

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Implementasi Media Pembelajaran

a. Pengertian Implementasi

Implementasi dalam kamus besar Bahasa Indonesia adalah pelaksanaan, penerapan. Menurut usman implementasi adalah bermuara pada aktivitas, aksi, Tindakan atau adanya mekanisme suatu sistem. Implementasi bukan sekedar aktifitas, tetapi suatu kegiatan yang terencana dan untuk mencapai tujuan kegiatan.¹⁷

Implementasi dapat dikatakan sebagai suatu proses penerapan atau pelaksanaan. Pengertian implementasi yang berdiri sendiri sebagai kata kerja dapat ditemukan dalam konteks penelitian ilmiah.¹⁸

Implementasi secara sederhana dapat diartikan sebagai pelaksanaan atau penerapan. Sebagaimana yang ada di dalam kamus besar Bahasa Indonesia, implementasi berarti penerapan. Browne dan wildavsky mengemukakan bahwa implementasi adalah perluasan aktivitas yang saling menyesuaikan. Adapun Schubert mengemukakan bahwa implementasi adalah sistem rekayasa.

Pengertian-pengertian di atas memperlihatkan bahwa kata implementasi bermuara pada aktivitas, adanya aksi, Tindakan, atau mekanisme suatu system. Ungkapan mekanisme mengandung arti bahwa implementasi bukan sekedar aktivitas, tetapi suatu kegiatan yang terencana dan dilakukan secara sungguh-sungguh berdasarkan acuan norma tertentu untuk mencapai tujuan kegiatan.¹⁹

b. Pengertian Media Pembelajaran

Perkembangan teknologi memberikan dampak positif terhadap dunia pendidikan, karena dengan memanfaatkan teknologi akan tercipta pembelajaran yang lebih profesional, aktif, kreatif, dan menyenangkan.

¹⁷ Yayasan Suharyat, *Model Pengembangan Karya Ilmiah Bidang Pendidikan*, (Klaten, ANGGOTA IKAPI NO.181/JTE/2019, 2022), 242.

¹⁸ Joko pramono, *implementasi dan evaluasi kebijakan publik*, (Surabaya, UNISRI press, 2022),1.

¹⁹ Arinda firdianti, *implementasi manajemen berbasis sekolah dalam meningkatkan prestasi belajar siswa*, (Yogyakarta, CV gre publisng, 2018), 19.

Dalam proses pembelajaran, terjadi komunikasi antara pendidik dan anak didik. pendidik berperan sebagai fasilitator dan pemberi informasi sedangkan anak didik berperan sebagai penerima informasi. Proses ini akan berhasil dengan baik jika antara keduanya berjalan dengan lancar, dimana pendidik mampu menyampaikan informasi dengan baik kepada anak didik dan anak didik memiliki kemampuan menerima informasi tersebut dengan baik. Untuk menyempurnakan komunikasi antara pemberi dan penerima informasi agar tercipta komunikasi yang efektif diperlukan alat komunikasi atau media.²⁰

Media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara bahasa berarti perantara atau pengantar.²¹ Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Media sebagai segala bentuk dan saluran yang dipergunakan orang untuk menyalurkan pesan/informasi.²²

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan sebagai perantara atau penghubung dari pemberi informasi yaitu pendidik kepada penerima informasi atau anak didik yang bertujuan untuk menstimulus para anak didik agar termotivasi serta bisa mengikuti proses pembelajaran secara utuh dan bermakna. Artinya, terdapat lima komponen dalam pengertian media pembelajaran. *Pertama*, sebagai perantara pesan atau materi dalam proses pembelajaran. *Kedua*, sebagai sumber belajar. *Ketiga*, sebagai alat bantu untuk untuk menstimulus motivasi siswa dalam belajar. *Keempat*, sebagai alat bantu yang efektif untuk mencapai hasil pembelajaran yang utuh dan bermakna. *Kelima*, alat untuk memperoleh dan meningkatkan skill. Kelima komponen tersebut berkolaborasi dengan baik akan berimplikasi kepada berhasilnya pencapaian pembelajaran sesuai dengan target yang diharapkan.²³

Gerlach dan Ely mengemukakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi,

²⁰ Muhammad Hasan, dkk, *Media Pembelajaran*, (Klaten: Tahta Media Group, 2021), 27.

²¹ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2006), 3.

²² Muhammad Ramli, *Media dan Teknologi Pembelajaran*, (Banjaramasin: Antasari Press, 2012), 1.

²³ Muhammad Hasan, dkk, *Media Pembelajaran*, 29

atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap.²⁴

Berikut merupakan definisi pengertian Media pembelajaran menurut beberapa para ahli, yakni :

- 1) Henich, dkk mengemukakan bahwa media pembelajaran merupakan pembawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan pembelajaran atau mengandung maksud-maksud pembelajaran.²⁵
- 2) Martin dan briggs mengemukakan bahwa media pembelajaran mencakup semua sumber yang diperlukan untuk melakukan komunikasi dengan pembelajar. Hal ini bisa berupa perangkat keras dan perangkat lunak yang digunakan pada perangkat keras.²⁶
- 3) Arsyad media adalah semua bentuk perantara yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan atau menyebarkan ide, gagasan atau pendapat, sehingga ide, gagasan atau pendapat yang dikemukakan itu sampai kepada penerima yang dituju.²⁷
- 4) Hamalik mengemukakan bahwa media belajar adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan anak didik dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu.²⁸ Untuk itu, guru diharapkan mampu memiliki pengetahuan dan pemahaman yang cukup tentang media pembelajaran, yang meliputi:
 - a) Media sebagai alat komunikasi guna mengefektifkan proses belajar mengajar.
 - b) Fungsi media dalam rangka mencapai tujuan Pendidikan.
 - c) Seluk-beluk proses belajar.
 - d) Hubungan antara metode mengajar dan media pembelajaran.

²⁴ Azhar arsyad, *media pembelajaran* (Depok, PT raja grafindo persada, 2016) 40.

²⁵ Hamalik, "*Media Pendidikan*", 21.

²⁶ Hamalik, "*Media Pendidikan*", 22.

²⁷ Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2002), 4.

²⁸ Hamalik, "*Media Pendidikan*", 21.

- e) Nilai atau manfaat metode Pendidikan dalam pembelajaran.
 - f) Pemilihan dan penggunaan media pembelajaran.
 - g) Berbagai jenis alat dan Teknik media Pendidikan.
 - h) Media Pendidikan dalam setiap mata pelajaran.
 - i) Usaha inovasi dalam media Pendidikan.²⁹
- 5) Hamka media pembelajaran dapat didefinisikan sebagai alat bantu berupa fisik maupun non fisik yang sengaja digunakan sebagai perantara antara tenaga pendidik dan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran agar lebih efektif dan efisien.³⁰

Jadi media pembelajaran adalah suatu alat bantu atau perantara dalam menyampaikan pesan-pesan pembelajaran untuk lebih mudah diterima dan ditangkap oleh anak didik.

c. Ciri-Ciri Media Pembelajaran

Berikut ini terdapat ciri-ciri media menurut para ahli diantaranya :

- 1) Menurut Gerlach dan Ely
Gerlach dan Ely mengatakan bahwa media dikelompokkan berdasarkan ciri-ciri fisiknya atas delapan kelompok, yakni benda sebenarnya, presentasi verbal, presentasi grafis, gambar diam, gambar bergerak, rekaman suara, pengajaran terprogram dan stimulasi.³¹
- 2) Menurut oemar hamalik³²
 - a) Media pembelajaran dikenal dengan pengertian peragaan yang berarti suatu benda yang dapat diraba, dilihat, didengar dan diamati melalui panca indera.
 - b) Media pembelajaran dimanfaatkan dalam rangka hubungan interaksi atau komunikasi antara pendidik dengan siswa

²⁹ Cecep Kustandi, Daddy Darmawan, *Penegembangan Media Pembelajaran Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran Bagi Pendidik Di Sekolah Dan Masyarakat*, (Jakarta, Kencana, 2020), 4.

³⁰ Septy nurfadillah dan 4A Pendidikan guru sekolah dasar universitas Muhammadiyah Tangerang, *media pembelajaran*, (suakabumi : CV jejak,2021), 13.

³¹ Sri rahayu, yunika awalia, Muhammad arsyad, *media interaktif IPA*, (guepedia, 2021),13.

³² Syarifuddin, eka dewi utari, “ *media pembelajaran*, (dari masa konvensional hingga masa digital)”, (Palembang, bening media publishing,2022),34.

