

# Pemanfaatan Teknologi dalam Membuat Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam

**Hasriadi**

Institut Agama Islam Negeri Palopo

[hasriadi@iainpalopo.ac.id](mailto:hasriadi@iainpalopo.ac.id)

## Abstrak

Artikel ini membahas tentang pemanfaatan teknologi dalam membuat media pembelajaran pendidikan agama islam yang berkaitan penggunaan media dalam pembelajaran, perangkat teknologi dalam media pembelajaran dan klasifikasi teknologi berdasarkan karakteristik media pembelajaran. Metode yang digunakan yaitu pendekatan pustaka (library research) yang sumbernya berasal dari buku atau jurnal. Teknik pengumpulan data bersumber dari buku dan jurnal dikumpulkan kemudian di reduksi untuk menarik sebuah kesimpulan. Dalam penggunaannya media memiliki landasan, ada beberapa, yaitu: landasan filosofis, psikologis, teknologis dan empiris. Penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran haruslah memperhatikan prinsip-prinsip penggunaan media. Dengan memperhatikan berbagai prinsip maka akan tercipta pembelajaran yang aktif dan efektif. Prinsip-prinsip penggunaan media pembelajaran, yaitu: pertama, harus memperhatikan jenis dari media yang akan digunakan, kedua ketepatan antara bahan ajar dengan jenis media yang digunakan, ketiga penggunaan media juga harus melihat penggunaan waktu yang akan digunakan selama proses pembelajaran. Klasifikasi teknologi dalam media pembelajaran menggambarkan masing-masing alat yang berbeda atau alat dari media yang berbeda satu sama lain, tergantung pada tujuan dan maksud dari pengelompokannya. Sedangkan karakteristik media pembelajaran dapat diketahui melalui evaluasi penggunaan media dan pengendalian pengguna.

**Kata Kunci:** Teknologi, Media Pembelajaran, Pendidikan Agama Islam

## Pendahuluan

Salah satu usaha dalam meningkatkan harkat dan martabat bangsa adalah melalui pendidikan. Negara dengan tingkat pendidikan yang berkualitas dapat menghasilkan masyarakat yang berkualitas pula. Pendidikan merupakan proses yang dilakukan untuk menumbuhkan dan meningkatkan potensi yang dimiliki seseorang. Sekolah merupakan lembaga pendidikan formal yang diselenggarakan oleh pemerintah yang memiliki tujuan mewujudkan cita-cita serta tujuan dari pendidikan nasional.

Terciptanya suatu pembelajaran yang efektif dan kreatif karena dilengkapi oleh komponen-komponen dalam pembelajaran, yang mana guru merupakan komponen yang sangat penting dalam suatu pembelajaran (Jumardi, 2019). Di dalam proses pembelajaran guru yang mengatur dan menentukan untuk terciptanya proses pembelajaran sehingga tercapainya tujuan pembelajaran, yang dilengkapi dengan berbagai media maupun peralatan yang digunakan dalam proses penyampaian pembelajaran untuk memudahkan anak didik dalam memahami sebuah materi sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

Penggunaan teknologi dalam pembelajaran, diperlukan guru yang berpotensi baik dan lingkungan belajar yang mengaktifkan siswa. Guru adalah orang yang mendidik siswa secara langsung di kelas. Sehingga guru harus bisa mengatur dan menciptakan pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa melalui teknologi yang dikuasai (Hasriadi, 2020). Sedangkan untuk menyediakan lingkungan belajar yang mengaktifkan siswa, orang yang bertanggung jawab bukan hanya guru melainkan orang tua dan masyarakat. Hal ini dikarenakan orang tua adalah pendidik utama anak, dan masyarakat adalah lingkungan bermain sekaligus tempat untuk mengekspresikan tindakan bagi anak. Lingkungan belajar yang mengaktifkan siswa akan menghasilkan siswa yang berpikir dan dapat menyelesaikan masalahnya secara mandiri.

Media teknologi pembelajaran menjadi komponen yang cukup penting dalam proses pembelajaran (Alfian dkk., 2020). Interaksi dan komunikasi yang terjadi dalam proses pembelajaran akan berjalan dengan optimal apabila digunakannya media dan teknologi dalam pembelajaran. Dengan demikian, artikel ini akan membahas mengenai media teknologi dalam pembelajaran pendidikan agama islam secara lebih rinci, tentang landasan penggunaan media dalam pembelajaran, perangkat teknologi dalam media pembelajaran dan klasifikasi teknologi berdasarkan karakteristik media pembelajaran.

