

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Media

1. Pengertian Media

Secara harfiah kata media memiliki arti “perantara” atau “pengantar” *Association for Education and Communication Technology* (AECT) mendefinisikan media yaitu segala bentuk yang dipergunakan untuk suatu proses penyaluran informasi. Sedangkan *Education Association* (NEA) mendefinisikan sebagai benda yang dapat dimanipulasikan, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan beserta instrumen yang dipergunakan dengan baik dalam kegiatan belajar mengajar, dapat mempengaruhi efektifitas program instructional.

Dari definisi-definisi tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa pengertian media merupakan suatu yang bersifat menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan audien (siswa) sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada dirinya. Penggunaan media secara kreatif akan memungkinkan siswa untuk belajar lebih baik dan dapat meningkatkan performan mereka sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.¹

Ada beberapa hal yang harus diperhatikan dalam memilih media, antara lain; tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, ketepatangunaan, kondisi siswa/mahasiswa, ketersediaan perangkat (*hardware*) dan perangkat lunak (*software*), mutu teknis dan biaya.² Oleh sebab itu, beberapa pertimbangan yang perlu diperhatikan antara lain :

- a. Media yang dipilih hendaknya selaras dan menunjang tujuan pembelajaran yang diterapkan. Masalah tujuan pembelajaran ini merupakan komponen yang utama yang harus diperhatikan dalam

¹Usman, M. Basyiruddin-Asnawir, *Media Pembelajaran*, Ciputat Pers, Jakarta, 2002, hlm 11.

²*Ibid.*, hlm. 15-16.

- memilih media. Dalam penetapan media harus jelas dan operasional, spesifik, dan benar-benar tergambar dalam bentuk perilaku (*behavior*).
- b. Aspek materi menjadi pertimbangan yang dianggap penting dalam memilih media. Sesuai tidaknya antara materi dengan media yang digunakan akan berdampak pada hasil pembelajaran siswa.
 - c. Kondisi siswa dari segi subjek belajar menjadi perhatian yang serius bagi guru dalam memilih media yang sesuai dengan kondisi anak. Faktor umur, intelegensi, latar belakang pendidikan, budaya, dan lingkungan anak menjadi titik perhatian dan pertimbangan dalam memilih media pengajaran.
 - d. Ketersediaan media disekolah atau memungkinkan bagi guru mendesain sendiri media yang akan digunakan merupakan hal yang perlu menjadi pertimbangan seorang guru.
 - e. Media yang dipilih seharusnya dapat menjelaskan apa yang akan disampaikan kepada audien (siswa) secara tepat dan berhasil guna, dengan kata lain tujuan yang ditetapkan dapat dicapai secara optimal.
 - f. Biaya yang akan dikeluarkan dalam pemanfaatan media harus seimbang dengan hasil yang akan dicapai. Pemanfaatan media yang sederhana mungkin lebih menguntungkan dari pada menggunakan media yang canggih (teknologi tinggi) bilamana hasil yang dicapai tidak sebanding dengan dana yang dikeluarkan.

Dengan kata lain, media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional dilingkungan siswa, yang dapat merangsang siswa belajar. Adapun media pembelajaran adalah media yang membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan *instruksional* atau mengandung maksud-maksud pengajaran.

Menurut para pakar,³ media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran yang terdiri atas buku, tape recorder, kaset, video kamera, video recorder, film, slide (gambar), foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer.

³ Hamdani, *Strategi Belajar Mengajar*, CV Pustaka Setia, Bandung, 2011, hlm. 243.

“Media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologi terhadap siswa”.

Media pembelajaran bisa dikatakan sebagai alat yang bisa merangsang siswa untuk terjadinya proses belajar. Sanjaya menyatakan bahwa media pembelajaran meliputi perangkat keras yang dapat mengantarkan pesan dan perangkat lunak yang mengandung pesan. Media tidak hanya berupa alat atau bahan, tetapi juga hal-hal lain yang memungkinkan siswa memperoleh pengetahuan.⁴ Media tidak hanya berupa TV, radio, komputer, tetapi juga meliputi manusia sebagai sumber belajar atau kegiatan, seperti diskusi, seminar simulasi, dan sebagainya. Dengan demikian, media pembelajaran dapat disimpulkan sebagai segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan siswa sehingga mendorong terciptanya proses belajar pada diri siswa.