- c) Tekanan utama dari sebuah media terletak pada benda atau hal lain yang dapat dilihat dan didengar.
 - d) Media pembelajaran merupakan semacam alat bantu belajar mengajar baik di dalam maupun diluar kelas.
 - e) Media menjadi suatu perantara yang digunakan dalam proses pembelajaran.
 - f) Media pembelajaran mengandung aspek sebagai alat dan Teknik yang berhubungan erat dengan metode belajar.
- 3) Ciri-ciri media menurut Gendler :
- a) Ciri Fiksatif
Media pembelajaran memiliki kemampuan untuk merekam, menyimpan, melestarikan dan merekonstruksi suatu peristiwa atau objek.
 - b) Ciri manipulative
Ciri ini memungkinkan terjadinya transformasi suatu objek kejadian.
 - c) Ciri distributive
Media memungkinkan suatu peristiwa ditransportasikan melalui ruang dan secara bersamaan peristiwa itu disajikan kepada anak dengan stimulasi pengalaman yang relatif sama. Misal rekaman video atau foto.³³
- 4) Menurut Arsyad ciri-ciri umum yang terdapat pada media pembelajaran antara lain :³⁴
- a) Media Pendidikan memiliki pengertian fisik yang dikenal sebagai perangkat keras (*hardware*), yakni suatu benda yang dapat dilihat, didengar atau diraba oleh panca indera.
 - b) Media Pendidikan memiliki pengertian nonfisik yang dikenal sebagai perangkat lunak (*software*), yakni kandungan pesan yang ada dalam perangkat keras yang merupakan isi yang ingin disampaikan kepada anak.

³³ Syarifuddin, Eka Dewi Utari, “ *Media Pembelajaran(Dari Masa Konvensional Hingga Masa Digital)*”, (Palembang, Bening Media Publishing,2022),35

³⁴ Husniyatus Salamah Zainiyati, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT Konsep Dan Aplikasi Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*, (Jakarta, PT Kharisma Putra Utama, 2017), 62-63

- c) Penekanan media Pendidikan terdapat pada visual dan audio.
- d) Media Pendidikan memiliki pengertian alat bantu proses belajar baik di dalam maupun di luar kelas.
- e) Media digunakan dalam rangka komunikasi dan interaksi guru dan siswa dalam proses pembelajaran.
- f) Media dapat digunakan secara massal misalnya video,tv, radio.

d. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran membuat penyajian pesan menjadi lebih jelas dan mudah tersampaikan, sehingga penerimaan lebih mudah pula diperoleh oleh anak didik.³⁵ Media dikelompokkan menjadi delapan kategori yaitu, media audio visual gerak, media audio visual diam, media audio semi gerak, media visual gerak, media visual diam, media semi gerak, media audio, dan media cetak.³⁶

Dilihat dari bahan baku dan alat pembuatannya, cara pembuatan dan cara pemanfaatannya, media pembelajaran secara umum dapat dikelompokkan menjadi 2 yakni:

- 1) Media pembelajaran sederhana yaitu media pembelajaran yang bahan baku untuk pembuatannya mudah didapat dan murah harganya, cara pembuatannya mudah, dan pemanfaatannya dalam pembelajaran mudah digunakan dan tidak sulit. Jenis media pembelajaran sederhana meliputi:
 - a) media pembelajaran sederhana 2 dimensi, terdiri dari media grafis, media papan dan media cetak.
 - b) Media pembelajaran sederhana 3 dimensi, terdiri dari media sebenarnya atau asli dan media benda tiruan atau imitasi
- 2) Media pembelajaran modern bersifat elektronik dan kompleks yaitu media yang bahan baku dan alat pembuatannya sulit diperoleh dan mahal harganya, dalam pembuatan dan pemanfaatannya memerlukan keahlian khusus yang memadai. Jenis media pembelajaran ini meliputi:

³⁵ Muhammad Hasan, dkk, *Media Pembelajaran*, (Klaten: Tahta Media Group, 2021), 48.

³⁶ Sukiman, *Pengembangan Media Pembelajaran*, (Yogyakarta: Pustaka Insan Madani, 2012), 45.

- a) media pembelajaran modern proyeksi terdiri dari: OHP, proyektor slide, proyektor opaque, proyektor film strip, LCD proyektor.
- b) Media pembelajaran modern non proyeksi terdiri dari, radio, tape recorder, televisi, VCD DVD, video game, computer, laptop, handphone.³⁷

Mempelajari dan memahami banyaknya klasifikasi media pembelajaran yang dikemukakan oleh para ahli, yang mereka mempunyai sudut pandang masing-masing. Maka dapat dikemukakan klasifikasi media pembelajaran paling tidak ada lima macam, yaitu:³⁸

- 1) Media tanpa proyeksi dua dimensi hanya punya ukuran panjang dan lebar), seperti: gambar, bagan, grafik, poster, peta dasar dan sebagainya.
- 2) Media tanpa proyeksi tiga dimensi punya ukuran panjang, lebar, dan tebal/ tinggi, seperti: benda sebenarnya, model, boneka, dan sebagainya.
- 3) Media audio (media dengar), seperti: radio dan tape recorder.
- 4) Media dengan proyeksi (media yang diproyeksikan), seperti: film, slide, filmstrip, overhead proyektor, dan sebagainya.
- 5) Televisi (TV) dan Video Tape Recorder (VTR). TV adalah alat untuk melihat gambar dan mendengarkan suara dari jarak yang jauh. VTR adalah alat untuk merekam, menyimpan dan menampilkan kembali secara serempak suara dan gambar dari suatu objek.

Namun secara garis besar media pembelajaran dapat dibedakan menjadi tiga kelompok besar sebagai berikut:³⁹

- 1) Kelompok media pembelajaran yang hanya dapat dilihat (visual).
- 2) Kelompok media pembelajaran yang hanya dapat didengar (audio).
- 3) Kelompok media pembelajaran yang hanya dapat dilihat dan didengar (visual-audio).

³⁷ Usep kustiawan, *pengembangan media pembelajaran anak usia dini*, (malang, gunung samudera,2016),15.

³⁸ Muhammad Ramli, *Media dan Teknologi Pembelajaran*, (Banjaramasin: Antasari Press, 2012), 16-17

³⁹ Muhammad Ramli, *Media dan Teknologi Pembelajaran*, 18.

Jika dirinci beberapa jenis media secara satu persatu antara lain dapat disebutkan sebagai berikut:

1) Media tanpa Proyeksi Dua Dimensi

Media tanpa proyeksi dua dimensi dapat diartikan sebagai penerjemah ide yang abstrak menjadi lebih konkrit atau realistic.

Adapun jenis-jenis media tanpa proyeksi:

a) Fotografi/gambar

Gambar merupakan hasil fotografi atau lukisan yang menggambarkan orang, tempat dan benda dalam berbagai variasi.

b) Diagram adalah suatu gambar sederhana yang menggunakan garis-garis dan simbol, diagram, atau skema menggambarkan struktur dari objeknya.⁴⁰

c) Bagan adalah gambaran hubungan dan kedudukan anatar unsur untuk menerangkan atau menyatakan sesuatu yang berbentuk kotak atau bulat dan garis.⁴¹

d) Grafik adalah gambaran pasang surut keadaan atau data dengan garis atau gambar, yang bertujuan menyajikan data agar cepat dan mudah dipahami.⁴²

e) Kartun

Kartun merupakan gambaran garis yang jelas dari suatu bentuk nyata orang atau kejadian. Berisi banyoln, sindiran dan motivasi.

f) Poster

Poster merupakan sajian kombinasi visual yang jelas, menyolok dan menarik yang biasanya dikombinasikan dari gambar, garis, warna dan mengandung pesan singkat yang digunakan untuk meyakinkan suatu hal.⁴³

⁴⁰ Ana Widyastuti, Hani Subakti, Rumiris Lumban Goal, Reflina Sinaga, Hijrayantisari, Gamar Al Haddad, Yurfiah, Agung Nugroho Catur Saputro, Fimanul Catur Wibowo, Dwi Susanti, Ester Julinda Simarmata, *Media Dan Sumber Belajar*, (Medan, Yayasan Kita Menulis, 2022), 18.

⁴¹ Idhoofiyatul Fatin, Mahabbatul Camalia, Yuniar Bestiana, Machis Achyani, *Big Book Bahasa Indonesia & Bahasa Inggris SMP Kelas 1,2&3*, (Jakarta Selatan, Cmedia Imprint Kawan Pustaka, 2015), 80.

⁴² Idhoofiyatul Fatin, Mahabbatul Camalia, Yuniar Bestiana, Machis Achyani, *Big Book Bahasa Indonesia & Bahasa Inggris SMP Kelas 1,2&3*, (Jakarta Selatan, Cmedia Imprint Kawan Pustaka, 2015), 78.

⁴³ <http://en-greenhouse.com/2021>. Media visual non proyeksi, diakses pada tanggal 2 desember 2022, pada pukul 12:06.