## Metode

Artikel ini menggunakan metode pendekatan pustaka (*library research*) yang bersumber dari buku atau jurnal. Artikel ini mengurai permasalahan tentang pemanfaatan teknologi dalam membuat media pembelajaran pendidikan agama islam. Teknik pengumpulan data bersumber dari buku dan jurnal dikumpulkan kemudian di reduksi untuk menarik sebuah kesimpulan. Refrensi utama berasal dari buku dan jurnal yang dicetak maupun online.

## Hasil dan Pembahasan

### Penggunaan Media dalam Pembelajaran

Pendidik pasti menginginkan pembelajaran yang berhasil bagi anak didiknya, namun untuk menunjang keberhasilan dalam pembelajaran banyak elemen-elemen yang harus diperhatikan, salah satunya adalah penggunaan media yang tepat (Zahir, 2020). Proses interaksi pada pembelajaran yang berlangsung akan terjadi secara efektif dan efisien karena memilih media yang tepat. Ketepatan pemilihan media berdasarkan pada materi pembelajaran, tujuan serta karakter dari peserta didik yang mengikuti proses pembelajaran. Menurut (Rodhatul, 2009) landasan penggunaan media pembelajaran, yaitu:

1. Landasan filosofis

Penggunaan beberapa media dari hasil teknologi baru di dalam kelas membuat siswa mempunyai berbagai pilihan yang beragam dan sesuai dengan pribadi siswa tersebut. Namun, ada suatu pandangan yang mengatakan bahwa, apabila digunakan berbagai jenis media maka akan terjadi dehumanisasi. Namun pendapat tersebut sangat keliru, seharusnya dengan penggunaan berbagai jenis media hasil teknologi baru memudahkan anak didik untuk memahami materi pembelajaran. dapat diartikan bahwa, siswa diberikan kebebasan

dalam menentukan pilihan, baik cara maupun alat yang sesuai dengan kemampuannya. (Pito, 2018).

## 2. Landasan Psikologis

Kajian psikologis tentang penggunaan media ditinjau dari 3 bagian, yaitu: *Pertama*, Belajar merupakan sebuah proses yang berkelompok dan unik, hakikat belajar adalah sebuah usaha untuk terjadi suatu perubahan perilaku. Tercapainya hasil belajar adalah terjadinya perubahan perilaku pada aspek kognitif, afektif dan psikomotor. *Kedua*, Persepsi. Dapat diketahui bahwa persepsi digunakan untuk mengenal sesuatu melalui alat indera. Melalui proses persepsi yang jelas maka setiap individu mendapat pengertian dan pengetahuan berkenaan dengan hal yang luas dengan tepat. *Ketiga*, Kontinum Konkrit-Abstrak. Dalam proses pembelajaran siswa lebih cenderung mudah untuk mempelajari hal yang konkrit (nyata) dari pada yang abstrak (simbol).

## 3. Landasan teknologi

Dalam pembelajaran, istilah teknologi berarti memanfaatkan kemajuan teknologi dalam mengefektifkan proses belajar pada aktivitas pembelajaran. Teknologi dijadikan sebagai landasan pembelajaran karena penggunaan teknologi sangat menunjukkan ke arah yang positif dalam bidang pendidikan. Pembelajaran adalah proses yang kompleks dan terpadu yang dalam pelaksanaannya banyak elemen yang harus dilibatkan contohnya seperti guru, perangkat pembelajaran, lingkungan pendidikan, di mana pada lembaga pendidikan disusun secara terorganisir untuk bagaimana dapat menganalisis masalah, mencari solusi untuk mengatasinya, mengevaluasi dan mengolah pemecahan masalah dalam kegiatan pembelajaran yang memiliki tujuan sehingga akan terkontrol.

## 4. Landasan Empiris

Pada landasan empiris hendaknya didasarkan pada karakteristik dari pembelajaran serta karakteristik media. Dalam proses pemilihan dan penggunaan media yang didasarkan pada pengalaman siswa yang beragam. Setiap individu memiliki gaya belajar yang beragam, ada yang visual dan auditif serta ada juga yang audiovisual. Dengan hal tersebut, memudahkan dalam pemilihan media belajar.

