

BAB II

KERANGKA TEORI

A. Teori-Teori Yang Terkait Dengan Judul

1. Pengertian Media Pembelajaran

Media bermula pada bahasa latin yaitu “medius”. Sedangkan secara harfiah yaitu “tengah”, “perantara” atau “pengantar”. Media yaitu sebuah alat yang memiliki fungsi untuk penerima pesan menerima pesan dari pengirim pesan yang diberikan oleh pengantar pesan untuk menyampaikan pesan. Secara global, media yaitu suatu materi atau kejadian yang diberikan oleh pendidik kepada pelajar agar bisa memperoleh ilmu, ketrampilan dan perilaku baik. Proses menuntut ilmu memakaikan alat-alat seperti alat grafis, kamera dan elektronis untuk memperoleh kembali informasi proses pertukaran pikiran atau penyampaian pesan dari pengirim pesan itu pengertian dari media lebih khususnya yang telah dikatakan oleh Gerlach dan Ely.¹

Suatu proses penyaluran informasi dengan memaikaikan segala bentuk yaitu media yang didefinisikan oleh *Association For Education An Communication Technology*. Suatu benda yang bisa dilihat, dibaca, didengar maupun dibicarakan dan mempunyai fungsi khusus untuk dipakaikan pada proses menuntut ilmu agar bisa tercapai tujuan pembelajaran dalam suatu pengajaran yaitu media yang didefinisikan oleh *National Education Association (NEA)*.²

Untuk menyampaikan pesan dibutuhkan sebuah alat yang bisa difungsikan sebagai jembatan dari proses menuntut ilmu dengan menggunakan bahan ajar yang telah disiapkan pendidik yaitu media yang didefinisikan oleh Bovee. Untuk menyampaikan pesan pembelajaran dibutuhkan sebuah alat yang bisa difungsikan sebagai

¹ Hamidulloh Ibda, *Media Pembelajaran Berbasis Wayang* (Semarang: CV. Pilar Nusantara, 2017), 7-8.

² Cecep Kustandi dan Daddy Darmawan, *pengembangan media pembelajaran* (Jakarta: Kencana, 2020), 1.

jembatan dari proses menuntut ilmu yaitu media pembelajaran.³

Sebuah alat sebagai perantara untuk proses menuntut ilmu pelajar melalui buku yang bersangkutan dengan materi pelajaran seperti film, foto, rekaman audio, radio, gambar yang diproyeksikan dan sejenisnya disebut media yang dikatakan oleh Heinic, dan kawan-kawan. Apabila ada alat untuk proses merancang tujuan proses menuntut ilmu, materi pelajaran, rencana atau strategi, dan evaluasi dalam pembelajaran yaitu media pembelajaran.⁴

Dari pengertian-pengertian para ahli diatas, bisa disimpulkan bahwa media pembelajaran diartikan sebagai sarana atau alat bantu mengajar pendidik untuk mewariskan ilmu dengan menggunakan media pembelajaran ilmu yang diwariskan pendidik bisa lebih mudah ditangkap dan pelajar akan menguasai semua ilmu yang diwariskan oleh pendidik.⁵

2. Tujuan dan Manfaat Media Pembelajaran

a. Tujuan Media Pembelajaran

Adapun tujuan media pembelajaran sebagai alat bantu mengajar pendidik untuk mewariskan ilmunya kepada pelajar yaitu:

- 1) Bisa memudahkan proses menuntut ilmu
- 2) Bisa memajukan ketelitian proses menuntut ilmu
- 3) Bisa mengawasi hubungan antara materi pelajaran yang diwariskan pendidik kepada pelajar dengan tujuan belajar yang diajarkan pendidik,
- 4) Bisa membuat focus pelajar di dalam proses menuntut ilmu.⁶

³ Hujair AH. Sanaky, *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif* (Yogyakarta: Kaukaba Dipantara, 2013), 3-4.

⁴ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2013), 3-4.

⁵ Irwandani dan siti juariah, "Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Komik Fisika Berbantuan Sosial Media Instagram Sebagai Alternatif Pembelajaran," *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-Biruni* 5, no. 1 (2016): 34.

⁶ Hujair AH. Sanaky, *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif* (Yogyakarta: Kaukaba Dipantara, 2013), 5.

b. Manfaat Media Pembelajaran

proses pembelajaran sangat bermanfaat bagi media pembelajaran. Hal ini bisa untuk meningkatkan bobot ilmu dan kemampuan siswa-siswi. Menurut Sanaky, manfaat media pembelajaran ada 4 yaitu:

- 1) Bisa mendorong semangat menuntut ilmu akibat adanya perhatian pelajar dalam media pembelajaran.
- 2) Bisa menafsirkan arti dari materi pelajaran yang diwariskan pendidik.
- 3) Bisa memodifikasi metode pembelajaran yang dipakai pendidik dalam proses menuntut ilmu.
- 4) Untuk kegiatan proses menuntut ilmu, pelajar dilibatkan dengan banyaknya pembelajaran.⁷

Menurut suryani dan agung manfaat media pembelajaran ada 4 yaitu:

- 1) Bisa memperjelas pemberian ilmu agar tidak terlalu hafalan (mengetahui kata-katanya, tetapi tidak mengetahui yang dimaksudkan pendidik).
- 2) Waktu yang dipakai dalam proses menuntut ilmu bisa lebih hemat atau menyingkat waktu.
- 3) Penggunaan media pembelajaran yang berubah-ubah atau bermodifikasi dan tepat bisa mengatasi perilaku pelajar.
- 4) Bisa menimbulkan pemahaman suatu masalah yang dihadapi.⁸

Manfaat media pembelajaran ada 4 yang dikatakan oleh Sudjana dan Riva'i yaitu:

- 1) Bisa memajukan semangat proses menuntut ilmu pelajar dan pelajar ditarik perhatiannya oleh pendidik dengan memakai pembelajaran.
- 2) Bisa membuat materi pelajaran yang akan diwariskan pendidik kepada pelajar menjadi lebih jelas, difahami, dan pelajar bisa dengan mudah menguasai ilmu yang diwariskan oleh pendidik.