2) Media tanpa Proyeksi Tiga Dimensi

Adapun jenis-jenis media tanpa proyeksi:

- a) Benda Sebenarnya yakni benda asli atau benda dalam keadaan sebenarnya misal manusia, hewan dan tumbuhan.⁴⁴
- b) Model merupakan suatu kontruksi dari suatu konsep yang digunakan sebagai pendekatan untuk memahami suatu realitas.⁴⁵
- c) Boneka merupakan bentuk mainan berkarakter untuk menarik minat anak dalam bermain
- d) Topeng adalah alat yang dipakai sebagai penutup muka sedemikian rupa di bentuk menyerupai muka manusia atau binatang.⁴⁶

3) Media Audio

Adapun jenis-jenis media tanpa proyeksi:

- a) Radio adalah suatu alat komunikasi elektromagnetik untuk mengirim dan menerima pesan suara dengan menggunakan system gelombang suara melalui udara.⁴⁷
- b) Tape Recorder merupakan alat rekam yang menggunakan bahan baku kaset. Hasil rekaman yang diperoleh berupa analog. Selain dapat merekam tape recorder juga berfungsi sebagai pemutar kaset.⁴⁸
- c) CD dan MP3 adalah sebuah media penyimpanan file audio yang dibuat untuk merampingkan system

⁴⁴ Rahmi Mudia Alti, Putri Tipa Anasi, Dumaris E. Silalahi, Lina Arifah Fitriyah, Hafidhah Hasanah, Muh Rijalul Akbar, Teguh Arifianto, Ilham Kamaruddin, Herman, Eva Nurul Mahalayati, Sri Hapsari, Winda Jubaidah, Wanda Nugroho Yanuarto, Rifka Agustianti, Andri Kurniawan, *Media Pembelajaran*, (Bandung, Get Press,), 42.

⁴⁵ Murniati, Nasir Usman, *Implementasi Manajemen Stratejik Dalam Pemberdayaan Sekolah Menengah Kejuruan*, (Bandung, Citapustaka Media Peintis,2009),188.

⁴⁶ M. Saleh B.A, *Seni Patung Batak Dan Nias*, (Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Kebudayaan,1980),103.

⁴⁷ Usep kustiawan, *pengembangan media pembelajaran anak usia dini*, (malang, gunung samudera,2016),93.

⁴⁸ Usep kustiawan, *pengembangan media pembelajaran anak usia dini*, (malang, gunung samudera,2016), 98.

penyimpanannya, supaya lebih praktis dan mudah untuk dibawa.⁴⁹

4) Media dengan Proyeksi

Adapun jenis-jenis media dengan proyeksi:

- a) OHP (Overhead Projektor) adalah peralatan yang paling sederhana, karena peralatan ini hanya menggunakan sistem optik (lensa-lensa) dan elektrik (kipas pendingin dan lampu proyektor).⁵⁰
- b) Slide adalah media visual yang diproyeksikan melalui alat yang disebut dengan proyektor slide.
- c) Opaque Projector (Proyektor tak Tembus Pandang) biasanya dapat digunakan untuk memproyeksikan film bingkai/slide akan tetapi tidak dilengkapi dengan *tape recorder*.⁵¹
- d) Mikrofilm (*Microfiche*) adalah lembaran film sebesar kartu pos yang berisikan baris-baris gambar mikrofilm.⁵²
- e) Film dalam kamus besar Bahasa Indonesia memiliki arti sebagai selaput tipis yang terbuat dari seluoid yang berfungsi sebagai tempat gambar negative (yang akan dibuat potret) maupun gambar positif yang akan dimainkan di bioskop.⁵³
- f) LCD merupakan salah satu alat optic dan elektronik system optiknya efisien yang menghasilkan cahaya amat terang tanpa mematikan lampu ruangan, sehingga dapat memproyeksikan tulisan, gambar, yang dapat dipancarkan dengan baik ke layar.⁵⁴

⁴⁹ Swantyka Ilham Prahesti, Himmah Taulany, Syifa Fauziah, *CD Interaktif Berbudaya Sehat Untuk Meningkatkan Kosakata Anak Usia 4-5 Tahun*, (Semarang, Lakeisha, 2021), 19.

⁵⁰ Ahmad Suryadi, *Teknologi Dan Media Pembelajaran Jilid 1*, (Sukabumi, CV Jejak, 2020), 57.

⁵¹ Rudi Susilana, Cepi Riyana, *Media Pembelajaran Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan Dan Penilaian*, (Bandung, CV Wacana Prima, 2009), 13.

⁵² Zulkifli Amsyah, *Manajemen Kearsipan*, (Jakarta, PT Gramedia Pustaka Utama, 2005), 220.

⁵³ Muhammad Ali Mursid Alfathoni, Dani Manesah, *Pengantar Teori Film*, (Yogyakarta, CV Budi Utama, 2020), 2.

⁵⁴ Epida Ermi, "Upaya Meningkatkan Prestasi Belajar IPA Dengan Pendekatan Metakognitif Kelas VI Di SDN 153", *Indagri Journa* IVol.1, No.2,

- g) Televisi pada hakekatnya merupakan suatu system komunikasi yang menggunakan suatu rangkaian gambar elektronik yang dipancarkan secara cepat, berurutan, dan diiringi unsur audi
- h) Komputer menurut blissmer adalah suatu alat elektronik yang mampu melakukan beberapa tugas, yaitu menerima input, memproses input sesuai dengan intruksi yang diberikan, menyimpan perintah-perintah dan hasil pengolahannya, serta menyediakan output dalam bentuk informasi.⁵⁵
- i) Dan lain-lain

e. Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran telah menjadi bagian integral dalam pembelajaran. Bahkan keberadaannya tidak bisa dipisahkan dalam proses pembelajaran di sekolah. Hal ini telah dikaji dan diteliti oleh para tokoh pendidikan bahwa pembelajaran yang menggunakan media hasilnya lebih optimal. Media memiliki peran penting dalam pembelajaran di kelas, yang mempengaruhi kualitas dan keberhasilan pembelajaran.⁵⁶

Pada mulanya media hanya berfungsi sebagai alat bantu visual dalam kegiatan pembelajaran, yaitu berupa sarana yang dapat memberikan pengalaman visual kepada anak didik antara lain untuk mendorong motivasi belajar, memperjelas dan mempermudah konsep yang kompleks dan abstrak menjadi lebih sederhana, konkrit, serta mudah difahami. Dengan demikian media dapat berfungsi untuk mempertinggi daya serap atau retensi belajar anak didik terhadap materi pembelajaran.⁵⁷

Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap anak didik. Penggunaan media pembelajaran pada

(2017): 25, diakses pada 14 desember, 2022, <https://books.google.co.id/books?id>.

⁵⁵ Moh. Fauzi, *Komputer Dan Internet*, (Pamekasan, Duta Media Publishing, 2019), 1.

⁵⁶ Nurdyansyah, *Media Pembelajaran Inovatif*, (Sidoarjo: UMSIDA Press, 2019), 58.

⁵⁷ Nurdyansyah, *Media Pembelajaran Inovatif*, 59.

tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian materi.⁵⁸

Selain membangkitkan motivasi dan minat anak didik, media pembelajaran juga dapat membantu anak didik meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data, dan memadatkan informasi.⁵⁹

Menurut Kemp & Dayton media pembelajaran dapat memenuhi tiga fungsi utama apabila media digunakan untuk perorangan, kelompok, atau kelompok yang besar, yaitu:

- 1) Memotivasi minat atau Tindakan.
- 2) Menyajikan informasi, dan
- 3) Memberi intruksi.

Untuk memenuhi fungsi motivasi, media pembelajaran dapat direalisasikan dengan Teknik drama atau hiburan. Untuk tujuan informasi, media pembelajaran dapat digunakan dalam penyajian informasi di hadapan sekelompok siswa. Isi dan bentuk penyajian bersifat sangat umum, berfungsi sebagai pengantar, ringkasan laporan, atau pengetahuan latar belakang, penyajian dapat pula berbentuk hiburan, drama atau Teknik motivasi.⁶⁰

Secara garis besar fungsi media pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi tiga, yaitu:⁶¹

- 1) Membantu Pendidik dalam Bidang Tugasnya

Media pembelajaran bila digunakan secara tepat dapat membantu mengatasi kelemahan dan kekurangan pendidik dalam pembelajaran, baik penguasaan materi maupun metodologi pembelajarannya. Menurut analisis teknologi pembelajaran bahwa penggunaan media dalam pembelajaran dapat:

- a) Meningkatkan produktivitas materi pembelajaran yang disajikan, karena ia dapat mempercepat pemahaman anak didik terhadap materi yang bersangkutan, sehingga secara langsung membantu penggunaan

⁵⁸ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2004), 15.

⁵⁹ Nurdyansyah, *Media Pembelajaran Inovatif*, 59.

⁶⁰ Cecep Kustandi, Daddy Darmawan, *Penegembangan Media Pembelajaran Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran Bagi Pendidik Di Sekolah Dan Masyarakat*, (Jakarta, Kencana, 2020), 17.