Dalam prinsip-prinsip penggunaan media pembelajaran pendidikan islam sebaiknya pengajar memperhatikan sejumlah prinsip eksklusif pada penggunaan media pembelajaran pendidikan islam, supaya penggunaan media menghasilkan output yang baik. Ada empat prinsip-prinsip penggunaan media pembelajaran pendidikan islam, yaitu: 1) Penentuan jenis media. Sebelum pendidik memulai pembelajaran, maka didahului dengan menentukan media apa yang akan digunakan dalam pembelajara, yang disesuaikan dengan materi serta tujuan pembelajaran. 2) Menetapkan atau memperhitungkan subjek dengan tepat. Sebagai seorang pendidik haruslah menjadi pengamat yang baik. Penggunaan media yang tepat haruslah disesuaikan dengan kualitas dan kemampuan anak didik. 3) Ketepatan menyediakan media, yang dimaksud disini bahwa dalam menggunakan media diharuskan untuk sesuai dengan tujuan, materi, metode, waktu, dan sarana untuk terciptanya situasi pembelajaran. 4) Penempatan media disesuaikan dengan alokasi tempat dan waktu. Dipahami bahwa penggunaan media haruslah cermat dalam pemilihan waktu yang tepat dalam

penggunaannya, setiap penggunaan media tidak boleh dilakukan setiap saat pembelajaran berlangsung harus disesuaikan.

Sementara menurut (Setiawan, 2019) dasar yang menjadi prinsip-prinsip penggunaan media, yaitu: 1) Dasar religius, untuk menerapkan media maka perlu untuk diperhatikan sisi keagamaan anak didik, karena hal tersebut menjadi pedoman anak didik, dan 2) Dasar psikologi, pada saat pendidik menyusun desain bagi media, pendidik perlu menyelesaikan penjelasan dengan jelas tentang tujuan pembelajaran, supaya aktivitas belajar mengajar bisa berlangsung dengan baik, pendidik harus memilih dan mengkoordinasi komponen media. Hakikat pada langkah-langkah mengajar merupakan upaya agar setiap individu melakukan perubahan tingkah laku serta kepribadian, perubahan itu baik terhadap pada bidang keilmuan, keterampilan, maupun sikap atau nilai.

Jika ilmuan islam dapat menelaah penerapan pendidikan islam sejak dahulu hingga saat ini, pasti para guru sudah menggunakan media pembelajaran dengan beragam jenis, hanya saja setiap media yang digunakan masih terdapat kekurangan yang masih dalam hal yang wajar. Sehingga, media yang baik digunakan yaitu media yang sejalan dengan pedoman hidup umat islam, yaitu al-qur'an dan as-sunnah.

Saat menyelenggarakan aktivitas bagi kesejahteraan jiwa setiap individu, serta dalam pengadaan media pendidikan islam yang didasarkan akan dua prinsip, yakni yang pertama, dimudahkan dan tidak menyulitkan dan yang kedua yaitu menentramkan dan tidak membebani (Qusyairi, 2020).

Dalam penggunaan media, ada tujuh perinsip yang harus dipenuhi. Adapun prinsip-prinsip penggunaan media pembelajaran tersebut, yaitu:

1. Media yang digunakan pasti memiliki kekurangan, tidak ada media yang paling sempurna.
2. Media menjadi komponen yang digunakan saat proses pembelajaran berlangsung
3. Setiap media yang digunakan selalu bertujuan untuk kemudahan peserta didik dalam belajar.
4. Beberapa media yang digunakan pada setiap kegiatan pembelajaran, tidak begitu saja digunakan. Namun, setiap media memiliki tujuannya yang berkaitan dengan materi pembelajaran.
5. Hendaknya dalam memilih media pembelajaran disesuaikan dengan tujuan pembelajaran, bukan menggunakan *personal feeling*.
6. Perlu diingat bahwa dalam menggunakan media yang beragam dalam satu pembelajaran dapat membuat kebingungan peserta didik.
7. Kelebihan dan kekurangan media bukanlah bergantung pada kekonkritan dan keabsrakannya (Mahbuddin, 2020).