⁷ Ilmawan Mustaqim, "Pemanfaatan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran," *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan* 13, no. 2 (2016): 178.

⁸ Joko Kuswanto dan Ferri Radiansah, "Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran System Operasi Jaringan Kelas XI," *Jurnal Media Infotama* 14, no. 1 (2018): 16.

- 3) Pendidik bisa memakai metode proses menuntut ilmu pelajar dengan berubah-ubah atau modifikasi dan juga pendidik tidak memakai metode ceramah atau lisan, sehingga pendidik bisa menghemat tenaga dan pelajar tidak merasa jenuh apabila pendidik mewariskan ilmunya pada setiap waktu pelajaran.
- 4) Untuk kegiatan proses menuntut ilmu, pelajar dilibatkan dengan banyaknya pembelajaran sebab pelajar tidak hanya mendengarkan pendidik yang mewariskan ilmunya tetapi pelajar juga harus mengamati dan memahami ilmu yang diwariskan pendidik.⁹

Manfaat media pendidikan ada 7 yang dikemukakan Encyclopedia of Education Research dalam Hamalik yaitu :

- 1) Mengurangi verbalisme bisa berkurang dengan meletakkan dasar-dasar yang sesuai dengan pemikiran.
- 2) Perhatian pelajar diperbesar.
- 3) Bisa memajukan proses menuntut ilmu pelajar dengan diletakkan dasar-dasar yang penting dengan begitu bisa membuat proses menuntut ilmu menjadi lebih mudah difahami.
- 4) Pelajar diberikan ilmu yang bisa memajukan dirinya dalam proses menuntut ilmu.
- 5) Melalui gambar hidup bisa menumbuhkan pemikiran yang teratur dan kontinyu.
- 6) Pendidik bisa memajukan kemampuan pelajar dalam berbahasa.
- 7) Pendidik mewariskan ilmu kepada pelajar untuk dijadikan pengalaman-pengalaman guna memperoleh ilmu yang banyak dalam proses menuntut ilmu.¹⁰

Selain dari penjelasan diatas, manfaat media pembelajaran yaitu:

⁹ Cecep Kustandi dan Daddy Darmawan, *Pengembangan Media Pembelajaran* (Jakarta: Kencana, 2020), 19.

¹⁰ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2013) 28-29.

- 1) Untuk menumbuhkan semangat pelajar terhadap menuntut ilmu yang diwariskan pendidik agar lebih cepat difahami dan lebih mudah difahami. Sehingga beban yang di emban pendidik untuk mewariskan ilmunya berkurang dan juga menanamkan perilaku-perilaku yang baik untuk mengubah perilaku buruk menjadi perilaku baik.
- 2) Bisa membuat pelajar mempunyai kesempatan untuk mengasah tingkat kefahamannya dalam proses menuntut ilmu serta pendidik yang memakai metode tradisional atau lisan bisa berkurang dan mengizinkan pelajar memilih media yang diinginkannya.
- 3) Untuk memajukan kegiatan proses mewariskan ilmu, pendidik menyiapkan strategi mewariskan ilmu yang cepat masuk kedalam akal dan proses mewariskan ilmu harus urut dengan strateginya.
- 4) Untuk mengembangkan bakat pelajar dengan memanfaatkan informasi yang disampaikan.
- 5) Untuk mewujudkan keinginan menuntut ilmu bisa melalui media pengajaran untuk mengurangi fakta di ruang kelas maupun di luar kelas.
- 6) Pendidik bisa mewariskan ilmu kepada pelajar secara mendalam melalui media massa, dengan pengalaman-pengalaman langkah yang luas.¹¹

Dari beberapa para ahli di atas, dapatlah disimpulkan beberapa manfaat praktis dari pemakaian media pembelajaran di dalam proses menuntut ilmu yaitu:

- 1) Untuk meningkatkan proses mewariskan ilmu pendidik kepada pelajar melalui media pembelajaran dan juga bisa menafsirkan proses menuntut ilmu.
- 2) Bisa meningkatkan ilmu pelajar melalui media pembelajaran, dengan menunjuk pelajar untuk diperhatikan. Pendidik memberi semangat pelajar dalam proses menuntut ilmu agar pelajar bisa belajar

¹¹ Irwandani dan siti juariah, "Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Komik Fisika Berbantuan Sosial Media Instagram Sebagai Alternatif Pembelajaran," *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-Biruni* 5, no. 1 (2016): 35.

sendiri dan lebih semangat dalam menuntut ilmu sesuai dengan yang dinginkannya.

- 3) Melalui media pembelajaran bisa menangani keterbatasan indera, ruang dalam proses mewariskan ilmu, dan waktu dalam proses mewariskan ilmu yaitu;
 - a) Penampilan langsung diruang kelas untuk bahan materi pelajaran yang banyak bisa diganti dengan gambar untuk ditampilkan di lcd proyektor, film untuk ditampilkan di lcd proyektor.
 - b) Penyampaian bahan materi pelajaran yang kecil dan tidak bisa dilihat dengan mata bisa disampaikan melalui lcd proyektor berupa gambar, video, dan film.
 - c) Untuk menampilkan peristiwa-peristiwa yang jarang terjadi zaman dulu atau terjadi satu kali seumur hidup bisa ditampilkan melalui lcd proyektor berupa gambar, video, dan film.
 - d) Untuk bahan materi pelajaran yang sulit di pahami melalui gambar bisa ditampilkan dengan lcd proyektor seperti penampilan peredaran darah.
 - e) Melalui media bisa menampilkan peristiwa-peristiwa yang jarang terjadi zaman dulu seperti gambar, film, dan video.
 - f) Melalui metode-metode rekaman untuk bisa menampilkan peristiwa alam melalui lcd proyektor dengan memakai gambar, video dan film. Contoh : peristiwa letusan gunung berapi.
- 4) Kesamaan pengalaman yang diberikan pendidik kepada pelajar melalui media pembelajaran tentang peristiwa-peristiwa yang terjadi di area, serta memungkinkan terjadinya hubungan langsung antara pelajar dengan pendidik, pelajar dengan masyarakat, dan yang terjadi di areanya.¹²