⁶¹ Muhammad Ramli, *Media dan Teknologi Pembelajaran*, 3.

waktu secara efektif, dan meringankan beban pendidik yang bersangkutan.

- b) Membantu anak didik mengembangkan kemampuan aktivitas kejiwaan anak didik tersebut untuk memahami materi menurut daya analisisnya. Pengembangan daya analisis dan nalar ini merupakan salah satu fungsi pembelajaran.
 - c) Membantu anak didik untuk berkreasi merencanakan program pendidikannya, sehingga pengembangan materi pembelajaran dapat dirancang dengan baik.
 - d) Membantu mengintegrasikan materi pembelajaran dengan materi ilmu bantu yang erat kaitannya dengan materi pembelajaran yang disajikan. Misalnya bagaimana berakhlak yang baik kepada masyarakat, kepada lingkungan dan sebagainya.
 - e) Membantu anak didik menyampaikan materi pembelajaran secara taat asas atau konsisten, karena pokok bahasan tidak menyimpang dari yang telah diprogramkan dan dapat diulang secara utuh kembali. Hal ini akan berbeda bila materi pembelajaran tersebut disampaikan melalui metode ceramah.
- 2) Membantu Anak Didik
- Dengan menggunakan berbagai media pembelajaran yang dipilih secara tepat dan berdaya guna dapat membantu anak didik dalam hal berikut:
- a) Lebih meningkatkan daya kepaahaman terhadap materi pembelajaran.
 - b) Dapat lebih mempercepat daya cerna anak didik terhadap materi yang disajikan.
 - c) Merangsang cara berpikir anak didik.
 - d) Membangkitkan daya kognitif, afektif, dan psikomotor anak didik yang mendalam akan materi pembelajaran yang disampaikan.
 - e) Membantu kuatnya daya ingat anak didik, karena sifat media pembelajaran mempunyai daya stimulus yang lebih kuat.
 - f) Membantu anak didik memahami secara integral materi pembelajaran yang disajikan, sehingga pemahaman terhadap pokok bahasan yang disajikan secara utuh dan bermakna.
 - g) Membantu memperjelas pengalaman langsung yang pernah dialami anak didik dalam kehidupan.

- h) Dapat membantu merangsang kegiatan kejiwaan anak didik untuk memahami materi pembelajaran. Aspek-aspek kejiwaan seperti pengamatan, tanggapan, daya ingatan, emosi, berpikir, fantasi, intelegensi dan sebagainya dapat dibangun oleh media pembelajaran yang tepat dalam memilihnya.
- 3) Memperbaiki Pembelajaran (Proses Belajar Mengajar)

Penggunaan berbagai media pembelajaran yang dipilih secara tepat dan berdaya guna dapat membantu dalam memperbaiki pembelajaran, antara lain sebagai berikut:

- a) Jika dalam implementasi pembelajaran tidak memperoleh hasil yang diinginkan sesuai dengan standar minimal, maka kewajiban pendidik untuk mengulangi pembelajaran tersebut. Di sini media dapat membantu dalam mempertinggi hasil yang akan dicapai, media yang digunakan lebih ditingkatkan kuantitas dan kualitasnya.
- b) Penggunaan media yang satu ternyata belum dapat memuaskan pendidik dalam pembelajaran, maka pada pembelajaran berikutnya pendidik dapat menggunakan media yang lain, agar dapat mencapai hasil yang maksimal.

Sadiman, dkk. menyampaikan fungsi media secara umum, yakni memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat visual. Mengatasi keterbatasan ruang waktu, dan daya indra, missal objek yang terlalu besar untuk dibawa ke kelas dapat diganti dengan gambar. Meningkatkan kegairahan belajar, memungkinkan siswa belajar berdasarkan minat dan kemampuannya dan mengatasi sikap pasif. Memberikan rangsangan yang sama, dapat menyamakan pengalaman dan persepsi siswa terhadap isi pelajaran.⁶²

Salah satu fungsi media pembelajaran adalah sebagai alat bantu pembelajaran, yang ikut mempengaruhi situasi, kondisi dan lingkungan belajar dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran yang telah diciptakan dan di desain oleh pendidik.⁶³ Selain itu media dapat

⁶² Nizwardi Jalmur, Ambiyar *Media Dan Sumber Pembelajaran*, (Jakarta, Kencana, 2016), 6.

⁶³ Nurdyansyah, *Media Pembelajaran Inovatif*, 59.

memperjelas pesan agar tidak terlalu bersifat verbal (dalam bentuk kata tertulis dan kata lisan belaka). Memanfaatkan media secara tepat dan bervariasi akan dapat mengurangi sikap pasif anak didik.⁶⁴

Penggunaan media dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, serta membawa pengaruh psikologis terhadap anak didik. Media juga dapat berguna untuk membangkitkan gairah belajar, memungkinkan anak didik untuk belajar mandiri sesuai dengan minat dan kemampuannya.

Media dapat meningkatkan dan memperluas pengetahuan, serta memberikan fleksibilitas dalam penyampaian materi. Selain itu media juga berfungsi sebagai alat komunikasi, sebagai sarana pemecahan masalah dan sebagai sarana pengembangan diri.⁶⁵

Ada tiga fungsi utama media pembelajaran yaitu memotivasi minat atau tindakan, menyajikan informasi, dan memberi intruksi.⁶⁶ Levie dan Lentz mengemukakan empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual, yaitu fungsi atensi, fungsi afektif, fungsi kognitif, dan fungsi kompensatoris.⁶⁷

Fungsi atensi media visual merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan anak didik untuk berkonsentrasi kepada inti dari materi pembelajaran yang berkaitan dengan maksud visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pembelajaran.

Fungsi afektif media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan anak didik ketika belajar (atau membaca) teks yang bergambar. Gambar atau lambang visual dapat menggugah emosi dan sikap anak didik.

Fungsi kognitif media visual terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.

⁶⁴ Nurdyansyah, *Media Pembelajaran Inovatif*, 60.

⁶⁵ Nurdyansyah, *Media Pembelajaran Inovatif*, 61.

⁶⁶ Musfiqon, *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*, (Jakarta: PT. Prestasi Pustakaraya, 2012), 33.

⁶⁷ Nurdyansyah, *Media Pembelajaran Inovatif*, 62.

Fungsi kompensatoris media pembelajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu anak didik yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatnya kembali.

Media pembelajaran berfungsi untuk membangkitkan motivasi belajar, mengulang apa yang telah dipelajari, menyediakan stimulus belajar, mengaktifkan respons anak didik, memberikan balikan dengan segera, dan menggalakkan latihan yang serasi.⁶⁸

Ada empat fungsi media pembelajaran, yaitu:

- 1) mengubah titik berat pendidikan formal, yaitu dari pendidikan yang menekankan pada intruksional akademis menjadi pendidikan yang mementingkan kebutuhan kehidupan peserta didik,
- 2) memberikan kejelasan (*clarification*),
- 3) memberikan rangsangan (*stimulation*).

Fungsi media pembelajaran, dapat juga dilihat dari segi perkembangan media itu sendiri, yaitu:

- 1) Pada mulanya media berfungsi sebagai alat bantu mengajar.
- 2) Dengan masuknya audio-visual instruction, media berfungsi memberikan pengalaman konkrit kepada peserta didik.
- 3) Munculnya teori komunikasi menyebabkan media mempunyai fungsi sebagai alat penyalur pesan/informasi belajar.
- 4) Adanya penggunaan pendekatan sistem dalam pelajaran, media berfungsi sebagai bagian integral dalam program pembelajaran.
- 5) Akhirnya, media bukan saja sekedar berfungsi sebagai peraga bagi guru, tetapi pembawa informasi/pesan pembelajaran yang dibutuhkan peserta didik.⁶⁹

Dalam pengertian ini, media pembelajaran tidak sekedar berfungsi sebagai alat tetapi sebagai sumber belajar. Posisi media setara dengan metode dan sumber belajar. Menurut Sudarsono Sudirdjo dan Eveline Siregar, media pembelajaran mempunyai dua fungsi, yaitu: fungsi

⁶⁸ Nurdyansyah, *Media Pembelajaran Inovatif*, 62.

⁶⁹ Umar, *Media Pendidikan Peran dan Fungsi Pembelajaran*, 1 Maret 2020, diakses pada 29 November 2022, <https://e.journal.metroaniv.ac.id>.

AVA (Audiovisual Aids atau Teaching Aids) berfungsi untuk memberikan pengalaman yang konkrit kepada peserta didik, dan fungsi komunikasi, yaitu sebagai sarana komunikasi dan interaksi antara peserta didik dan media tersebut, dan dengan demikian merupakan sumber belajar yang penting.

Yudhi Munadi mengemukakan fungsi media pembelajaran sebagai berikut:⁷⁰

- 1) Fungsi media pembelajaran sebagai sumber belajar yaitu sumber belajar yang memungkinkan mempermudah proses belajar yang ada diluar diri seseorang (siswa).
- 2) Fungsi semantic yaitu kemampuan media dalam menambah perbendaharaan kata yang arti tersebut benar-benar dimengerti siswa.