Dalam menggunakan media pembelajaran yang dilakukan melalui online, berarti suatu pembelajaran yang diterapkan untuk memanfaatkan sebuah jaringan internet terhadap penggunaannya. Kemudian pada penggunaan media pembelajaran melalui online digunakan melalui media aplikasi yang ada di handphone dan menggunakan media website terhadap pemakaiannya, dengan menggunakan terhadap semua media pembelajaran tersebut internet harus dimanfaatkan dengan sebaik-baiknya sehingga dapat digunakan dengan

mudah pada saat belajar secara daring. Adapun prinsip-prinsip penggunaan media pembelajaran yang harus dipahami menurut (Elanur, 2020), yaitu:

1. Tujuan pembelajaran dan media harus tepat
2. Materi pembelajaran dan media yang digunakan harus sesuai
3. Selalu diperhatikan apakah media tersebut mudah didapatkan jika digunakan dalam pembelajaran
4. Kecakapan pendidik dalam penggunaan media
5. Cukup tidaknya waktu apabila digunakan media tersebut
6. Disesuaikan pada cara berpikir siswa, sehingga mereka dapat mengerti makna di dalamnya.

Dalam pembelajaran pendidikan agama islam dengan menggunakan teknologi media *ispring* dan powerpoint dinyatakan bahwa dalam penggunaan media pembelajaran tersebut siswa mampu meningkatkan dorongan untuk belajar dan meraih hasil belajar yang lebih baik serta memberikan siswa dari beberapa keuntungan yang positif atau keuntungan yang baik terhadap penggunaan teknologi media *ispring* dan powerpoint tersebut. Irwanto menjelaskan bahwa ada lima prinsip-prinsip penggunaan media dalam pembelajaran, yaitu: 1)Diarahkan agar memudahkan anak didik untuk belajar, 2) Disesuaikan dengan materi pembelajaran, 3) Diharuskan untuk sesuai terhadap minat, kebutuhan serta kondisi siswa, 4) Diharuskan untuk menciptakan kondisi yang efektif serta efisien dalam pembelajaran dan 5) Disesuaikan dengan kecakapan guru dalam menggunakan teknologi (Irwanto, 2020).

### **Perangkat Teknologi dalam Media Pembelajaran**

Sebelum melakukan proses belajar ada hal-hal yang perlu dipersiapkan dari komponen yang ada untuk pembelajaran yang efektif dan efisien disebut perangkat pembelajaran (Jumardi dkk., 2016). Media pembelajaran adalah elemen instruksional yang terdapat pesan, orang dan peralatan di dalamnya. Perkembangan media pembelajaran seiring dengan berkembangnya teknologi, sehingga banyak sekali ditemukan berbagai peralatan dalam media pembelajaran yang berkaitan dengan teknologi (Asmawati dkk., 2017). Di zaman sekarang ini, pembelajaran sangat memerlukan teknologi. Indonesia termasuk negara yang terkena dampak pandemi, sehingga proses pendidikan yang awalnya bisa dilakukan di suatu lembaga atau institusi harus dilakukan di dalam rumah yang memanfaatkan kemajuan teknologi.

Dalam pembelajaran, yang termasuk perangkat media pembelajaran, yaitu:

#### **1. Material**

Material (bahan media) merupakan alat yang digunakan untuk menyimpan pesan yang disampaikan pada peserta didik sehingga digunakan peralatan tertentu atau wujud benda tersebut, seperti: buku teks, modul, bahan cetak, kaset program audio maupun video, gambar, grafik, film dan lain-lain. Keseluruhan isi maupun informasi dari pesan tersebut disimpan pada material yang biasa kita kenal yaitu *software* (perangkat lunak). *Software* merupakan suatu program dalam computer, dalam dunia pendidikan *software* memiliki peran untuk memudahkan guru dalam mempersiapkan pembelajaran. Hal tersebut memudahkan guru serta membuat anak didik lebih mudah dalam menjalankan aktivitas

belajar, untuk mencapai keberhasilan dalam belajar. Ada 5 *software* yang biasa digunakan guru dalam pembelajaran, yaitu: microsoft office yang terdiri dari microsoft excel, microsoft word, dan microsoft powerpoint. Kemudian ada PDF creator, McAfee stinger, AutoCAD, dan adobe reader.