3. Fungsi Media Pembelajaran

Fungsi media pembelajaran sangat penting dalam proses menuntut ilmu karena pendidik bisa mewariskan ilmu

¹² Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2013), 29-30.

kepada pelajar menjadi lebih berguna. Pendidik tidak hanya mewariskan ilmu kepada pelajar dengan memakai metode lisan tetapi pendidik bisa memakai metode modern dengan lcd proyektor membuat pelajar untuk menguasai secara menyeluruh ilmu yang diwariskan. Yang dikatakan oleh Wina Sanjaya, fungsi dari penggunaan media pembelajaran ada 5 yaitu:¹³

a. Fungsi komunikatif

Untuk memudahkan proses mewariskan ilmu pendidik kepada pelajar bisa memakai media pembelajaran. Sehingga hubungan antara pendidik dengan pelajar tidak ada kesulitan dalam proses mewariskan ilmu dalam bahasa lisan dan tidak salah pemahaman dalam proses mewariskan ilmu.

b. Fungsi motivasi

Pendidik memberikan semangat kepada pelajar dalam proses menuntut ilmu melalui media pembelajaran. Dengan pengembangan media pembelajaran pendidik tidak hanya mengandung unsur karya, tetapi pendidik meringankan pelajar dalam proses menuntut ilmu sehingga bisa meningkatkan semangat pelajar untuk menuntut ilmu.

c. Fungsi kebermaknaan

Pemakaian media pembelajaran menjadi bermakna yaitu dengan cara mengembangkan keahlian pelajar dan menambahkan penjabaran ilmu yang telah diwariskan pendidik kepada pelajar.

d. Fungsi penyamaan persepsi

Pendidik bisa menyamakan pemahaman ilmu setiap pelajar sehingga pelajar mempunyai pengetahuan yang setara akan ilmu yang diwariskan pendidik.

e. Fungsi individualitas

Pelajar mempunyai dasar ilmu, pengalaman yang berbeda-beda dan juga mempunyai gaya belajar yang disukai berbeda-beda. Maka pendidik menyiapkan beberapa gaya belajar yang disukai pelajar dan

¹³ Teni Nurrita, "Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa," *Jurnal Misykat* 3, no. 1 (2018): 176.

memberikan semangat kepada pelajar agar semangat dalam proses menuntut ilmu.

Fungsi media pembelajaran yang khususnya pada media visual ada 4 yang dikatakan oleh Livie dan Lents, yaitu:¹⁴

- 1) Fungsi atensi, pendidik menyiapkan media visual untuk memusatkan perhatian pelajar kepada isi materi pelajaran yang diwariskan pendidik secara nyata dalam mewariskan ilmunya.
- 2) Fungsi afektif, Pendidik bisa melihat ekspresi pelajar ketika belajar membaca teks bergambar bisa terlihat emosi dan sikap pelajar secara nyata.
- 3) Fungsi kognitif, pelajar bisa melihat secara nyata melalui media visual sehingga pelajar bisa memahami ilmu yang diwariskan pendidik dan mengingat ilmu yang diwariskan oleh pendidik.
- 4) Fungsi kompensatoris, pelajar yang susah memahami dan mengingat bisa terbantu dalam memahami ilmu yang diwariskan pendidik melalui media visual dan bisa mengingat ilmu yang diwariskan oleh pendidik melalui media visual.

Sehingga dapat dilihat media pembelajaran dapat memiliki fungsi media pembelajaran yaitu:

- 1) Siswa-siswi ditarik perhatian.
- 2) Siswa-siswi dikembalikan fokus.
- 3) Siswa-siswi diberikan suasana nyaman..
- 4) Menghadirkan tiruan objek yang sebenarnya dan langkah sebenarnya, untuk membuat ide gagasan yang benar dan nyata.
- 5) Siswa-siswi diberikan pemahaman, menghemat waktu dalam proses menuntut ilmu, dan disajikan ilmu yang diwariskan pendidik secara tetap.¹⁵

¹⁴ Cecep Kustandi dan Daddy Darmawan, *Pengembangan Media Pembelajaran* (Jakarta: Kencana, 2020), 16.

¹⁵ Ilmawan Mustaqim, "Pemanfaatan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran," *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan* 13, no. 2 (2016): 178.

4. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Pertimbangan yang harus dikerjakan dalam pemilihan media pembelajaran ada 4 kriteria pemilihan yang harus diperhatikan yang telah dikatakan oleh Dick dan Carey yaitu : (1) membeli media pembelajaran apabila tidak ada buku-buku yang bersangkutan dengan materi yang diwariskan pendidik kepada pelajar. (2) menyiapkan dana untuk membeli buku-buku yang bersangkutan dengan materi pelajaran, tenaga kerja dan fasilitas yang akan dipakai didalam proses menuntut ilmu. (3) media yang dipakai bisa bertahan dalam jangka yang lama, dengan begitu media yang dipakai pendidik bisa dipakai jangka yang lama serta bisa memudahkan pendidik dalam proses mewariskan ilmu dan juga bisa memperluas ilmu pelajar. (4) daya guna biaya dalam jangka yang panjang bisa hemat, karena media yang dibeli langsung yang bagus dan kuat bertahan dalam jangka yang panjang dibandingkan dengan media yang kualitasnya tidak bagus harganya lebih murah namun bisa digunakan sekali pakai.¹⁶

