dalamnya pengaturan ruang, pencahayaan, dan sebagainya. Bahan dan alat yang dikenal sebagai software dan hardware tak lain adalah media pendidikan.

#### E. Tujuan Penggunaan Media dalam PAI

Ada beberapa tujuan dari penggunaan media, sehingga keberadaannya sangat diperlukan dalam proses pembelajaran PAI. Adapun fungsi dan tujuan media adalah:

1. Membantu menyampaikan pesan dalam proses komunikasi belajar.
2. Menyederhanakan hal-hal yang rumit, sehingga menjadi lebih mudah dipahami.
3. Menunjukkan hal-hal yang abstrak menjadi sesuatu yang lebih nyata, sehingga informasi dapat dipahami dengan baik.
4. Memberikan persepsi yang seragam (*uniformity*) kepada setiap peserta didik, walaupun jumlah peserta banyak dan mengajar secara berulang-ulang.
5. Menimbulkan minat belajar, apalagi menggunakan media jenis multi media
6. Mencapai sasaran lebih banyak, karena ada pepatah: satu gambar bermakna 1000 kata.
7. Mengatasi hambatan bahasa, karena dengan media yang baik tanpa dikomentari oleh fasilitator sudah dapat bercerita sendiri.
8. Merangsang dalam menyampaikan pesan.
9. Membuat belajar lebih banyak dan lebih cepat.
10. Meneruskan pesan-pesan, dan mempermudah penyampaian

#### F. Jenis Media dan Pembelajaran PAI

Media Pendidikan Agama Islam yang dapat digunakan ditunjukkan oleh Tabel di bawah ini (*Anderson, 1976*):

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 Instructional)

Di samping media yang disebutkan di atas, media mutakhir yang sangat berguna adalah telepon, HP (*mobile-learning*), VoIP (*Voice over Internet Protocol*, teknologi yang mampu melewatkan trafik suara, video dan data yang berbentuk paket melalui jaringan IP), VC (*Video Conference*) dan



internet (*e-learning*). Media ini digunakan terutama untuk tarbiyah jarak jauh dan dengan kelas yang lebih dari satu (*distributed class*). Bertambahnya kader menuntut untuk menerapkan metode tarbiyah yang cocok untuk jumlah kader yang besar dan tersebar luas di dalam maupun luar negeri.

#### G. Prinsip-Prinsip Penggunaan Media dalam PAI

Prinsip dalam penggunaan media adalah:

1. Tidak ada satu metode dan media yang harus dipakai dengan meniadakan media yang lain.
2. Media tertentu cenderung lebih tepat untuk dipakai dalam menyajikan sesuatu materi tarbiyah daripada media lain.
3. Tidak ada satu media pun yang dapat sesuai untuk segala macam kegiatan pembelajaran.
4. Penggunaan media yang terlalu banyak secara sekaligus justru akan membingungkan dan tidak memperjelas materi pembelajaran.
5. Harus senantiasa dilakukan persiapan yang matang untuk menggunakan media pembelajaran, terutama yang menggunakan teknologi. Jika tidak, maka media akan menjadi penghambat proses tarbiyah karena disibukkan dengan gangguan yang terjadi pada saat menggunakan media tersebut.

### BAB III PENUTUP

Mengapa perlu media dalam pembelajaran PAI? Pertanyaan yang sering muncul, mempertanyakan pentingnya media dalam pembelajaran. Maka harus diketahui terlebih dahulu konsep abstrak dan kongkret dalam pembelajaran PAI, karena proses pembelajaran PAI rabbani (belajar mengajar) hakikatnya adalah proses komunikasi, penyampaian pesan dari pengantar ke penerima. Pesan berupa isi/ajaran yang dituangkan ke dalam simbol-simbol komunikasi baik verbal (kata-kata & tulisan) maupun non-verbal, proses ini dinamakan *encoding*. Penafsiran simbol-simbol komunikasi tersebut oleh mutarabbi dinamakan *decoding*.

Didalam proses pembelajaran ada kalanya peserta didik berhasil melakukan penafsiran dalam pembelajaran, adakalanya tidak. Kegagalan/ketidakberhasilan yang dimaksud adalah dalam hal memahami apa yang didengar, dibaca, dilihat atau diamati. Kegagalan/ketidakberhasilan atau penghambat dalam proses komunikasi dikenal dengan istilah *barriers* atau *noise*. Semakin banyak verbalisme semakin abstrak pemahaman yang diterima. Maka dengan penggunaan media dalam pembelajaran PAI hal tersebut bisa diatasi dan mampu meminimalisir dampak dari hambatan komunikasi yang ada dalam proses pembelajaran PAI.

## DAFTAR PUSTAKA

Depdiknas. 2004. *Kurikulum 2004 ( Kurikulum Berbasis Kompetensi)*. Jakarta: Depdikbud

Nasution. 1994. *Teknologi Pendidikan*. Bandung: Bumi Aksara.

Oemar Hamalik. 2004. *Pendidikan Guru: Berdasarkan Pendekatan kompetensi*. Jakarta: Bumi Aksara

Purwanto, M.Ngalim.1990. *Psikologi Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya

Ramayulis. 2006. *Pendidikan Agama Islam*. Jakarta. Kalam Mulia

Seels, Barbara B, Richey, Rita C. 1994. *Teknologi Pembelajaran*. Jakarta :Universitas Negeri Jakarta

Suharsimi Arikunto.1999. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*.Jakarta: Rincka Cipta

Syukur, Fatah. 2008. *Teknologi Pendidikan*.Semarang: RaSAIL Media Group