2. Fungsi media pembelajaran

Media pembelajaran berfungsi untuk merangsang pembelajaran dengan:

- a. Menghadirkan obyek sebenarnya dan obyek yang langka
- b. Membuat duplikasi dari obyek yang sebenarnya
- c. Membuat konsep abstrak ke konsep kongkret
- d. Memberi kesamaan persepsi
- e. Mengatasi hambatan waktu, tempat, jumlah, dan jarak,
- f. Menyajikan ulang informasi secara konsisten, dan
- g. Memberikan suasana belajar yang menyenangkan, tidak tertekan, santai, dan `menarik, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran.

Selain fungsi di atas, Livie dan Lentz mengemukakan empat fungsi media pembelajaran yang khususnya pada media visual, yaitu fungsi

⁴*Ibid.*, hlm. 244.

atensi, fungsi afektif, fungsi kognitif, dan fungsi kompensatoris. Masing-masing fungsi tersebut, dapat dijelaskan sebagai berikut:

- a. Fungsi atensi, media visual merupakan inti, menarik, dan mengarahkan perhatian pembelajar untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran.
- b. Fungsi afektif, media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan pembelajaran ketika belajar membaca teks bergambar.
- c. Fungsi kognitif, media visual mengungkapkan bahwa lambang visual memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mendengar informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.
- d. Fungsi kompensatoris, media visual memberikan konteks untuk memahami teks membantu pembelajar yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatkan kembali.⁵

Tiga kelebihan kemampuan media (Gerlach & Ely dalam bukunya Ibrahim, *et.al.*) adalah sebagai berikut.

- a. Kemampuan *fiksatif*, artinya dapat menangkap, menyimpan, dan menampilkan kembali suatu obyek atau kejadian. Dengan kemampuan ini, obyek atau kejadian dapat digambar, dipotret, direkam, difilmkan, kemudian disimpan, dan pada saat diperlukan dapat ditunjukkan dan diamati kembali seperti kejadian aslinya.
- b. Kemampuan *manipulatif*, artinya media dapat menampilkan kembali objek atau kejadian dengan berbagai perubahan (manipulasi) sesuai keperluan, misalnya ukuran, kecepatan, warnanya diubah, serta dapat pula di ulang-ulang penyajiannya.
- c. Kemampuan *distributif*, artinya media mampu menjangkau audien yang besar jumlahnya dalam satu kali penyajian secara serempak, misalnya siaran tv atau radio.

⁵Hujair AH Sanaky, *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*, Kaukaba Dipantara, Yogyakarta, 2013, hlm. 7-8.

3. Tujuan media pengajaran

a. Tujuan media pembelajaran

Tujuan media pembelajaran sebagai alat bantu pembelajaran untuk:

- a) Mempermudah proses pembelajaran di kelas,
- b) Meningkatkan efisiensi proses pembelajaran,
- c) Menjaga relevansi antara materi pelajaran dengan tujuan belajar,
- d) Membantu konsentrasi pembelajar dalam proses pembelajaran.⁶

4. Manfaat media pengajaran

Sudjana & Rivai mengemukakan manfaat media pengajaran dalam proses belajar siswa, yaitu:

- a. Pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- b. Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pengajaran.
- c. Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi kalau guru mengajar pada setiap jam pelajaran.
- d. Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan, dan lain-lain.

Encyclopedia of Educational Research dalam Hamalik merinci manfaat media pendidikan sebagai berikut:⁷

- a. Meletakkan dasar-dasar yang konkret untuk berfikir, oleh karena itu mengurangi verbalisme.
- b. Memperbesar perhatian siswa.

⁶Hujair AH Sanaky, *Media Pembelajaran Interaktif-inovatif*, Kaukaba Dipantara, Jakarta, 2013, hlm. 5.

⁷Azhar Arsyad, *media pengajaran*, PT. Raja Grafindo Persada, Jakarta, 1997, hlm. 25.