Kriteria pemilihan media terdapat beberapa prinsip yaitu : ketepatan, signifikan juga bermanfaat. Pendidik menyiapkan media yang akan dipakai dalam proses mewariskan ilmu sebelum melakukan kegiatan mewariskan ilmu. Untuk mencapai tujuan media pembelajaran kini sangat diperlukan dan sangat berfungsi baik untuk mendapatkan tujuannya. Dengan seadanya media pelajar bisa memahami ilmu yang diwariskan pendidik yang susah untuk di logika. Ketika pendidik menciptakan media harus benar-benar menentukan media mana yang cocok untuk dipakan dalam proses menuntut ilmu agar bisa terwujud pembelajaran yang sesuai. Akibat fatal bagi pelajar yaitu pendidik salah memilih media pembelajaran, bukannya pelajar paham dengan materi pelajaran yang diwariskan pendidik, justru malah pelajar susah memahami ilmu yang diwariskan pendidik. Agar pendidik tidak salah dalam memilih media, kriteria dalam pemilihan media

¹⁶ Asnawir dan M. Basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Ciputat Pers, 2002), 126.

pembelajaran ada 5 yang dikatakan oleh musfiqon yang dikutip dalam fauziyah yaitu:¹⁷

- a. Kesesuaian
Materi yang akan diwariskan pendidik kepada pelajar harus dicocokkan dengan media yang akan dipilih.
- b. Tingkat Kesulitan
Pelajar susah memahami kalimat yang terlalu panjang karena media yang disiapkan sekolah hanya papan tulis dan buku yang bersangkutan dengan ilmu yang akan diwariskan pendidik sedangkan di dalam buku pelajaran biasanya fotonya tidak jelas.
- c. Biaya
Untuk bisa mempermudah memahami ilmu yang diwariskan pendidik, pendidik harus menyiapkan media yang tepat bagi pelajar dan harganya murah medianya berkualitas juga bisa bertahan jangka panjang agar pendidik bisa memakai ke pelajar-pelajar selanjutnya dan yang paling penting bisa bermanfaat bagi pelajar dan pendidik.
- d. Ketersediaan
Biasanya masalah ketersediaan media pembelajaran ini terjadi di sekolah yang fasilitasnya rendah.
- e. Kualitas Teknis
kualitas teknis yang baik bisa membuat media jadi lebih baik dan sangat bermanfaat.

5. Klasifikasi Media Pembelajaran

Bagian pengajaran yang mengandung pelajaran yang berupa peralatan, pelajar dan materi pelajaran disebut media pembelajaran. Dengan masuknya beragam pengaruh ke dalam dunia pendidik contoh : teori baru atau konsep baru dan teknologi baru Kemajuan media pembelajaran maju dalam beragam dengan karakteristik dan keahliannya. Kemudian timbul usaha-usaha untuk mengerjakan klasifikasi media pembelajaran yang mengarah kepada pembuatan

¹⁷ Setyosari, P, *Pemilihan dan Penggunaan Media Pembelajaran* (Malang: Panitia Sertifikasi Guru Royan, 2009), 25.

kelompok untuk menuntut ilmu memakai media pembelajaran.¹⁸

Media pembelajaran bisa diamati dari kaca mata yang luas dari tingkah laku pendidik dan kondisi pribadi pelajar, selain itu juga ada perlengkapan audio, visual dan audio-visual.

Media bersumber bagian modalnya yaitu suara, visual atau berupa gambar, garis, juga simbol, dan gerak yang diklasifikasikan oleh Rudi Bretz. Dengan demikian, media menurut taksonomi ada 8 yang dikatakan oleh Rudi Bretz yaitu : 1) media modern tentang ilmu dan teknologi, 2) suara dan gambar diam ditampilkan oleh media, 3) media yang dipakai di dalam proses menuntut ilmu bahkan dalam kehidupan sehari-hari, 4) media yang memakai film bisu, 5) media yang memakai fotografi, 6) media yang mempunyai keahlian menampilkan gambar tanpa suara, 7) melalui indera pendengaran bisa menerima ilmu yang diwariskan pendidik dengan media, dan 8) media yang mempunyai manfaat untuk dipakai dalam proses menuntut ilmu terkait dengan materi pelajaran.

Dari kerucut pengalaman yang dikatakan oleh Edgar Dale's bisa dijelaskan, yaitu:¹⁹

- a. Pengalaman langsung (real experience). Pelajar melihat suatu peristiwa secara langsung untuk mendapatkan pengalaman yang diinginkan.
- b. Imitasi dilalui pengalaman. Pelajar melihat suatu peristiwa yang susah untuk dijadikan pengalaman untuk dibawa ke dalam kelas.
- c. Pendramaan dilalui pengalaman. Materi pelajaran disiapkan dalam bentuk cerita untuk menarik perhatian pelajar, dengan begitu materi pelajaran bisa dipahami dengan mudah.
- d. Percontohan atau pertunjukan dilalui pengalaman. Materi pelajaran disiapkan dalam bentuk pertunjukan dari inti isi materi pelajaran.

¹⁸ Nizwardi Jalinus dan Ambiyar, *Media dan Sumber Pembelajaran* (Padang: Kencana, 2016), 10.

¹⁹ Nizwardi Jalinus dan Ambiyar, *Media dan Sumber Pembelajaran* (Padang: Kencana, 2016), 10-13.

- e. Darmawisata dilalui pengalaman. Pelajar melakukan kunjungan untuk mendapatkan pengalaman yang bermakna untuk memperlebar pengalaman pelajar.
- f. Pameran dilalui pengalaman. Pelajar melihat keahlian yang didapat dari pengalaman-pengalaman dan kemajuan individu juga kelompok.
- g. Televisi dilalui pengalaman. Pelajar melihat peristiwa yang terjadi di dalam televisi untuk dijadikan pengalaman pada strategi pendidikan.