Penggunaan *software* pendidikan sangatlah berpengaruh dalam pembelajaran, contohnya ketika pembelajaran seni kriya, maka pendidik akan memberikan contoh dalam bentuk gambar atau video yang ditayangkan sehingga siswa akan lebih memahami pelajaran seni kriya.

## 2. *Equipment*

*Equipment* adalah peralatan yang digunakan dalam pembelajaran untuk memberikan dan mengirim informasi yang tersimpan pada material sebelumnya kepada peserta didik, seperti: proyektor slide, video tape recorder, video/CD Player, computer, proyektor film, dan sebagainya (Susilawati, 2020). Dalam pemberian informasi maupun pesan kepada peserta didik disebut *hardware* (perangkat keras). Hardware adalah perangkat keras dalam computer yang berbentuk fisik, maksudnya dapat dilihat dan diraba oleh alat indera. Salah satu contoh *Hardware* yaitu proyektor, yang digunakan oleh guru dalam mempresentasikan bahan ajarnya untuk membuat lebih menarik perhatian peserta didik. Penggunaan computer dan proyektor cukup membantu dan memiliki banyak manfaat yang memudahkan guru dalam memberikan informasi kepada anak didik.

## **Klasifikasi Teknologi Berdasarkan Karakter Media Pembelajaran**

Berkembangnya media belajar seiring dengan kemajuan teknologi. Zaman sekarang teknologi sangat banyak digunakan dan dijadikan sebagai media pembelajaran. Pada awalnya media audiovisual digabungkan penemuan mekanik dan elektronik untuk tujuan pembelajaran. Teknologi terakhir yang muncul adalah mikroprosesor, yang menciptakan penggunaan computer dan aktivitas interaktif. Dilihat dari perkembangannya, media dapat dibagi menjadi empat, yaitu: media dari teknologi cetak, media dari teknologi audiovisual, media dari teknologi computer, dan media dari perpaduan antara teknologi cetak dan computer (Asyhar, 2021).

Rudy Bretz berpendapat bahwa ciri pokok media belajar harus memiliki suara, gambar, dan gerakan. Kemudian, visual dibagi menjadi yaitu macam yakni: visual, grafik, dan simbol, sehingga dapat membedakan antara media penyiaran dan media rekaman. dari penjelasan di atas maka media dapat diklasifikasikan menjadi 8, yaitu: media audiovisual gerak, media audiovisual diam, media audio semi gerak, media visual gerak, media visual diam, media visual semi gerak, media audio, dan media cetak (Gunawan, 2016).

Gagne menjelaskan bahwa terdapat tujuh jenis pengklasifikasian media, yaitu: sasaran demonstrasi, komunikasi verbal, gambar cetak, gambar diam, film layar lebar, dan pembelajaran mesin. Selanjutnya, klasifikasi tujuh media, tergantung pada tingkat hierarki pembelajaran yang dikembangkan, menghasilkan kemampuan untuk melakukan fungsi, yaitu motivasi belajar, membangkitkan minat belajar, membuat contoh perilaku belajar, dan kerangka pikir, kemampuan untuk membuat dan meminta kondisi. Mulai

mengkomunikasikan ide dan pengetahuan, mengevaluasi kinerja dan memberikan umpan balik (Ekayani, 2017).

Klasifikasi yang dijelaskan menggambarkan masing-masing alat yang berbeda atau alat dari media yang berbeda satu sama lain, tergantung pada tujuan dari pengelompokan tersebut. Karakteristik media dapat diketahui dari evaluasi penggunaan media dan pengendalian pengguna. Hal ini juga ditemukan dalam kemampuannya dari segi pengamatan, pendengaran, sentuhan, dialog, dan penciuman, serta disesuaikan pada tingkat pembelajaran. Sama halnya yang dinyatakan Arief S. Sadieman dalam (Aghni, 2018) mengatakan bahwa klasifikasi, karakteristik, dan memilih media adalah satu yang tidak dapat dipisahkan dalam menentukan strategi pembelajaran.