- c. Meletakkan dasar-dasar yang penting untuk perkembangan belajar, oleh karena itu membuat pelajaran lebih mantap.
- d. Memberikan pengalaman nyata yang dapat menumbuhkan kegiatan berusaha sendiri dikalangan siswa.
- e. Menumbuhkan pemikiran yang teratur dan kontinyu terutama melalui gambar hidup.
- f. Membantu tumbuhnya pengertian yang dapat membantu perkembangan kemampuan berbahasa.
- g. Memberikan pengalaman yang tidak mudah diperoleh dengan cara lain, dan membantu efisiensi dan keragaman yang lebih banyak dalam belajar.

B. Komputer

1. Pengertian Komputer

Komputer adalah mesin yang dirancang khusus untuk memanipulasi informasi yang diberi kode, mesin elektronik yang otomatis melakukan pekerjaan dan perhitungan sederhana dan rumit. Satu unit komputer terdiri atas empat komponen dasar, yaitu input (keyboard dan writing pad), prosesor (CPU), penyimpanan data, dan output (layar monitor, printer atau plotter).

Pemanfaatan komputer untuk pendidikan yang dikenal sering dinamakan pengajaran dengan bantuan komputer (CAI) dikembangkan dalam beberapa format, antara lain *drill and practice*, *tutorial*, simulasi, permainan, dan *discovery*.⁸

2. Kelebihan komputer

Heinich dkk. mengemukakan sejumlah kelebihan dan juga kelemahan yang ada pada media komputer. Aplikasi komputer sebagai alat bantu proses belajar memberikan beberapa keuntungan. Komputer memungkinkan mahasiswa belajar sesuai dengan kemampuan dan

⁸ *Ibid.*, hlm. 52.

kecepatannya dalam memahami pengetahuan dan informasi yang ditayangkan.

Penggunaan komputer dalam proses belajar membuat mahasiswa dapat melakukan kontrol terhadap aktivitas belajarnya. Penggunaan komputer dalam lembaga pendidikan jarak jauh memberikan keleluasan terhadap mahasiswa untuk menentukan kecepatan belajar dan memilih urutan kegiatan belajar sesuai dengan kebutuhan. Kemampuan komputer untuk menayangkan kembali informasi yang diperlukan oleh pemakainya, yang diistilahkan dengan “kesabaran komputer”, dapat membantu mahasiswa yang memiliki kecepatan lambat.⁹

Aplikasi komputer sebagai alat bantu dalam proses belajar dapat memberikan beberapa keuntungan, diantaranya;

- a. Komputer memungkinkan pembelajar dapat belajar sesuai dengan kemampuan dan kecepatannya dalam memahami pengetahuan dan informasi yang ditayangkan.
- b. Penggunaan komputer dalam proses belajar membuat pembelajar dapat melakukan kontrol terhadap aktivitas belajarnya.
- c. Penggunaan komputer dalam lembaga pendidikan jarak jauh memberikan keleluasaan terhadap pembelajar untuk menentukan kecepatan belajar dan memilih urutan kegiatan belajar sesuai dengan kebutuhan.
- d. Kemampuan komputer untuk menayangkan kembali informasi yang diperlukan oleh pemakainya, diistilahkan dengan komputer dapat membantu pembelajar yang memiliki kecepatan belajar lambat.
- e. Komputer dapat menciptakan iklim belajar yang efektif bagi pembelajar yang lambat (*slow learner*), tetapi juga dapat membantu dan memacu efektivitas belajar bagi pembelajar yang lebih cepat (*fast learner*).

⁹Cepi Riyana, Deni Kurniawan, *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*, PT. Rajagrafindo Persada, Jakarta, 2012, hlm. 109.

- f. Komputer dapat diprogram agar mampu memberikan umpan balik terhadap hasil belajar dan memberikan pengukuran (*reinforcement*) terhadap prestasi belajar pembelajar dan kemampuan komputer untuk merekam hasil belajar.
- g. Pemakainya (*record keeping*), komputer dapat diprogram untuk memeriksa dan memberikan skor hasil belajar secara otomatis.
- h. Komputer, dapat dirancang agar dapat memberikan preskripsi atau saran bagi pembelajar untuk melakukan kegiatan belajar tertentu. Maka dengan kemampuan ini, mengakibatkan komputer dapat dijadikan sebagai saran untuk pembelajaran yang bersifat individual (*individual learning*).
- i. Komputer, memiliki kemampuan dalam mengintegrasikan komponen warna, musik dan animasi grafik (*graphic animation*). Hal ini menyebabkan komputer mampu menyampaikan informasi dan pengetahuan dengan tingkat realisme yang tinggi. Hal ini menyebabkan program komputer sering dijadikan sebagai sarana untuk melakukan kegiatan belajar yang bersifat simulasi.
- j. Kapasitas memori yang dimiliki oleh komputer memungkinkan pengguna menayangkan kembali hasil belajar yang telah dicapai sebelumnya. Hasil belajar sebelumnya ini dapat digunakan oleh pembelajar sebagai dasar pertimbangan untuk melakukan kegiatan belajar selanjutnya.
- k. Penggunaan komputer dalam proses belajar dapat meningkatkan hasil belajar dengan penggunaan waktu dan biaya yang relatif kecil.¹⁰