6. Jenis dan Karakteristik

Karakteristik bisa dilihat dari panca indera dibangkitkan dengan kemampuan media pembelajaran. Dari karakteristik ini, untuk menunjuk suatu media pembelajaran yang dipakaikan pendidik pada saat mengerjakan proses mewariskan ilmu, bisa dicocokkan dalam keadaan tertentu. Berdasarkan tujuan sederhana yang akan dicapai ada 3 yaitu:²⁰

a. Media Grafis

Media grafis yaitu media yang dipakai pendidik untuk mewariskan ilmunya kepada pelajar. Dalam proses mewariskan ilmu, pendidik harus benar-benar memahami isi materi pelajaran yang akan diwariskan sehingga pelajar bisa memahami ilmu yang diwariskan pendidik. Dengan begitu proses mewariskan ilmu pendidik bisa dikatakan berhasil karena pelajar sudah bisa memahami dan menguasai ilmu yang diwariskan pendidik. Adapun bentuk-bentuk media grafis yaitu : [1] sketsa, [2] foto, [3] bagan(chart), [4] diagram, [5] poster, [6] kartun, [7] papan bulletin dan flannel.

b. Media Audio

Media audio yaitu media yang memakai indera pendengaran untuk memahami ilmu yang diwariskan pendidik. Pendidik memakai metode ceramah dalam proses menuntut ilmu maka pelajar harus memahami ilmu yang disampaikan pendidik melalui indera pendengar. Media yang dipakai pendidik dalam proses

²⁰ Asrorul Mais, *Media Pembelajaran Anak Berkebutuhan Khusus* (Jember: Pustaka Abadi, 2016), 26-27.

mewariskan ilmunya yaitu : radio, alat perekam pita magnetic dan kaset.

c. Media Proyeksi

Media proyeksi yaitu media yang dipakai dalam proses mewariskan ilmu untuk memperbesar tampilan video dan gambar. Media proyeksi gerak, pembuatannya juga membutuhkan bahan-bahan grafis, contoh: untuk lembar peraga (captions). Dengan memakaikan perangkat komputer (multimedia, penerapan proyeksi gerak banyak perbedaan, dan bisa dikerjakan mendekati keseluruhannya memakaikan perangkat komputer. Untuk membenari skill proyeksi gerak memiliki banyak kelebihan dibandingkan dengan proyeksi diam. Media proyeksi yang dipakai pendidik untuk mewariskan ilmu yaitu : film rangkai, bingkai, transparansi, gerak dan video.

Jenis-jenis media pembelajaran ada 3 yang dikatakan oleh Haney dan Ullmer yaitu:²¹

- a. Media penyaji yaitu informasi disajikan oleh media, antara lain:
 - 1) Media proyeksi diam.
 - 2) Karya tulis yang dicetak, grafis dan gambar bungkam.
 - 3) Indera pendengar ditambah media gambar bungkam.
 - 4) Media yang memakai indera pendengar.
 - 5) Televisi.
 - 6) Gambar hidup (film).
 - 7) Lcd proyektor.
- b. Media objek yaitu informasi dikandung oleh media, adalah informasi dikandung oleh benda tiga dimensi. Bisa berupa bahan alami dan buatan atau bahan persediaan.
- c. Media interaktif yaitu media yang dipakai pendidik untuk mewariskan ilmu kepada pelajar dengan dihubungkan media.

²¹ Hamidulloh Ibda, *Media Pembelajaran Berbasis Wayang* (Semarang: CV. Pilar Nusantara, 2017), 13-14.

7. Media Lcd Proyektor

a. Pengertian Media Lcd Proyektor

Media yang dipakai pendidik untuk mewariskan ilmu kepada pelajar untuk menayangkan video dan gambar, dengan permukaan yang datar seperti tembok, dan sebagainya itu pengertian dari proyektor lcd.²²

Pengertian lain dari proyektor lcd yaitu media yang dipakai pendidik untuk mewariskan ilmu dengan media presentasi, karena bisa menayangkan gambar dan video serta bentuk besar.

Dari pengertian diatas bisa disimpulkan bahwa media lcd proyektor yaitu unsur-unsur media ditampilkan oleh alat proyeksi seperti teks, gambar dan video, dan bisa sambungkan dengan lcd proyektor yang dipakai pendidik untuk mewariskan ilmu melalui media presentasi dan bisa merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan pelajar sehingga bisa menolong terjadinya proses menuntut ilmu pada dirinya.²³

b. Fungsi LCD Proyektor

Untuk menayangkan gambar dan video atau permukaan yang datar itu pengertian fungsi lcd proyektor. Seperti infocus atau dinding. Fungsi lain lcd Proyektor, yaitu:

1) Alat presentasi

Presentasi menjadi lebih hidup itu dibuat oleh proyektor, karena dengan presentasi yang lebih dinamis dan atraktif diberikan untuk menampilkan tulisan atau gambar.

2) Media informasi

untuk menayangkan gambar dan video pada bentuk layar besar, maka lcd proyektor sangatlah tepat untuk dijadikan sebagai media informasi.

3) Pemutar video

Dengan proyektor kita bisa menikmati bioskop di dalam ruang kelas. Hal ini dikarenakan proses

²² Hujair AH. Sanaky, *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif* (Yogyakarta: Kaukaba Dipantara, 2013), 144.

²³ Sofrayani, "penggunaan Media LCD Pada Pembelajaran," *Jurnal Darussalam* 15, no. 2 (2014): 54.

tampilan yang terjadi di bioskop dapat kita tampilkan di dalam ruang kelas.²⁴

c. Jenis-jenis LCD Proyektor

Proyektor jenis LV-5200. Proyektor model ini, sudah banyak dipakaikan dalam proses pembelajaran di sekolah. Untuk mengoperasikan atau memakaikan lcd proyektor memakaikan bantuan komputer.

1) Masih terdapat berbagai jenis LCD Proyektor, diantara: jenis PLC-XW20A; PLC-XU38; PLC-XU40; PLC-XP46; dan jenis PLV-21. Alat proyektor ini selalu mengalami perkembangan dengan berbagai modelnya.²⁵

d. Dampak pemanfaatan media pembelajaran LCD proyektor dalam meningkatkan prestasi belajar

Pendidik bisa menaikkan prestasi pelajar melalui menarik perhatian pelajar yaitu dampak positif dari media LCD proyektor. Pencampuran antara visual dengan audio disebut media, akibatnya pelajar bisa mengingat ilmu yang diwariskan pendidik dengan mudah dan bisa menaikkan keahlian pelajar juga pelajar ditarik perhatian pendidik sehingga bisa menaikkan aktivitas belajar pelajar.