Penjelasan mengenai karakteristik media, yaitu:

a. Media berbasis manusia

Media berbasis manusia adalah media yang digunakan dalam menyampaikan dan memberikan pesan. Media ini sangat berguna jika bertujuan untuk merubah sikap atau jika kita ingin terlibat langsung dalam memantau pembelajaran peserta didik. Media ini sangat mengontrol dan mempengaruhi kegiatan pembelajaran melalui eksplorasi terbimbing dengan sesekali menganalisis apa yang terjadi di lingkungan belajar. Siswa sering memiliki sedikit pengalaman belajar dalam lingkungan belajar dan menganggap belajar negatif. Guru adalah salah satu media yang secara alamiah memiliki perasaan akan kebutuhan siswanya serta memberi mereka pengalaman belajar yang membantu mereka mencapai tujuan belajar mereka. Pada media berbasis manusia terdapat dua metode yang efektif, yaitu desain yang berpusat pada masalah dan penelitian gaya Socrates. Rencana belajar yang berpusat pada masalah didasarkan pada masalah yang akan diselesaikan. Ikuti prosedur di bawah ini:

- a. Membuat topik yang terkait
- b. Menemukan dan mengumpulkan pengetahuan serta keterampilan yang berkaitan yang bertujuan untuk menyelesaikan masalah
- c. Peserta didik harus diajarkan pada peserta didik tentang pentingnya pengetahuan serta bagaimana pengetahuan bisa diterapkan dalam menyelesaikan masalah
- d. Membimbing peserta didik untuk memiliki sifat menemukan sesuatu, guna meningkatkan keingintahuan anak didik
- e. Dilakukan pengembangan permasalahan pada ranah yang luas dengan tahap yang mudah ke tahapan yang memiliki tingkat kesulitan yang tinggi
- f. Masalah baru yang diberikan pada peserta didik untuk dipecahkan sehingga dapat melihat nilai pengetahuan dari peserta didik.

Apabila bertanya dengan gaya Socrates, ikutilah langkah-langkah berikut ini:

1. Mencari berbagai pertanyaan yang merangsang peserta didik agar mau untuk mengevaluasi, menganalisis, serta mensintesis pekerjaan atau tugas peserta didik.
2. Kegiatan pembelajaran dapat dibuka dengan melakukan diskusi dengan tema yang luas dalam kelompok, kemudian peserta didik diarahkan melakukan diskusi kecil dalam kelompoknya agar melakukan pendalaman materi serta gagasan maupun argumen yang muncul pada diskusi awal.



3. Dilakukan sebuah stigma untuk dilakukan penentuan bagi anak didik yang diharuskan belajar sendiri atau kerja kelompok, per individu, individu dengan individu, atau secara bebas.
- b. Media berbasis cetak

Media cetak yang populer yaitu, buku teks, jurnal, majalah, dan lembaran kertas. Saat mendesain media cetak, ada enam hal yang perlu diperhatikan: selaras, format, komposisi, daya tarik, ukuran font, dan pemanfaatan ruang. Pembelajaran program yang terkenal pada tahun 1960-an adalah istilah yang dilakukan berbasis teks interaktif. Dalam format ini, informasi disajikan dalam satuan kecil dan peserta didik diharuskan untuk menjawab pertanyaan serta ikut andil pada kegiatan latihan (Asyhar, 2021).

Penggunaan media berbasis visual (foto/gambar) memiliki peran yang sangat berpengaruh terhadap proses pembelajaran. Pada media visual mampu memfasilitasi serta mewariskan pemahaman (misalnya, dengan terstruktur dan organisasi kolaboratif) serta meningkatkan memori. Penggunaan media visual juga mampu merangsang minat peserta didik serta menciptakan hubungan dengan konten topik dan kehidupan nyata. Untuk lebih efektif, gambar harus terletak dalam konteks yang berkualitas sehingga siswa dapat memastikan bahwa informasi yang mereka dapat mampu dipahami (Cecep & Bambang, 2011).

Dalam penggunaan media berbasis visual mempunyai kelebihan, adapun kelebihanannya yaitu: 1) Media visual sangat menarik karena terdapat gambar jadi pemberian materi bagi peserta didik terasa nyata, 2) Peta konsep visual, gambar pembantu, dan singkatan lebih mudah diingat dalam media visual, 3) Penggunaan media visual terjadi peningkatan pemahaman serta meningkatkan memori anak didik, 4) Efek penggunaannya memberikan kesesuaian antara pelajaran dan kehidupan nyata serta menumbuhkan minat anak didik. Sementara kekurangannya yaitu; 1) Apabila peserta didik mempunyai masalah dengan penglihatannya, maka akan mengalami kesulitan, 2) Apabila terjadi perbedaan antara gambar dengan bentuk aslinya, siswa akan kurang memahami gambar tersebut, 3) Media visual tidak cocok apabila diterapkan pada gaya belajar dari peserta didik yang audio ataupun kinestetik, dan 4) Dibutuhkan seseorang yang memiliki keahlian dalam menyediakannya dalam waktu yang lama.