3. Keterbatasan komputer

- a. Meskipun harga perangkat keras komputer cenderung semakin menurun (murah), pengembangan perangkat lunaknya masih relatif mahal.
- b. Untuk menggunakan komputer diperlukannya pengetahuan dan ketrampilan khusus tentang komputer

¹⁰ Hujair AH. Sanaky, *Op. Cit*, hlm. 210-211.

- c. Keragaman model komputer (perangkat keras) sering menyebabkan program (software) yang tersedia untuk satu model tidak cocok (kompatibel) dengan model lain.
- d. Program yang tersedia saat ini belum memperhitungkan kreativitas siswa, sehingga hal tersebut tentunya tidak akan dapat mengembangkan kreativitas siswa.
- e. Komputer hanya efektif bila digunakan oleh satu orang atau beberapa orang dalam kelompok kecil. Untuk kelompok yang besar diperlukan tambahan peralatan lain yang mampu memproyeksikan pesan-pesan di monitor ke layar lebih lebar.¹¹

C. Pembelajaran berbasis komputer

Pembelajaran berbasis komputer adalah pembelajaran yang menggunakan komputer sebagai alat bantu. Melalui pembelajaran ini bahan ajar yang disajikan melalui media komputer sehingga kegiatan proses belajar mengajar menjadi lebih menarik dan menantang bagi siswa. Dengan rancangan pembelajaran komputer yang bersifat interaktif, akan mampu meningkatkan motivasi siswa dalam belajar.

Pembelajaran berbasis komputer menurut Hick & Hyde adalah *a teaching process directly involving a computer in the presentation of instructional materials in an interactive mode to provide and control the individualized learning environment for each individual student*. Dalam definisi tersebut, dengan pembelajaran berbasis komputer siswa akan berinteraksi dan berhadapan secara langsung dengan komputer secara individual sehingga apa yang dialami oleh seorang siswa akan berbeda dengan apa yang dialami oleh siswa lain.¹²

1. Komputer sebagai media pembelajaran

Penggunaan komputer sebagai media pembelajaran mungkin merupakan suatu hal baru bagi sekolah-sekolah di Indonesia. Apabila

¹¹Azhar Arsyad, *Op. Cit*, hlm. 54-55.

¹²Made Wena, *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer*, Bumi Aksara, Jakarta, 2009, hlm. 10.

komputer digunakan sebagai media pembelajaran yang baik di sekolah, harus memenuhi beberapa syarat. Sebab suatu media pembelajaran mempunyai kemampuan untuk meningkatkan motivasi belajar pembelajaran. Penggunaan komputer sebagai media pembelajaran harus mempunyai tujuan untuk memberikan motivasi kepada pembelajar. Selain itu, harus mampu merangsang pembelajar mengingat apa yang sudah dipelajari dan dapat memberikan rangsangan belajar baru bagi pembelajar. Dengan demikian, “media yang baik” akan memiliki kemampuan untuk “mengaktifkan pembelajar dalam memberikan tanggapan, umpan balik dan mendorong pembelajar untuk melakukan praktek-praktek dengan benar.