Pendidik memperhatikan kondisi sarana dan prasarana yang ada di sekolah karena tidak semua sekolah mempunyai tingkat sarana dan prasarana yang cukup yaitu dampak Negatif dari media LCD proyektor. Selain itu, pada suatu media tidak semua pendidik mempunyai keahlian dalam pemakaian media yang menyertakan gambar, teks dan suara menyatu karena keahlian pendidik dibutuhkan dalam media.²⁶

²⁴ Yulia Utami, "Pengaruh Pemanfaatan Media Pembelajaran Proyektor Lcd Menggunakan Program Power Point Terhadap Hasil Belajar Siswa Dalam Menentukan Volume Kubus Dan Balok Pada Bangun Ruang," *Jurnal Mantik Penusa* 1, no. 1 (2017): 54.

²⁵ Hujair AH. Sanaky, *media pembelajaran interaktif-inovatif* (Yogyakarta: Kaukaba Dipantara, 2013), 144-145.

²⁶ Dedi Wahyudi dan Devi Septya Wardani, "upaya meningkatkan aktivitas dan hasil belajar akidah akhlak melalui multimedia lcd proyektor," *Jurnal Ilmiah Didaktika* 18, no. 1 (2017): 12.

Setelah mengetahui secara fisik jenis alat LCD, perlu mengetahui dampak positif dan negatif dari masing-masing alat tersebut, sebagai berikut:

1) Dampak positif Media LCD proyektor

Dampak positif dari media LCD proyektor yaitu:

- a) Praktis, bisa dipergunakan untuk semua ukuran kelas baik kecil maupun besar.
- b) Penerima pesan diberikan dengan tatap muka dan diamati responsnya.
- c) Teknik penyipan pendidik yang menarik untuk mewariskan ilmu kepada pelajar agar tidak membosankan, pendidik mempunyai banyak variasi dalam proses mewariskan ilmu.
- d) Bisa dipergunakan berkali-kali.
- e) Lebih sehat bila dibandingkan dengan papan tulis.

2) Dampak negatif Media LCD proyektor

Dampak negatif dari media LCD proyektor yaitu:

- a) Tidak semua sekolah bisa mempunyai lcd proyektor dan pengadaanya mahal.
- b) Membutuhkan komputer dan lcd proyektor untuk memproyeksikan pesan.
- c) Membutuhkan persiapan untuk memakaikan teknik-teknik penyipan (animasi) yang berkelompok.
- d) Dibutuhkan keahlian khusus dan kerja yang teratur untuk memakaikannya.
- e) Operator atau pembantu khusus bisa diperlukan bagi pendidik yang tidak mempunyai keahlian memakaikan.²⁷

B. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu dengan penelitian ini yaitu:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Siti Radhita, Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh tahun 2018, yang berjudul “Efektivitas Pemanfaatan Media Lcd Proyektor Pada Pembelajaran Fiqih Di MTsN 2 Banda

²⁷ Hujair AH. Sanaky, *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif* (Yogyakarta: Kaukaba Dipantara, 2013), 156-157.

Aceh". Tujuan dilakukan penelitian ini adalah: a) Untuk mengetahui seberapa efektif pemanfaatan media Lcd proyektor dalam pembelajaran Fiqih di MTsN 2 Banda Aceh. b) Untuk mengetahui kompetensi guru Fiqih dalam penggunaan media Lcd proyektor di MTsN 2 Banda Aceh. Hasil penelitian yaitu: a) Efektivitas pemanfaatan media Lcd proyektor memiliki 3 tingkatan yaitu tinggi, sedang dan rendah. Pada tingkat efektivitas tinggi terdapat 14 peserta didik dengan perolehan skor 66-89 sehingga jika dipresentasikan menjadi 46,66%. Pada tingkat efektivitas sedang terdapat 7 peserta didik dengan rentang perolehan skor 42-65 dan jika dipersentasekan menjadi 23,34%. Selanjutnya pada tingkat efektivitas rendah terdapat 9 peserta didik dengan rentang perolehan skor 19-41 dan jika dipresentasikan menjadi 30%. Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa tingkat efektivitas pemanfaatan media Lcd proyektor dinyatakan tinggi menurut presentase skor yang diperoleh. b) Kompetensi guru Fiqih dalam penggunaan media Lcd proyektor di MTsN 2 Banda Aceh dinyatakan berhasil. Hal ini dibuktikan dengan hasil test yang dilakukan peneliti dan nilai raport peserta didik yang mendapatkan hasil memuaskan. Dari 30 peserta didik yang dijadikan sampel penelitian, terdapat 19 peserta didik yang mendapatkan hasil test tinggi dengan rentang perolehan skor 89-95 jika dipresentasikan menjadi 63,34%. Kemudian 10 peserta didik mendapatkan hasil test sedang dengan rentang perolehan skor 84-88 jika dipersentasekan menjadi 33,33%. Selanjutnya terdapat 1 peserta didik mendapatkan hasil test rendah dengan rentang perolehan skor 80-83 jika dipresentasikan menjadi 3,33%.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Fajar Wahyunuhari, Jurusan Pendidikan Olahraga, Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta tahun 2013, yang berjudul "Pemanfaatan Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan Di Sekolah Dasar Negeri Kecamatan Tepus Kabupaten Gunungkidul". Tujuan dilakukan penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa besar pemanfaatan media pembelajaran dalam pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan di Sekolah Dasar Negeri Kecamatan Tepus Kabupaten Gunung

kidul. Hasil penelitian yaitu pemanfaatan media pembelajaran dalam pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di Sekolah Dasar Negeri Kecamatan Tepus Kabupaten Gunung Kidul berada pada kategori “kurang sekali” sebesar 9,52% (2 sekolah), kategori “kurang” sebesar 9,52% (2sekolah), kategori “sedang” sebesar 23.81% (5 sekolah), kategori “baik” sebesar 57,14% (12 sekolah), dan kategori “baik sekali” sebesar 0% (tidak ada).

3. Penelitian yang dilakukan oleh Lilin Astuti, Jurusan Pendidikan Madrasah, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Purwokerto tahun 2016, yang berjudul “Pemanfaatan Media Dalam Pembelajaran IPA Kelas V Di MI Diponegoro 03 karangklesem Purwokerto Selatan Kabupaten Banyumas”. Tujuan dilakukan penelitian ini adalah mendeskripsikan bagaimana pemanfaatan media dalam pembelajaran IPA kelas V di MI Diponegoro 03 Karangklesem Purwokerto Selatan. Hasil penelitian yaitu guru dapat memanfaatkan media pembelajaran dengan baik karena ada media atau alat bantu yang tersedia, selain itu kemampuan guru dalam pemanfaatan media masih kurang terutama ketika mempersiapkan dan memanfaatkan media pembelajaran. Ketersediaan sarana dan prasarana di MI Diponegoro 03 Karangklesem dari berbagi segi jenis media pembelajaran jumlahnya sudah cukup memadai.
4. Penelitian yang dilakukan oleh Ma'ripatun Ni'mah, Program Studi Pendidikan Bahasa Arab, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta tahun 2014, yang berjudul “Pengaruh Pemanfaatan Media Lcd Proyektor Terhadap Peningkatan Prestasi Maharah Kitabah Di MTs Negeri Model Brebes Kelas VIII”. Tujuan dilakukan penelitian ini adalah: a) Untuk mengetahui bagaimana pembelajaran bahasa Arab pada maharah kitabah dengan menggunakan media Lcd proyektor. b) Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh pemanfaatan media Lcd proyektor terhadap peningkatan prestasi maharah kitabah di MTs Negeri Brebes kelas VIII tahun ajaran 2013/2014. Hasil penelitian yaitu: a) Pelaksanaan pembelajaran bahasa Arab pada muharah

kitabah dengan menggunakan media Lcd proyektor dilakukan dengan pendahuluan atau kegiatan awal pembelajaran disampaikan secara baik dan tuntut sesuai dengan proses KBM sebagaimana mestinya, kegiatan ini dalam proses KBM juga disampaikan secara lengkap dan teratur. b) Terdapat pengaruh yang positif signifikan antara pemanfaatan media lcd proyektor terhadap peningkatan prestasi maharah kitabah di MTs Negeri Model Brebes kelas VII Brilliant. Dibuktikan dengan nilai koefisien yang bernilai positif sebesar 0,803 dan nilai t hitung $>$ t table, yaitu $9,593 > 0,361$ pada taraf signifikan 5%. Pengaruhnya sebesar 75,8 %, dengan demikian semakin media Lcd proyektor dimanfaatkan secara optimal dan maksimal semakin tinggi pola prestasi maharah kitabah.

Dari observasi yang disipkan di atas memang adanya perbedaan tetapi perbedaan itu hanya sedikit yang tertera. Memang kebanyakan peneliti-peneliti lainnya menuangkan penelitiannya terfokuskan pada mata pelajaran saja. Hal itu yang membuat berbeda dari observasi dengan observasi lain. Pada dasarnya peneliti ingin mengkaji seberapa besar pemanfaatan media pembelajaran yang telah berjalan di suatu lembaga pondok pesantren tersebut, hal ini bertujuan untuk mengetahui peran apa saja yang harus dipersiapkan dalam suatu lembaga pondok pesantren tersebut. Maka dari itu peneliti hanya mengambil fokus satu pondok pesantren yang menjadi pusat pemanfaatan media pembelajaran agar memperoleh data yang komprehensif.

C. Kerangka Berfikir

Kerangka berfikir yaitu sebuah gambaran yang berupa rancangan yang didalamnya itu menjelaskan mengenai suatu hubungan antara masalah yang satu dengan yang lain.²⁸ Sehingga kerangka berfikir yaitu suatu rancangan yang membagikan penyebab faktor hubungan yang tidak bebas dalam rangka membagikan penjelasan terhadap masalah yang telah diteliti.

Dalam hal ini, kerangka berfikir yang penulis katakana yaitu pemanfaatan media pembelajaran. Begitu juga sebaliknya

²⁸ Edi Kusnadi, *Metodologi Penelitian* (Jakarta: Ramayana Press, 2005), 65.

tidak tepatnya pemanfaatan media akan mengakibatkan pelajar menjadi tidak semangat, dampak dari tidak semangatnya pelajar yaitu pelajar tidak mempunyai semangat untuk menuntut ilmu, juga pelajar jadi tidak memiliki pengalaman menuntut ilmu, dan merasa jenuh karena tidak tepatnya media yang dipakai pendidik. yang pada akhirnya tujuan dari media pembelajaran tidak tercapai.

Media pembelajaran yaitu salah satu bagian pembelajaran yang memiliki peranan penting dalam kegiatan menuntut ilmu. Dalam setiap kegiatan menuntut ilmu pemanfaatan media pendidik harus menarik perhatian pelajar dan menyiapkan materi pelajaran yang akan diwariskan kepada pelajar. agar bisa mentepatkan pencapaian tujuan media pembelajaran dalam proses mewariskan ilmu.

Suatu proses mewariskan ilmu yang mengerjakan sejumlah nilai untuk dikonsumsi pelajar. Sumber belajar yaitu segala sesuatu yang bisa dipergunakan sebagai tempat dimana bahan pengajaran terdapat atau asal untuk belajar seseorang. Media sebagai sumber belajar ikut menolong pendidik untuk memperbanyak pengalaman pelajar. Bentuk dan jenis media yang dipergunakan oleh pendidik menjadi pengalaman, ilmu pengetahuan bagi pelajar.²⁹

Pola pemanfaatan media pembelajaran yang bisa dikerjakan yaitu :

1. Pemanfaatan media didalam situasi kelas (*classroom setting*).

Dalam pengaturan ini untuk mencapai tujuan tertentu, pemanfaatan media pembelajaran dengan proses menuntut ilmu dalam situasi kelas memadukan pemanfaatannya. Pendidik harus melihat tujuan yang akan dicapai, materi pembelajaran untuk mewariskan ilmu pendidik, serta strategi mewariskan ilmu yang sesuai dengan pelajar untuk merencanakan pemanfaatan media pembelajaran.