Berbagai paparan diatas menunjukkan bahwa fungsi media pembelajaran cukup luas dan banyak. Namun secara lebih rinci dan untuk media pembelajaran berfungsi untuk:

- 1) Pengajaran lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- 2) Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya, sehingga dapat lebih di pahami siswa, serta memungkinkan siswa menguasai tujuan pengajaran dengan baik.
- 3) Metode pembelajaran bervariasi, tidak semata-mata hanya komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata lisan pengajar, siswa tidak bosan, dan pengajar tidak kehabisan tenaga.
- 4) Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan penjelasan dari pengajar saja, tetapi juga aktivitas lain yang dilakukan seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan lain-lainnya.
- 5) Meningkatkan gairah belajar peserta didik.
- 6) Meningkatkan minat dan motivasi belajar.
- 7) Menjadikan peserta didik berinteraksi langsung dengan kenyataan.

⁷⁰ Wiwin Warliah, Feriska Listiani, Tutik Irodatul Hasanah, Ulfa Maimuna, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasiswidyia Wisata*, (Pamekasan, Duta Media Publishing, 2018), 15.

- 8) Mengatasi modalitas belajar peserta didik yang beragam
- 9) Mengefektifkan proses komunikasi dalam pembelajaran.
- 10) Meningkatkan kualitas pembelajaran.⁷¹

Dari berbagai fungsi media diatas, tujuan akhirnya adalah untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Kualitas pembelajaran ini dibangun melalui komunikasi yang efektif. Sedangkan komunikasi efektif hanya terjadi jika menggunakan alat bantu sebagai perantara interaksi antara guru dengan peserta didik. Oleh karena itu, fungsi media adalah untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dengan indikator semua materi tuntas disampaikan dan peserta didik memahami secara lebih mudah dan tuntas.

f. Mekanisme Pemilihan Media Pembelajaran

Media pembelajaran sebagai komponen pembelajaran perlu dipilih sedemikian rupa sehingga dapat berfungsi secara efektif. Pemilihan suatu media tertentu oleh seorang pendidik didasarkan atas pertimbangan antara lain, pendidik merasa sudah akrab dengan media itu papan tulis atau proyektor transparansi, pendidik merasa bahwa media yang dipilihnya dapat menggambarkan dengan lebih baik daripada dirinya sendiri misalnya diagram pada flip chart, atau media yang dipilihnya dapat menarik minat dan perhatian anak didik, serta menuntunnya pada penyajian yang lebih terstruktur dan terorganisasi. Pertimbangan ini diharapkan oleh pendidik dapat memenuhi kebutuhannya dalam mencapai tujuan yang telah ia tetapkan.⁷²

Pemilihan media pembelajaran didasarkan pada hasil analisis ataupun observasi terhadap berbagai faktor dalam kegiatan pembelajaran seperti peserta didik, tujuan pembelajaran, metode pembelajaran dan ketersediaan teknologi. Tujuan dari pemilihan media pembelajaran yaitu agar media yang dipilih atau digunakan tepat sasaran sesuai dengan kebutuhan, sehingga membentuk interaksi yang baik antara peserta didik dengan media yang dipilih.⁷³

⁷¹ Nasution, berbagai pendekatan dalam proses belajar mengajar, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2013), 2.

⁷² Sukiman, *Pengembangan Media Pembelajaran*, 47.

⁷³ Muhammad Minan Chusni, Restu Andrian, Bintang Sariyatno, Desty Putri Hanifah, Rukiah Lubis, Wellyana, Apriza Fitriani, Tri Suwarno, Handoko

Jika dilihat dari segi teori belajar, berbagai kondisi dan prinsip-prinsip psikologis yang perlu mendapat pertimbangan dalam pemilihan dan penggunaan media adalah sebagai berikut:⁷⁴ Pertama, yaitu motivasi. Harus ada kebutuhan, minat, atau keinginan untuk belajar dari pihak anak didik sebelum meminta perhatiannya untuk mengerjakan tugas dan latihan. Pengalaman yang akan dialami peserta didik harus relevan dan bermakna baginya. Oleh karena itu, perlu untuk melahirkan minat itu dengan perlakuan yang memotivasi dari informasi yang terkandung dalam media pembelajaran itu.

Kedua, yaitu perbedaan individual. Peserta didik belajar dengan cara dan tingkat kecepatan yang berbeda-beda. Faktor-faktor seperti kemampuan intelegensia, tingkat pendidikan, kepribadian, dan gaya belajar mempengaruhi kemampuan dan kesiapan peserta didik untuk belajar. Tingkat kecepatan penyajian informasi melalui media harus berdasarkan kepada tingkat pemahaman.

Ketiga, tujuan pembelajaran. Jika peserta didik diberitahukan apa yang diharapkan mereka pelajari melalui media pembelajaran itu, kesempatan untuk berhasil dalam pembelajaran semakin besar. Di samping itu, pernyataan mengenai tujuan belajar yang ingin dicapai dapat menolong perancang dan penulis materi pelajaran. Tujuan ini akan menentukan bagian isi yang mana yang harus mendapatkan perhatian pokok dalam media pembelajaran.

Keempat, adalah organisasi isi. Pembelajaran akan lebih mudah jika isi dan prosedur atau keterampilan fisik yang akan dipelajari diatur dan diorganisasikan ke dalam urutan-urutan yang bermakna. Peserta didik akan memahami dan mengingat lebih lama materi pelajaran yang secara logis disusun dan diurutkan secara teratur. Di samping itu tingkatan. materi yang akan disajikan ditetapkan berdasarkan kompleksitas dan tingkat kesulitan isi materi. Dengan cara seperti ini dalam pengembangan dan penggunaan media, peserta didik dapat dibantu untuk secara lebih baik mensintesis dan memadukan pengetahuan. yang akan dipelajari.

Noviyanto, Meti Herlina, Kadek Devi Kalfika Anggria Wardani, Moh. Mul Akbar Eta Parera, Fahdian Rahmandani, *Stratagi Belajar Inovatif*, (Sukoharjo, Pradina Pustaka, 2021) 86.

⁷⁴ Sukiman, *Pengembangan Media Pembelajaran*, 49.

Kelima, yaitu persiapan sebelum belajar. Peserta didik sebaiknya telah menguasai secara baik pelajaran dasar atau memiliki pengalaman yang diperlukan secara memadai yang mungkin merupakan prasyarat untuk penggunaan media dengan sukses. Dengan kata lain, ketika merancang materi pelajaran, perhatian harus ditujukan kepada sifat dan tingkat persiapan peserta didik.

Keenam, yaitu emosi. Pembelajaran yang melibatkan emosi dan perasaan pribadi serta kecakapan amat berpengaruh dan bertahan. Media pembelajaran adalah cara yang sangat baik untuk menghasilkan respon emosional seperti takut, cemas, empati, cinta kasih, dan kesenangan. Oleh karena itu, perhatian khusus harus ditujukan kepada elemen-elemen rancangan media jika hasil yang diinginkan berkaitan dengan pengetahuan dan sikap.

Ketujuh, yaitu partisipasi. Agar pembelajaran berlangsung dengan baik, seorang peserta didik harus menginternalisasi informasi, tidak sekadar diberitahukan kepadanya. Oleh sebab itu, belajar memerlukan kegiatan. Partisipasi aktif oleh peserta didik jauh lebih baik daripada mendengarkan dan menonton secara pasif. Partisipasi artinya kegiatan mental atau fisik yang terjadi di sela-sela penyajian materi pelajaran. Dengan partisipasi kesempatan lebih besar terbuka bagi peserta didik untuk memahami dan mengingat materi pelajaran itu.

Kedelapan, yaitu umpan balik. Hasil belajar dapat meningkat apabila secara berkala peserta didik diinformasikan kemajuan belajarnya. Pengetahuan tentang hasil belajar, pekerjaan yang baik, atau kebutuhan untuk perbaikan pada sisi-sisi tertentu akan memberikan sumbangan terhadap motivasi belajar yang berkelanjutan.

Kesembilan, adalah penguatan (reinforcement). Apabila peserta didik berhasil belajar, ia didorong untuk terus belajar. Pembelajaran yang didorong oleh keberhasilan amat bermanfaat, dapat membangun kepercayaan diri, dan secara positif mempengaruhi perilaku di masa yang akan datang.

Kesepuluh, yaitu latihan dan pengulangan. Sesuatu hal baru jarang sekali dapat dipelajari secara efektif hanya dengan sekali jalan. Agar suatu pengetahuan atau keterampilan dapat menjadi bagian kompetensi atau kecakapan intelektual seseorang, haruslah pengetahuan atau

keterampilan itu sering diulangi dan dilatih dalam berbagai konteks. Dengan demikian, ia dapat tinggal dalam ingatan jangka panjang.