Ada beberapa kriteria untuk menilai keefektifan sebuah media. Hubbard mengusulkan sembilan kriteria untuk menilainya, yaitu:

- a. Masalah biaya, artinya biaya memang harus dinilai dengan hasil yang akan dicapai dengan penggunaan media itu
- b. Ketersediaan fasilitas pendukung seperti listrik
- c. Kecocokan dengan ukuran kelas
- d. Keringkasan
- e. Kemampuan untuk dirubah
- f. Waktu dan tenaga penyiapan
- g. Pengaruh yang ditimbulkan
- h. Kerumitan, dan
- i. Kegunaan. Oleh karena itu, semakin banyak tujuan pembelajarn yang dapat dibantu dengan sebuah media, semakin baiklah media itu.¹³

2. Manfaat media berbasis komputer

Media pengajaran berbasis komputer penekananya terletak pada upaya yang berkesinambungan untuk memaksimalkan aktivitas belajar dan mengajar sebagai interaksi kognitif antara siswa, materi pelajaran, dan intruktur (dalam hal ini komputer yang telah diprogram). Sistem-sistem komputer dapat menyampaikan pembelajaran secara langsung kepada para

¹³ Hujair AH Sanaky, *Op. Cit*, 207.

siswa melalui berinteraksi dengan mata pelajaran yang diprogramkan kedalam sistem, dan inilah yang disebut pengajaran dengan bantuan komputer. Kegiatan pembelajaran dengan bantuan komputer, atau yang lebih dikenal sebagai *computer based instructional* (CBI), merupakan istilah umum untuk segala kegiatan belajar yang menggunakan komputer, baik sebagaimana maupun secara keseluruhan.¹⁴

Menurut Slavin pengajaran berbasis komputer merujuk pada berbagai pengajaran terindividualisasi yang diatur oleh komputer. Selain itu, komputer digunakan untuk memperluas pengalaman pembelajaran pada mata pelajaran yang berbeda dalam satu kelas. Metode ini biasanya digunakan untuk mengajarkan berbagai ketrampilan baru, atau untuk membantu siswa yang mengalami kesulitan dalam belajar serta memperbaiki mata pelajaran yang telah dijalani.¹⁵

3. Model-model pembelajaran berbasis komputer

a. Model Drills

Model *drills* adalah suatu model dalam pembelajaran dengan jalan melatih siswa terhadap bahan pelajaran yang sudah diberikan. Melalui model *drills* akan ditanamkan kebiasaan tertentu dalam bentuk latihan. Dengan latihan yang terus menerus, akan tertanam dan kemudian akan menjadi kebiasaan. Selain itu, untuk menanamkan kebiasaan, model ini juga dapat menambah kecepatan, ketetapan, kesempurnaan dalam melakukan sesuatu serta dapat pula dipakai sebagai suatu cara mengulangi bahan latihan yang telah disajikan, juga dapat menambah kecepatan. Dalam melatih siswa, guru hendaknya memperhatikan jalannya pembelajaran serta faktor-faktor sebagai berikut:

- 1) Jelaskan terlebih dahulu tujuan atau kompetensi (misalnya sesudah pembelajaran selesai siswa akan dapat mempraktikan dengan tepat tentang materi yang dilatihkannya).

¹⁴Dina Indriana, *Op.Cit*, 99.

¹⁵*Ibid.*, hlm. 101.

- 2) Tentukan dan jelaskan kebiasaan, ucapan, kecekatan, gerak tertentu dan lain sebagainya yang akan dilatihkan, sehingga siswa mengetahui dengan jelas apa yang harus mereka kerjakan.
- 3) Pusatkan perhatian siswa terhadap bahan yang akan atau sedang dilatihkan itu, misalnya dengan menggunakan animasi yang menarik dalam tampilan komputer
- 4) Gunakan selingan latihan, supaya tidak membosankan dan melelahkan.
- 5) Guru hendaknya memperhatikan kesalahan-kesalahan yang dilakukan siswa, serta mendiagnosis kesulitan-kesulitan yang dialami oleh siswa. Kesalahan dibetulkan secara klasikal, sedangkan kesalahan perorangan dibenarkan secara perorangan
- 6) Latihan tidak boleh terlalu lama atau terlalu cepat. Lamanya latihan dan banyaknya bahan yang dilatihkan harus disesuaikan dengan keadaan, kemampuan, serta kesanggupan para siswa.¹⁶

b. Model Tutorial

Program tutorial pada dasarnya sama dengan program bimbingan, yang bertujuan memberikan bantuan kepada siswa agar dapat mencapai hasil belajar secara optimal. Kegiatan tutorial ini memang sangat dibutuhkan sebab siswa yang dibimbing melaksanakan kegiatan belajar mandiri yang bersumber dari modul-modul dalam bidang studi tertentu.¹⁷

Tahap atau langkah-langkah pembelajaran berbasis komputer model tutorial adalah sebagai berikut:

- 1) Penyajian informasi (*presentation of information*), yaitu berupa materi pelajaran yang akan dipelajari siswa
- 2) Pertanyaan dan respons (*question of responses*), yaitu berupa soal-soal latihan yang harus dikerjakan siswa

¹⁶ Rusman, *Model-Model Pembelajaran*, PT RajaGrafindo, Jakarta, hlm. 290.