2. Pemanfaatan media diluar situasi kelas (*classroom setting*).

Pemanfaatan media pembelajaran di luar situasi ada 3 yaitu :

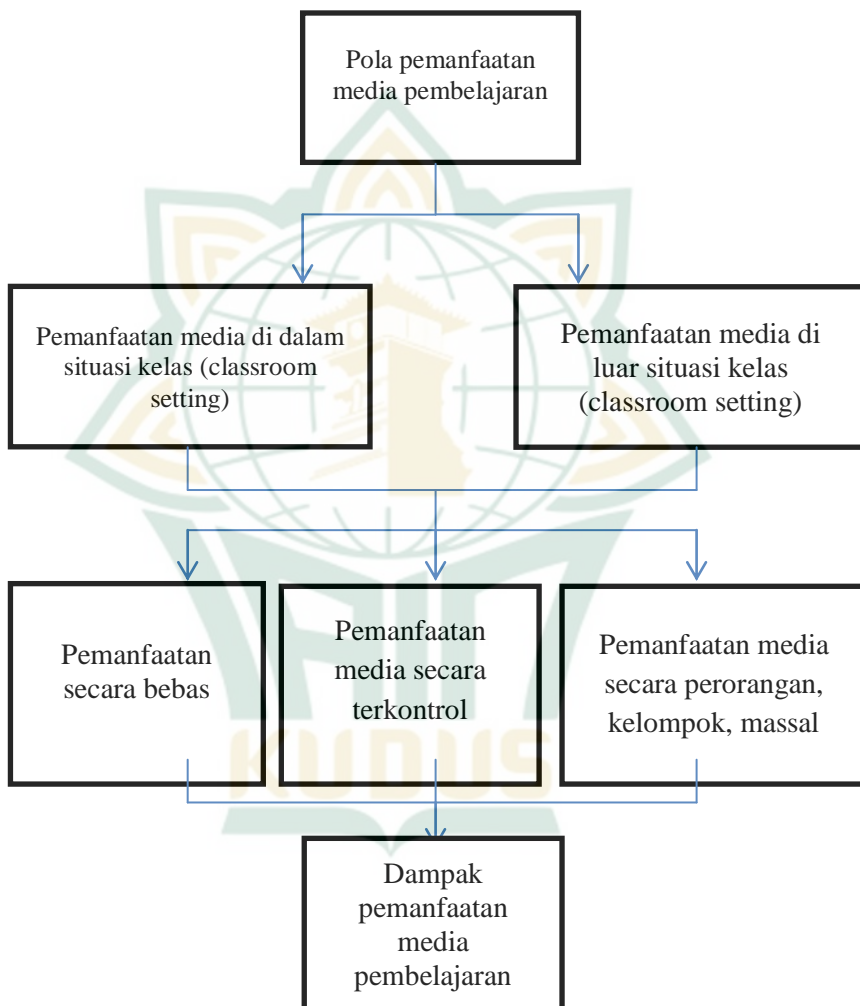
²⁹ Syaiful Bahri D dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar* (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), 123.

- a. Pemanfaatan secara bebas yaitu media itu dipakaikan tidak dipengaruhi dan tidak diamati. Pemakai memakaikan media menurut kebutuhannya. Biasanya pemakai media memakaikannya secara perorangan. Dalam memakaikan media ini pemakai tidak dituntut untuk memperoleh tingkat pengetahuan tertentu. Mereka juga tidak diharapkan untuk membagikan umpan balik kepada siapapun.
- b. Pemanfaatan media secara terkontrol yaitu media itu dipakaikan dalam suatu susunan aktivitas yang ditata secara urut untuk mencapai tujuan tertentu.
- c. Pemanfaatan media secara perorangan, kelompok dan massal.
 1. Pemanfaatan media secara perorangan yaitu media itu hanya dipakaikan oleh perorangan saja. Media seperti ini biasanya di kompliti dengan petunjuk pemanfaatan yang jelas sehingga pelajar bisa memanfaatkan dengan mandiri.
 2. Pemanfaatan media secara kelompok yaitu media ini bisa dimanfaatkan secara kelompok kecil maupun besar. Media yang disusun untuk kelompok ini dikompliti dengan petunjuk, buku petunjuk ini biasanya ditunjukkan kepada ketua kelompok.
 3. Pemanfaatan media secara massal yaitu media ini bisa dipakaikan untuk orang yang jumlahnya puluhan, ratusan, bahkan ribuan yang bisa memakaikan media itu bersama-sama.³⁰
3. Dampak pemanfaatan media pembelajaran LCD proyektor dalam meningkatkan prestasi belajar sebagai berikut:
 - a. Dampak positif dari media LCD proyektor yaitu teknik penyiapan pendidik yang menarik untuk mewariskan ilmu kepada pelajar agar tidak membosankan, pendidik mempunyai banyak variasi dalam proses mewariskan ilmu.
 - b. Dampak negatif dari media LCD proyektor yaitu membutuhkan persiapan untuk memakaikan teknik-teknik penyiapan (animasi) yang berkelompok dan

³⁰ Arief S. Sadiman, *Media Pendidikan* (Jakarta: Rajawali Pers, 2009), 189-197.

dibutuhkan keahlian khusus dan kerja yang teratur untuk memakaikannya.³¹

Gambar 2.1 Skema Kerangka Berfikir



³¹ Hujair AH. Sanaky, *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif* (Yogyakarta: Kaukaba Dipantara, 2013), 156-157.