Kesebelas, yaitu penerapan. Hasil belajar yang diinginkan adalah meningkatkan kemampuan seseorang untuk menerapkan atau mentransfer hasil belajar pada masalah atau situasi baru. Tanpa dapat melakukan ini, pemahaman sempurna belum dapat dikatakan dikuasai. Peserta didik mesti telah pernah dibantu untuk mengenali atau menemukan generalisasi (konsep, prinsip, atau kaidah) yang berkaitan dengan tugas. Kemudian peserta didik diberi kesempatan untuk bernalar dan memutuskan dengan menerapkan generalisasi atau prosedur terhadap berbagai masalah atau tugas baru.

Dalam memilih media sebaiknya guru mempertimbangkan kriteria-kriteria sebagai berikut:⁷⁵

- 1) Ketepatannya dengan tujuan/kompetensi yang ingin dicapai. Media dipilih berdasarkan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan yang secara umum mengacu kepada salah satu atau gabungan dari dua atau tiga ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Tujuan/kompetensi ini dapat digambarkan dalam bentuk tugas yang harus dikerjakan/dipertunjukkan oleh peserta didik, seperti menghafal, melakukan kegiatan yang melibatkan kegiatan fisik atau pemakaian prinsip-prinsip seperti sebab dan akibat, melakukan tugas yang melibatkan pemahaman konsep-konsep atau hubungan-hubungan perubahan, dan mengerjakan tugas-tugas yang melibatkan pemikiran pada tingkatan lebih tinggi.
- 2) Ketepatan untuk mendukung isi pelajaran yang sifatnya fakta, konsep, prinsip, atau generalisasi. Media yang berbeda, misalnya film dan grafik memerlukan simbol dan kode yang berbeda, dan oleh karena itu memerlukan proses dan keterampilan mental yang berbeda untuk memahaminya. Agar dapat membantu proses pembelajaran secara efektif, media harus selaras dan sesuai dengan kebutuhan tugas pembelajaran dan kemampuan mental peserta didik. Televisi, misalnya, tepat untuk mempertunjukkan proses dan transformasi yang memerlukan manipulasi ruang dan waktu.

⁷⁵ Sukiman, *Pengembangan Media Pembelajaran*, 51.

- 3) Keterampilan guru dalam menggunakannya. Ini merupakan salah satu kriteria utama. Apa pun media itu, guru harus mampu menggunakannya dalam proses pembelajaran. Nilai dan manfaat media amat ditentukan oleh guru yang menggunakannya. Proyektor transparansi (OBP), proyektor slide dan film, komputer, dan peralatan canggih lainnya tidak akan mempunyai arti apa-apa jika guru belum dapat menggunakannya dalam proses pembelajaran sebagai upaya mempertinggi mutu dan hasil belajar.
- 4) Tersedia waktu untuk menggunakannya; sehingga media tersebut dapat bermanfaat bagi peserta didik selama pembelajaran berlangsung. Sesuai dengan taraf berpikir peserta didik. Memilih media untuk pembelajaran harus sesuai dengan taraf berpikir peserta didik, sehingga makna yang terkandung di dalamnya dapat dipahami oleh peserta didik.

2. Media Audio Visual

a Pengertian media audio visual

Media audio visual adalah seperangkat alat yang dapat memproyeksikan gambar bergerak dan bersuara.⁷⁶ Media ini merupakan kombinasi media audio dan visual atau bisa disebut media pandang dengar. Media audio visual adalah sarana komunikasi dengar pandang yang meliputi gambar dan suara. Media ini menyajikan informasi di mana audiens dapat mendengarkan informasi dan sekaligus menyaksikan langsung gambar hidup dan suara dari orang yang melakukannya.⁷⁷ Apabila pendidik menggunakan media audio visual dalam pembelajaran di PAUD maka akan semakin lengkap dan optimal dalam menyajikan isi tema kepada anak-anak. Dalam batas-batas tertentu media audio visual dapat menggantikan peran dan tugas pendidik. Pendidik tidak selalu berperan sebagai penyaji isi tema tetapi karena penyajian materi bisa diganti oleh media audio visual, maka peran pendidik dapat beralih menjadi fasilitator belajar yang memberikan kemudahan bagi anak didik untuk belajar.

⁷⁶ Hujair AH Sanaky, *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif* (Yogyakarta, Kaukaba Dipantara, 2015), 119.

⁷⁷ Damayanti, *penggunaan media audio visual dalam meningkatkan hasil belajar akidah akhlak pada peserta didik kelas IV SDN 33 Lebong*, (jln.perintis kemerdekaan No.09, CV tatakata Grafika, 2021), 14.

Contoh media audio visual di antaranya program video/televisi pendidikan atau pembelajaran, program slide suara, dan program CD interaktif.⁷⁸

Audio visual berasal dari kata audible dan visible, audible berarti dapat didengar dan visibel berarti dapat dilihat. Audio visual merupakan kombinasi audio dan visual atau biasa disebut media pandang dengar . dengan menggunakan media audio visual ini untuk bahan ajar anak akan semakin lengkap, menarik dan optimal. Selain itu, media ini dalam batasan tertentu dapat menggantikan peran dan tugas pendidik. Peran pendidik menjadi fasilitator pendamping anak dalam belajar yaitu memberikan kemudahan bagi anak dalam meningkatkan minat belajar anak . berikut beberapa pendapat tentang media audio visual :

- 1) Ahmad rohani berpendapat media audio visual adalah media intruksional modern yang sesuai dengan perkembangan zaman atau kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang meliputi media yang dapat dilihat serta didengar.
- 2) Menurut syaiful bahri Djamarah dan aswan zain media audio visual adalah
- 3) Azhar Arsyad berpendapat bahwa audio visual adalah cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan mesin-mesin mekanis dan elektronik untuk menyampaikan pesan-pesan audio dan visual.

b Jenis-jenis media audio visual

Menurut syaiful bahri Djamarah dan aswan zain, media audio visual dibagi menjadi dua yaitu:⁷⁹

- 1) unsur suara dan gambar bergerak seperti film Audio visual diam yaitu media yang menampilkan suara dan gambar seperti bingkai suara (sound slide).
- 2) Audio visual gerak yaitu media yang dapat menampilkan dan video.

Kedua jenis media ini pada umumnya digunakan untuk tujuan-tujuan hiburan, dokumentasi dan Pendidikan. Film dan video dapat menyajikan informasi, memaparkan proses, menjelaskan konsep-konsep yang rumit, mengajarkan

⁷⁸ Badru Zaman dan Asep Herry Hernawan, *Media dan Sumber Belajar PAUD*, (Tangerang Selatan: Universitas Terbuka, 2019), 3.37.

⁷⁹ Marlina, dkk, *Pengembangan Media Pembelajaran SD/MI*, (Aceh, Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2021), 125.

keterampilan, menyingkat atau memperpanjang waktu, dan mempengaruhi sikap.

Media audio visual dibagi menjadi dua jenis yaitu:⁸⁰

- 1) Media audio visual murni adalah media audio visual yang dilengkapi fungsi peralatan suara dan gambar dalam satu unit seperti film gerak bersuara, televisi, dan video.
 - a) Film gerak bersuara

Film sebagai media audio visual adalah film yang bersuara. Slide atau film stripe yang ditambah suara bukan media audio visual yang lengkap. Karena audio dan visual berada terpisah. Oleh sebab itu slide atau film stripe disebut studio visual saja atau media visual plus suara. Film yang baik yang dimaksud disini adalah film sebagai alat audio visual untuk pelajaran, penerangan, dan penyuluhan. Film yang baik adalah film yang dapat memenuhi kebutuhan siswa dalam hubungan dengan napa yang dipelajari.

- b) Televisi

Menurut Gopper menyampaikan penjelasan melalui televisi untuk melanjutkan pelajaran di sekolah akan mencapai tujuan tingkat rendah, sedangkan tujuan tingkat tinggi akan dicapai apabila program televisi mengandung situasi siswa untuk secara aktif memberikan respon terhadap program tersebut.⁸¹ Dalam hal ini televisi Pendidikan adalah penggunaan program video yang direncanakan yang bertujuan untuk mencapai tujuan tertentu tetapi yang lebih penting adalah mendidik. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa siswa yang belajar melalui program televisi untuk berbagai mata pelajaran dapat menguasai mata pelajaran tersebut sama seperti mereka yang melakukan melalui tatap muka dengan guru di kelas.

⁸⁰ Damayanti, *penggunaan media audio visual dalam meningkatkan hasil belajar akidah akhlak pada peserta didik kelas IV SDN 33 Lebong*, (Jln. Perintis Kemerdekaan No.09, CV Tatakata Grafika, 2021), 14.