- c. Media berbasis audiovisual

Teknologi audiovisual adalah metode menciptakan atau menyediakan bahan menggunakan alat-alat elektronik untuk membuat atau menyediakan bahan untuk menyajikan informasi audio dan visual. Adapun enam ciri-ciri yang terdapat dalam media audiovisual adalah yaitu Memiliki sifat linier, Menyediakan penggambaran yang tidak tetap dan harus dinamis, penggunaannya harus sesuai dengan aturan yang telah ada, sesuai dengan rancangan sebelumnya, termasuk representasi fisik dari ide-ide nyata atau abstrak, pengembangannya didasarkan pada prinsip-prinsip psikologis perilaku dan kognitif dan guru lebih dominan (*teacher centered learning*) dan tingkat partisipasi peserta didik rendah (Cecep & Bambang, 2011).

Pembelajaran dengan menggunakan media audiovisual ditandai dengan digunakannya *hardware* pada proses pembelajaran. Termasuk diantaranya digunakannya



proyektor, tape recorder, proyektor layar lebar. Oleh karena itu, pendidikan audiovisual merupakan penciptaan dan penggunaan bahan, penerapannya melalui alat indera, dan bukan hanya mengandalkan pemahaman kata dan simbolik. Adapun empat kelebihan media berbasis audiovisual, yaitu: 1) Pembelajaran resepsi lebih efektif karena dapat menyajikan gaya bahasa siswa auditori dan visual secara bersamaan, 2) Media audiovisual memberikan pengalaman yang lebih realistis, 3) Anak didik lebih cepat mengerti materi pelajaran karena tidak hanya dibayangkan atau berimajinasi melainkan disertai dengan melihat materi tersebut. 4) Penggunaan media audiovisual akan membuat peserta didik lebih tertarik dan tidak bosan selama proses pembelajaran. Sementara kekurangannya yaitu; 1) dalam membuat media audiovisual diperlukan waktu yang lama, karena dalam proses pembuatannya menggabungkan dua unsur audio dan visual, 2) dibutuhkan keterampilan serta harus teliti dalam membuat media secara keseluruhan, 3) Pembuatan media pasti membutuhkan biaya, dalam media audiovisual penggunaan biayanya sangat tinggi dan 4) Tidak adanya alat manufaktur, terjadi kesulitan dalam memproduksi (membuat alat manufaktur) (Arsyad, 2011).

d. Media berbasis computer

Media berbasis computer adalah salah satu cara untuk memproduksi atau mengirimkan informasi melalui sumber yang berbasis mikroprosesor. Media berbasis computer memiliki ciri-ciri diantaranya:

- 1) Penggunaannya dapat secara acak, linear dan non sekuensial
- 2) Penggunaannya dapat dibuat berdasarkan keinginan peserta didik maupun keinginan dari guru yang merancang atau pengembang.
- 3) Ide-ide yang ada dapat disampaikan dalam bentuk abstrak, termasuk kata-kata, symbol, dan grafik.
- 4) Dalam pengembangan media ini digunakan prinsip-prinsip ilmu kognitif.
- 5) Proses pembelajaran berorientasi pada anak didik serta keterlibatan interaksi anak didik tinggi (Cecep & Bambang, 2011).

## Kesimpulan

Dalam penggunaannya pun media memiliki landasan, ada beberapa, yaitu: landasan filosofis, psikologis, teknologis dan empiris. Penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran haruslah memperhatikan prinsip-prinsip penggunaan media. Dengan memperhatikan berbagai prinsip maka akan tercipta pembelajaran yang aktif dan efektif. Prinsip-prinsip penggunaan media pembelajaran, yaitu: pertama, harus memperhatikan jenis dari media yang akan digunakan, kedua ketepatan antara bahan ajar dengan jenis media yang digunakan, ketiga penggunaan media juga harus melihat penggunaan waktu yang akan digunakan selama proses pembelajaran.