¹⁷ *Ibid.*, hlm. 299.

- 3) Penilaian respons (*judging of responses*), yaitu komputer akan memberikan respons terhadap kinerja dan jawaban siswa
- 4) Pemberian balik respons (*providing feedback about responses*), yaitu setelah selesai, program akan memberikan balikan. Apakah telah sukses / berhasil atau harus mengulang
- 5) Pengulangan (*remediation*)
- 6) Segmen pengaturan pelajaran (*sequencing lesson segment*).¹⁸

c. Model Simulasi

Model simulasi pada dasarnya merupakan salah satu strategi pembelajaran yang bertujuan memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret melalui penciptaan tiruan-tiruan bentuk pengalaman yang mendekati suasana sebenarnya dan berlangsung dalam suasana yang tanpa resiko. Model simulasi adalah model CBI yang menampilkan materi pelajaran yang dikemas dalam bentuk simulasi-simulasi pembelajaran dalam bentuk animasi yang menjelaskan konten secara menarik, hidup dan memadukan unsur teks, gambar, audio, gerak, dan paduan warna yang serasi dan harmonis.¹⁹

Berkaitan dengan pemodelan dan simulasi komputer, studi informatika yang mendukung antara lain: pemodelan dan simulasi, teori sistem, rekayasa perangkat lunak dan grafik animasi komputer.²⁰ Proses tahapan dalam mengembangkan simulasi komputer adalah sebagai berikut:

- 1) Memahami sistem yang akan disimulasikan
- 2) Mengembangkan model dari system yang akan disimulasikan
- 3) Membuat program (*software*) komputer
- 4) Menguji, memverifikasi dan memvalidasi keluaran simulasi
- 5) Mengeksekusi program simulasi untuk tujuan tertentu

¹⁸*Ibid.*, hlm. 302.

¹⁹*Ibid.*, hlm. 309.

²⁰Rusman, *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer*, Alfabeta, Bandung, 2012, hlm.

D. Model *Instructional Games*

Instructional games merupakan salah satu bentuk metode dalam pembelajaran berbasis komputer. Tujuan *instructional games* adalah untuk menyediakan pengalaman belajar yang memberikan fasilitas belajar untuk menambah kemampuan siswa melalui bentuk permainan yang mendidik. *Instructional games* tidak perlu realita namun dapat memiliki karakter yang menyediakan tantangan yang menyenangkan bagi siswa.

Instructional games dapat terlihat dengan mengenali pola pembelajaran melalui permainan yang dirancang sedemikian rupa, sehingga pembelajaran lebih menantang dan menyenangkan. Keseluruhan permainan memiliki komponen dasar sebagai pembangkit motivasi dengan memunculkan cara berkompetensi untuk mencapai sesuatu yang diharapkan, yaitu tujuan pembelajaran.²¹

1. Karakteristik model *instructional games*

Tahapan yang harus ditempuh dalam pembuatan *instructional games* sebagai model pembelajaran, yaitu:

- a. Tujuan, setiap permainan harus memiliki tujuan, yaitu tujuan pembelajaran yang ditetapkan. Pada beberapa *instructional games* tujuan diidentikkan dengan pencapaian skor yang diharapkan.
- b. Aturan, yaitu penetapan setiap tindakan yang dapat dilakukan dan yang tidak dapat dilakukan oleh pemain. Aturan tersebut dapat berubah selama hal tersebut untuk menghindari kelemahan-kelemahan yang terjadi dengan aturan-aturan tersebut atau bahkan membuat permainan itu lebih menarik.
- c. Kompetisi, seperti menyerang lawan, melawan diri sendiri, melawan kesempatan atau waktu yang telah ditetapkan.
- d. Tantangan, yaitu menyediakan beberapa tantangan, seperti pada *Ordeal of Hangman*, tujuannya untuk menebak kata yang tepat, dan selanjutnya akan digantung bila melakukan kesalahan.