⁸¹ Damayanti, *penggunaan media audio visual dalam meningkatkan hasil belajar akidah akhlak pada peserta didik kelas IV SDN 33 Lebong*, (Jln. Perintis Kemerdekaan No.09, CV Tatakata Grafika, 2021), 15.

c) Video

Video adalah teknologi pemrosesan sinyal elektronik meliputi gambar gerak dan suara. Video yang semula dirancang untuk pemakaian rumah, kini telah menyusup ke berbagai bidang kegiatan, baik hiburan, industri, maupun Pendidikan.

2) Media audio visual tidak murni adalah media audio visual yang audio dan visualnya dari unit yang berbeda, seperti slide, OHP dan lain-lain.

a) Slide

Slide adalah media visual yang diproyeksikan melalui alat yang disebut dengan proyektor slide.⁸² cahaya transparan yang diproyeksikan oleh proyektor. Biasanya ukuran slide 2x2 atau 3x3 cm. ada slide yang menunjukkan gambar saja, ada juga slide yang berupa sound slide atau rupa runggu atau hasil gabungan antara gambar diam dan suara, sound slide merupakan slide yang meninggalkan kesan mendalam kepada peserda didik sewaktu melihat dapat mengembangkan pelajaran lebih lanjut agar tujuan intruksional tercapai.⁸³

b) OHP

Overhead projector (OHP) adalah sebuah alat yang digunakan untuk memproyeksikan bahan-bahan visual yang dibuat di atas lembar transparan. Kemampuan proyektor ini berguna untuk memperbesar gambar, membuat media ini berguna untuk menyampaikan informasi kepada kelompok besar dan pada semua jenjang.⁸⁴ OHP dirancang untuk digunakan di depan kelas, namun sebaiknya OHP tidak dianggap sebagai pengganti papan tulis atau media lain, tetapi sebagai pelengkap saja.

c **Manfaat media audio visual antara lain**

⁸² Rudi Susilana, Cepi Riyana, *Media Pembelajaran Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan Dan Penilaian*, (Bandung, CV Wacana Prima,2009), 13.

⁸³ Damayanti, *penggunaan media audio visual dalam meningkatkan hasil belajar akidah akhlak pada peserta didik kelas IV SDN 33 Lebong*, (jln.perintis kemerdekaan No.09, CV tatakata Grafika,2021),16

⁸⁴ Damayanti, *penggunaan media audio visual dalam meningkatkan hasil belajar akidah akhlak pada peserta didik kelas IV SDN 33 Lebong*, (jln.perintis kemerdekaan No.09, CV tatakata Grafika,2021),17.

- 1) Mengatasi keterbatasan jarak dan waktu
- 2) Mampu menggambarkan peristiwa masa lalu secara realistis dalam waktu singkat
- 3) Dapat diulang-ulang untuk menambah kejelasan Pesan yang disampaikan mudah dan gampang diingat
- 4) Dapat mengembangkan pikiran dan imajinasi
- 5) Memperjelas hal yang abstrak menjadi konkrit
- 6) Semua peserta didik dapat belajar melalui audio visual baik yang pandai maupun yang kurang pandai.⁸⁵

d Langkah-langkah Menggunakan Media Audio Visual

Dalam implementasinya ketika pembelajaran, langkah-langkah penggunaan media audio visual tidak jauh beda dengan media audio, yaitu.⁸⁶

- 1) Langkah Persiapan
 - a) Persiapan dalam merencanakan, seperti berkonsultasi dengan para ahli.
 - b) Memberikan pengarahan khusus terhadap ide-ide yang sulit bagi anak didik yang akan dikemukakan dalam materi.
 - c) Perhitungkan kelompok sasaran.
 - d) Usahakan sasaran harus dalam keadaan siap.
 - e) Periksa peralatan yang akan dipergunakan.
- 2) Langkah Penyajian
 - a) Sajikan dalam waktu yang tepat dengan kebiasaan atau cara mendengarkan.
 - b) Atur situasi ruangan, sesuai dengan kebutuhan dan keinginan pembelajaran.
 - c) Berikan semangat untuk mulai mendengarkan dan mulai konsentrasi terhadap permasalahan yang akan dihadapi.
- 3) Tindak Lanjut

Merupakan langkah untuk melakukan koreksi dan perbaikan secara menyuruh terhadap kegiatan, baik yang berhubungan dengan langkah persiapan maupun kegiatan yang terdapat dalam langkah penyajian. Sangat perlu pada kegiatan tindak lanjut siswa diberikan kesempatan untuk bertanya, bahkan perlu ditindak lanjuti dengan penugasan

⁸⁵ Damayanti, *Penggunaan Media Audio Visual Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Akidah Akhlak Pada Peserta Didik Kelas IV SDN 33 Lebon*, (banyumas,cv tata grafika, 2021),19

⁸⁶ Muhammad Ramli, *Media dan Teknologi Pembelajaran*, 91.

terhadap para siswa secara individu atau kelompok. Untuk mengetahui apakah mereka betul-betul menyimak dan memperhatikan penyajian yang ditayangkan dan mencatat secara seksama.

3. Kreativitas Anak

a. Pengertian kreativitas

Komite Penasehat Nasional bidang pendidikan kreatif dan pendidikan budaya menggambarkan Kreativitas sebagai bentuk aktivitas imajinatif yang mampu menghasilkan sesuatu yang bersifat original (murni/asli) dan memiliki nilai.⁸⁷

Istilah kreativitas diambil dari Bahasa Inggris yaitu dari kata dasar *to create* yang berarti *to cause* dan *to exist*; *produce* kemampuan untuk menghasilkan sesuatu yang baru.⁸⁸

Santrock mengemukakan bahwa kreatifitas yaitu kemampuan untuk memikirkan sesuatu dengan cara-cara yang baru dan tidak biasa serta melahirkan suatu solusi yang unik terhadap masalah-masalah yang dihadapi.⁸⁹

Kreativitas merupakan untuk memikirkan sesuatu suatu kemampuan untuk memecahkan masalah, yang memberikan individu menciptakan ide-ide asli, menyesuaikan diri sesuai fungsi kegunaannya secara penuh untuk berkembang. Kreativitas seseorang berhubungan dengan motivasi dan pengalaman serta dipengaruhi oleh intelegensi cara berpikir, ingatan, minat, dan emosinya, bakat, sikap, persepsi, perasaan, dan kepribadian. Munculnya kreativitas seseorang dapat dipicu karena seseorang mengalami tantangan atau kendala dalam memecahkan suatu masalah dalam hidupnya.⁹⁰

Moustakis dalam buku *Anak, Kreativitas Dan Seninya (Musik)* mengungkapkan bahwa kreativitas merupakan pengalaman mengekspresikan dan mengaktualisasikan identitas individu dalam bentuk terpadu dengan diri sendiri,

⁸⁷ Anna Craft, *Membangun Kreativita Anak*, (Depok: Inisiasi Press, 2003), 1.

⁸⁸ Wahyudin, *A To Z Anak Kreatif*, (Depok, Gema Insani, 2007), 2.

⁸⁹ Ampun Bantali, *Psikologi Perkembangan (Konsep Pengembangan Kreatifitas Anak)*, (Yogyakarta, Jejak Pustaka, 2022), 103.

⁹⁰ Sunaryo, *Psikologi Untuk Keperawatan*, (Jakarta: Penerbit Buku Kedokteran EGC, 2004), 188.

alam maupun dengan orang lain. Kreativitas merupakan suatu kemampuan berpikir divergen yang memerlukan pengalaman dalam mengekspresikan dirinya sehingga menghasilkan sesuatu yang orisinal. Manusia kreatif adalah manusia yang menghayati dan menjalankan kebebasan dirinya secara mutlak.⁹¹

b. Pengertian anak

Anak adalah individu unik dan memiliki kekhasan tersendiri. Berikut pandangan beberapa para ahli tentang anak⁹² :

- 1) Pandangan Pestalozzi seorang ahli Pendidikan di swiss, anak pada dasarnya memiliki pembawaan yang baik, anak harus aktif dalam menolong atau mendidik dirinya sendiri.
- 2) Pandangan Montessori, anak usia dini sebagai suatu proses yang berkesinambungan, anak secara bawaan sudah memiliki pola perkembangan psikis atau jiwa yang tidak dapat teramati. Anak memiliki motif atau dorongan yang kuat kearah pembentukan jiwanya sendiri sehingga secara spontan akan berusaha membentuk dirinya melalui pemahaman terhadap lingkungan.
- 3) Pandangan Froebel, anak sebagai individu pada kodratnya bersifat baik. Sifat yang buruk timbul karena kurangnya Pendidikan atau pengertian. Setiap tahap perkembangan anak adalah suatu kesatuan yang utuh dan setiap anak memiliki potensi dimana potensi tersebut akan hilang jika tidak di bina atau dikembangkan.