Klasifikasi teknologi dalam media pembelajaran menggambarkan masing-masing alat yang berbeda atau alat dari media yang berbeda satu sama lain, tergantung pada tujuan dan maksud dari pengelompokan tersebut. Sedangkan karakteristik media pembelajaran dapat diketahui melalui evaluasi penggunaan media dan pengendalian pengguna. Hal ini juga

ditemukan dalam kemampuannya dari segi pengamatan, pendengaran, sentuhan, berdialog, dan penciuman, atau disesuaikan pada tingkat pembelajaran.

## Daftar Pustaka

- Aghni, R. I. (2018). Fungsi dan jenis media pembelajaran dalam pembelajaran Akuntansi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 16(1), 98–107.
- Alfian, E., Kaso, N., Raupu, S., & Arifanti, D. R. (2020). Efektivitas Model Pembelajaran Brainstorming dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa. *Al Asma: Journal of Islamic Education*, 2(1), 54–64.
- Arsyad, A. (2011). *Media pembelajaran*. Jakarta: PT Raja grafindo persada.
- Asmawati, W., Ali, B., & Hasriadi, H. (2017). Perancangan Aplikasi Pengelolaan Data Perpustakaan Berbasis Visual Basic Pada SMP Negeri Satap Sampeang. *PROSIDING SEMANTIK*, 1(2), 117.
- Asyhar, R. (2021). *Kreatif mengembangkan media pembelajaran*.
- Cecep, K., & Bambang, S. (2011). *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Ekayani, P. (2017). Pentingnya penggunaan media pembelajaran untuk meningkatkan prestasi belajar siswa. *Jurnal Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja*, 2(1), 1–11.
- Elianur, C. (2020). Pilihan Media Pembelajaran Daring Oleh Guru Pai Di Bengkulu Tengah. *Jurnal As-Salam*, 4(1), 37–45.
- Gunawan, A. (2016). Pemanfaatan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Melalui Penggunaan Media Pendidikan Dalam Pembelajaran IPS SD. *Pedagogi: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 3(2).
- Hasriadi, H. (2020). Pengaruh E-Learning Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Pendidikan Agama Islam. *IQRO: Journal of Islamic Education*, 3(1), 59–70.
- Irwanto, I. (2020). Implementasi Multimedia I-spring Dengan Powerpoint Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Pembelajaran Salat Untuk Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam. *Pedagogi: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 7(1).
- Jumardi, A. (2019). Meningkatkan Hasil Belajar Geografi Dengan Menggunakan Media Gambar Pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Soppeng. *d'ComPutarE: Jurnal Ilmiah Information Technology*, 9(1), 15–22.
- Jumardi, A., Nurfalaq, A., & Busrah, Z. (2016). Penerapan Modul Pratikum SIG untuk Memberikan Keterampilan Pemetaan bagi Mahasiswa Fisika Sains Universitas Cokroaminoto Palopo. *Prosiding*, 2(1).
- Mahbuddin, A. N. G. (2020). Model Integrasi Media dan Teknologi dalam Pembelajaran PAI. *Al-Mudarris (Jurnal Ilmiah Pendidikan Islam)*, 3(2), 183–196.
- Pito, A. H. (2018). Media Pembelajaran dalam Perspektif Al-Qur'an. *Andragogi: Jurnal Diklat Teknis Pendidikan Dan Keagamaan*, 6(2), 97–117.
- Qusyairi, L. A. H. (2020). Pemanfaatan Media dalam Metode Simulasi pada Pembelajaran PAI. *PENSA*, 2(2), 195–211.
- Rodhatul, J. (2009). *Media pembelajaran*. *Media Pembelajaran*.

- Setiawan, A. (2019). Merancang Media Pembelajaran PAI Di Sekolah. *Darul Ulum: Jurnal Ilmiah Keagamaan, Pendidikan dan Kemasyarakatan*, 223–240.
- Susilawati, E. (2020). *Manajemen Perpustakaan Sebagai Pusat Sumber Belajar (Studi Kasus Di Madrasah Aliyah Negeri 2 Kota Bogor)* [PhD Thesis]. Universitas Djuanda.
- Zahir, A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Live Streaming Pengetahuan Komputer Berbasis Website. *d'ComPutarE: Jurnal Ilmiah Information Technology*, 9(2), 1–7.

Halaman ini sengaja dikosongkan