²¹ *Ibid.*, hlm. 236.

- e. Khayalan, permainan sering bergantung pada pengembangan imajinasi untuk memberikan motivasi kepada pemain
- f. Keamanan, permainan menyediakan jalan yang aman untuk menghadapi bahaya nyata seperti permainan peperangan.
- g. Hiburan, hampir semua permainan untuk menghibur, permainan dalam pembelajaran itu berperan sebagai penumbuh motivasi.

2. Komponen *Instructional Games*

Instructional games dibagi kedalam tiga komponen yakni:²²

- a. Pendahuluan (*introduction*)
Tujuannya adalah untuk menetapkan tahapan dari permainan dan menjamin siswa akan mengerti apa yang harus dilakukan.
- b. Bentuk *instructional games* (*body of instructional games*)
Pada bagian ini meliputi: skenario, tingkatan permainan, pelaku permainan, aturan permainan, tantangan dalam pencapaian tujuan, rasa ingin tahu, kompetisi positif, hubungan bermakna antara pemain dan pembelajaran, alur atau langkah-langkah yang harus dilakukan, pergantian tipe kegiatan, dan interaksi dalam bermain.
- c. Penutup (*Closing*)
Dalam menutup permainan yang harus diperhatikan adalah: memberi tahu setiap pemenangnya dengan memberikan skor terbaik, memberikan penghargaan (*reward*) baik berupa benda seperti : uang, makanan, atau permainan tambahan secara cuma-cuma, menyediakan informasi terutama dengan feedback untuk pemain dalam peningkatan permainan dalam penampilan individu, dan terakhir penutup.

E. Mata Pelajaran Fiqih

1. Pengertian Mata Pelajaran Fiqih

Mata pelajaran Fiqih di Madrasah Tsanawiyah adalah salah satu mata pelajaran Pendidikan Agama Islam yang merupakan peningkatan dari Fiqih yang telah dipelajari oleh peserta didik di MTs/SMP. Peningkatan

²² *Ibid.*, hlm. 237.

tersebut diarahkan untuk menyiapkan peserta didik untuk mengenal, memahami, menghayati dan mengamalkan hukum Islam, yang kemudian menjadi dasar pandangan hidupnya (*way of life*) melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, latihan, penggunaan pengalaman, pembiasaan dan keteladanan.

Mata pelajaran Fiqih Madrasah Tsanawiyah ini meliputi: Fiqih Ibadah, Fiqih Muamalah, Fiqih Munakahat, Fiqih Jinayah, Fiqih Siyasah, dan Ushul Fiqih. Hal ini menggambarkan bahwa ruang lingkup Fiqih mencakup perwujudan keserasian, keselarasan, dan keseimbangan hubungan manusia dengan Allah Swt., dengan diri sendiri, sesama manusia, makhluk lainnya, maupun lingkungannya (*hablun minallah wa hablun minannas*).²³

2. Fungsi Mata Pelajaran Fiqih

Mata pelajaran Fiqih di Madrasah Tsanawiyah berfungsi untuk berikut:

- a. Penanaman nilai-nilai dan kesadaran beribadah peserta didik kepada Allah Swt. sebagai pedoman mencapai kebahagiaan hidup di dunia dan akhirat;
- b. Penanaman kebiasaan melaksanakan hukum Islam di kalangan peserta didik dengan ikhlas dan perilaku yang sesuai dengan peraturan yang berlaku di Madrasah dan masyarakat;
- c. Pembentukan kedisiplinan dan rasa tanggung jawab sosial di madrasah dan masyarakat;
- d. Pengembangan keimanan dan ketakwaan kepada Allah Swt. serta akhlak mulia peserta didik seoptimal mungkin, yang telah ditanamkan lebih dahulu dalam lingkungan keluarga;
- e. Pembangunan mental peserta didik terhadap lingkungan fisik dan sosial melalui Fiqih Islam;
- f. Perbaikan kesalahan-kesalahan, kelemahan-kelemahan peserta didik dalam keyakinan dan pelaksanaan ibadah dalam kehidupan sehari-hari;

²³ Permenag RI Nomor 2 Tahun 2008, *Tentang Standar Kompetensi Lulusan dan Standar Isi Pendidikan Agama Islam dan Bahasa Arab di Madrasah*, hlm. 74.

- g. Pembekalan bagi peserta didik untuk mendalami Fiqih/hukum Islam pada jenjang pendidikan yang lebih tinggi.²⁴

3. Tujuan Mata Pelajaran Fiqih

Pembelajaran Fiqih di Madrasah Tsanawiyah bertujuan untuk membekali peserta didik agar dapat:

- a. Mengetahui dan memahami pokok-pokok hukum Islam secara terperinci dan menyeluruh, baik berupa dalil naqli dan aqli. Pengetahuan dan pemahaman tersebut diharapkan menjadi pedoman hidup dalam kehidupan pribadi dan sosial,
- b. Melaksanakan dan mengamalkan ketentuan hukum Islam dengan benar. Pengamalan tersebut diharapkan dapat menumbuhkan ketaatan menjalankan hukum Islam, disiplin dan tanggung jawab sosial yang tinggi dalam kehidupan pribadi maupun sosialnya.²⁵

F. Hasil Penelitian Terdahulu

Beberapa kajian yang relevan dengan judul penelitian ini adalah:

1. Skripsi yang disusun oleh Yuyun Wulandari (NIM : 106158) mahasiswa fakultas tarbiyah tahun 2010 yang berjudul “**Implementasi *Information and Comunication Technology (ITC)* pada mata pelajaran pendidikan agama islam di sma nu nurul ma’ruf kudus tp 2009/2010.**

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui, efektivitas penerapan, dan faktor pendukung pada implementasi *information and comunication technology*, penelitian tersebut mempunyai persamaan dengan penelitian ini yaitu meneliti tentang metode pembelajaran berbasis komputer, perbedaan dengan peneliti yang akan dilakukan adalah mengacu pada penggunaan model *instructional games*.

2. Skripsi yang disusun oleh Feri Mariyanto (NIM: 105210) mahasiswa fakultas tarbiyah yang berjudul “**Penerapan media dalam pembelajaran**

²⁴*Ibid.*, hlm. 75.

²⁵*Ibid.*, hlm. 76.

fiqih materi haji kelas x di MA nu banat kudus (studi analisis tentang prestasi pelajaran fiqih siswi kelas x di ma nu banat kudus)’’.

Tujuan penelitian ini adalah penerapan media dalam pembelajaran fiqih materi haji sangat efektif karena dapat menggambarkan secara detail praktek pelaksanaan ibadah haji sehingga siswa lebih mudah memahami materi. perbedaan dengan peneliti yang akan dilakukan adalah mengacu pada penggunaan model *instructional games*.

3. Skripsi yang disusun oleh Nor Khalimah, Mahasiswi fakultas tarbiyah tahun 2006 yang berjudul “*Pengajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Teknologi Komputer di SMA NU Ma’ruf Kudus Tahun Pelajaran 2010/2011*”.

Tujuan penelitian ini adalah memberikan dampak besar dalam peningkatan motivasi belajar, sehingga terjadi aktif belajar. perbedaan dengan peneliti yang akan dilakukan adalah mengacu pada penggunaan model *instructional games*.

G. Kerangka Berfikir

Pembelajaran yang berlangsung di sekolah selama ini masih banyak didominasi guru sebagai pusat pembelajaran dalam kelas, yang cenderung menekankan pada aktivitas guru dalam menyampaikan pembelajaran di kelas, sedangkan peserta didik hanya pasif dalam kegiatan pembelajaran dan mengikuti apa saja yang disampaikan oleh guru. sehingga membuat peserta didik pasif dan kurang tertarik dengan pembelajaran. Karena itu, guru diharapkan mampu menerapkan model pembelajaran yang dapat membuat peserta didik terlibat secara aktif dalam pembelajaran dan tidak secara drastis mengubah kebiasaan-kebiasaan belajar yang sudah melekat pada diri peserta didik.

Model pembelajaran *instructional games* ini merupakan model pembelajaran yang terdapat interaksi antara guru dengan siswa, siswa dengan media komputer, dengan suasana pembelajaran yang menyenangkan.