Anak usia dini menurut undang-undang no 20 tahun 2003 tentang system Pendidikan nasional yang disebut dengan anak usia dini adalah anak usia 0-6 tahun, sedangkan menurut para ahli anak adalah usia 0-8 tahun.⁹³

c. Kreativitas anak

Kreativitas anak adalah segala proses yang dilalui oleh anak dalam rangka melakukan, mempelajari dan

⁹¹ Nandhy Prasetyo , *Anak, Kreativitas Dan Seninya*, (Yogyakarta: Grup Penerbit CV Budi Utama, 2020), 21.

⁹² Badru zaman dan asephery hernawan, *media & sumber belajar PAUD*, (Tangerang selatan:CV. Gerina Prima 2019), 7-9.

⁹³ Sunanih, "kemampuan membaca huruf abjad bagi anak usia dini bagian dari perkembangan Bahasa", jurnal Pendidikan, vol.1, no 1

menemukan sesuatu yang baru yang berguna bagi dirinya dan orang lain.⁹⁴

Sebagai suatu bentuk perwujudan kreativitas, terdapat 12 indikator kreatif pada anak usia dini, di antaranya:

- 1) Anak berkeinginan untuk mengambil risiko berperilaku berbeda dan mencoba hal-hal yang baru dan sulit.
- 2) Anak memiliki selera humor yang luar biasa dalam keseharian.
- 3) Anak berpendirian tegas/tetap, terang-terangan, berkeinginan untuk bicara secara terbuka dan bebas.
- 4) Anak dapat melakukan hal-hal dengan caranya sendiri.
- 5) Anak mengekspresikan imajinasi secara verbal, contoh membuat kata-kata lucu atau cerita fantastis.
- 6) Anak tertarik berbagai hal, memiliki rasa ingin tahu dan senang bertanya.
- 7) Anak menjadi terarah dan termotivasi sendiri, memiliki imajinasi dan menyukai fantasi.
- 8) Anak terlibat dalam eksplorasi yang sistematis dan yang disengaja dalam membuat rencana dan suatu kegiatan.
- 9) Anak menyukai untuk menggunakan imajinasinya dalam bermain.
- 10) Anak menjadi inovatif, penemu, dan memiliki banyak sumber daya.
- 11) Anak bereksplorasi, bereksperimen dengan objek, contoh, serta menjadikan sesuatu sebagai bagian dari tujuan.
- 12) Anak bersifat fleksibel dan berbakat dalam mendesain sesuatu.⁹⁵

B. Penelitian Terdahulu

Berikut penelitian terdahulu yang menjadi salah satu referensi relevan penulis dalam melakukan penelitian ini,

Pertama, penelitian yang dilakukan oleh Afifah noor laily dalam karya skrisinya yang berjudul “penerapan metode tanya jawab untuk meningkatkan kecerdasan linguistik anak usia dini melalui media audio visual di raudhatul athfal nu sholahiyah pedawang bae kudas” menawarkan solusi untuk meminimalisir kesulitan yang ada

⁹⁴ Wahyudin, *A To Z Anak Kreatif*, (Depok, Gema Insani,2007), 15.

⁹⁵ Yuliani Nuraini, Sofia Hartati dan Sihadi, *Memacu Kreativitas Melalui Bermain*, (Jakarta Timur: PT Bumi Aksara, 2020), 5-6.

pada pembelajaran, antara lain adanya penciptaan suasana belajar yang menarik dan kondusif. Selain itu memberikan motivasi dan reward, serta *applause* kepada peserta didik sebagai hasil kerja keras anak untuk berusaha memberikan ide gagasan yang telah diungkapkan.⁹⁶

perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya terletak pada lokasi penelitian dan metode pembelajaran yang digunakan.

Persamaan penelitian dengan penelitian sebelumnya terletak pada media pembelajaran yang menggunakan media audio visual.

Kedua, penelitian Lutfiana ulfa dengan karya skrisinya yang berjudul “ Dampak Menonton Film Upin Ipin Pada Pembentukan Karakter Islami di TKIT Permata Bunda Desa Sumberjo Rembang” Hasil penelitian menunjukkan bahwa Pembentukan karakter Islami siswa TKIT Permata Bunda Sumberjo Rembang mempunyai keragaman karakter pada masing-masing individu. Untuk menyelaraskan perkembangan karakter islami tersebut dapat dilakukan dengan menonton film Upin Ipin. Secara pengamatan ada karakter islami anak yang muncul setelah menonton film Upin Ipin. Dampak yang ditimbulkan setelah menonton film Upin Ipin siswa di TKIT Permata Bunda Sumberjo Rembang anak sangat antusias dalam menonton Upin Ipin dalam pembentukan karakter islami. Dampak positif : anak dapat melakukan pembiasaan berdoa sebelum dan sesudah melakukan kegiatan, lebih mendengarkan perkataan dari orang tua. Dampak negatif : Anak menirukan bahasa dari negara lain.⁹⁷

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya terletak pada hasil dan fokus penelitian yang dilakukan oleh lutfiana ulfa.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya terletak pada media yang digunakan menggunakan media audio visual di dalam proses belajar mengajarnya.

⁹⁶ Afifah Noor Laily, *Penerapan Metode Tanya Jawab Untuk Meningkatkan Kecerdasan Linguistic Anak Usia Dini Melalui Media Audio Visual Di Raudhatul Athfal NU Sholahiyah Pedawang Bae Kudus*, (skripsi iain kudus, 2019).

⁹⁷ Lutfiana Ulfa, *Dampak Menonton Film Upin Ipin Pada Pembentukan Karakter Islami Di TKIT Permata Bunda Desa Sumberjo Rembang*, (skripsi iain kudus, 2022).

Ketiga, skripsi karya ulfah nabilla maghfi yang berjudul penerapan media audio visual untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak usia dini di PAUD Tsabita Kalianda Lampung Selatan. Dalam penelitian ini penulis menggunakan penelitian deskriptif kualitatif, dengan subjek penelitian adalah guru kelas dan peserta didik di dikelas A PAUD Tsabita sebanyak 20 anak, Sedangkan Objek dalam Penelitian adalah Meningkatkan kemampuan mengenal huruf melalui media audio-visual di PAUD TPA Tsabita Kalianda Lampung Selatan . Pengumpulan data dilakukan dengan Observasi, Interview, dan Dokumentasi. Berdasarkan hasil Observasi, Interview dan Dokumentasi tersebut Bahwa Penerapan media audio-visual (vidio) untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf di paud Tsabita Kalianda Lampung Selatan dapat Meningkatkan mengenal huruf Anak.⁹⁸

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya, penelitian ini fokus pada kreativitas anak di RA Darul Ulum Ngembal Rejo Bae Kudus dengan menggunakan media pembelajaran audio visual.

persamaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya terletak pada penggunaan media audio visual dalam penerapan proses belajar mengajar

C. Karangka Berpikir

Pendidikana anak usia dini merupakan jenjang Pendidikan sebelum Pendidikan dasar yang merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak usia 0 sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian stimulasi atau rangsangan untuk tumbuh kembang jasmani dan rohani anak agar memiliki kesiapan dalam memasuki Pendidikan sekolah dasar.

Disini penulis mengambil lokasi penelitian di RA darul falah ngembal rejo bae kudus. Rendahnya minat anak dalam mengikuti intruksi pembelajaran yang disampaikan oleh pendidik melatar belakangi penelitian ini.

Banyak sekali cara untuk menarik minat anak dalam belajar, belajar disini tidak bisa diartikan dengan belajar seperti disekolah dasar. Belajarnya anak yakni dengan bermain. salah satunya dengan penggunaan media audio visual. Media audio visual merupakan media yang dapat menampilkan unsur gambar dan suara. Media ini

⁹⁸ Ulfah Nabilla Maghfi, *Penerapan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Anak Usia Dini Di PAUD Tsabita Kalianda Lampung Selatan.*

merupakan kombinasi media audio dan visual atau bisa disebut media pandang dengar. Anak-anak sangat senang dan antusias sekali jika melihat video apalagi di zaman sekarang sudah tidak asing lagi anak dengan youtube, salah satu bentuk media audio visual yang dapat dilihat dan dengar. serta mendampingi anak dan menjadi fasilitator dalam penggunaan media audio visual akan membantu anak dalam meningkatkan minat belajar dan rasa ingin tau. Sehingga kreativitas anak akan terbentuk dan lebih meningkat.

Disini penulis akan meneliti bagaimana implementasi media audio visual untuk meningkatkan kreativitas anak di RA Darul Falah ngembal Rejo Bae Kudus. Yang hasilnya anak lebih tertarik dan antusias dalam mengikuti belajar. sehingga, kreativitas anak meningkat.

Berdasarkan kajian pustaka yang telah dipaparkan pada bagian terdahulu. Maka desain penelitian yang akan dilakukan digambarkan dalam suatu kerangka berpikir pada skema penelitian sebagai berikut:



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir