

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Media adalah teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran. Media ada yang tinggal dimanfaatkan oleh Guru (*by utilization*) dalam kegiatan pembelajarannya, artinya media tersebut dibuat oleh pihak tertentu (*produsen media*) dan guru tinggal menggunakan secara langsung dalam kegiatan pembelajaran, begitu juga media yang sifatnya alamiah yang tersedia di lingkungan sekolah juga termasuk yang dapat langsung digunakan. Selain itu, kita juga dapat merancang dan membuat media sendiri (*by desain*) sesuai dengan kemampuan dan kebutuhan siswa. Media merupakan alat yang harus ada apabila kita ingin memudahkan sesuatu dalam pekerjaan. Media merupakan alat bantu yang dapat memudahkan pekerjaan. Setiap orang pasti ingin pekerjaan yang dilakukan dapat diselesaikan dengan baik dan dengan hasil yang memuaskan. Media merupakan wahana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan.¹

Media merupakan alat saluran komunikasi. Media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata “medium” yang secara harfiah berarti “perantara” yaitu perantara sumber pesan (*a source*) dengan

¹Rusman, *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer*, (Bandung: Alfabeta, 2012), hal.

penerima pesan (*a receiver*). Heinich mencontohkan media ini seperti film, televisi, diagram, bahan tercetak (*printed materials*), komputer dan instruktur. Contoh media tersebut bisa dipertimbangkan sebagai media pembelajaran jika membawa pesan-pesan (*message*) dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran. Dalam hal ini terlihat adanya hubungan antara media dengan pesan dan metode (*methods*).

Media adalah pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Dengan demikian media merupakan wahana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan. Media merupakan wahana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan. *National Education Association* (NEA) atau Asosiasi Teknologi dan Komunikasi Pendidikan Amerika mendefinisikan: media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan/informasi.

Media salah satu alat komunikasi dalam penyampaian pesan tentunya sangat bermanfaat jika diimplementasikan ke dalam proses pembelajaran, media yang digunakan dalam proses pembelajaran tersebut disebut sebagai media pembelajaran. Jadi televisi, film, foto, rekaman audio, gambar yang diproyeksikan, bahan-bahan cetakan, dan sejenisnya adalah media komunikasi apabila media itu membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pembelajaran maka media itu disebut media pembelajaran.

Media pembelajaran ini salah satu komponen proses belajar mengajar yang memiliki peranan sangat penting dalam menunjang keberhasilan proses. Penggunaan media pembelajaran juga dapat memberikan rangsangan bagi siswa untuk terjadinya proses belajar dikuatkan oleh pendapat Miarso bahwa: “ Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan si belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan, dan terkendali”.

Media pembelajaran merupakan suatu teknologi pembawa pesan yang dapat digunakan untuk keperluan pembelajaran, media pembelajaran merupakan sarana fisik untuk menyampaikan materi pembelajaran. Media pembelajaran merupakan sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun pandang dengar termasuk teknologi perangkat keras.

2. Fungsi Media Pembelajaran

Keefektifan proses belajar mengajar sangat dipengaruhi oleh faktor metode dan media pembelajaran yang digunakan. Keduanya saling berkaitan, dimana pemilihan metode tertentu akan berpengaruh terhadap jenis media yang digunakan. Dalam arti bahwa harus ada kesesuaian diantara keduanya untuk mewujudkan tujuan pembelajaran. Walaupun ada hal-hal lain yang perlu diperhatikan dalam pemilihan media, seperti konteks pembelajaran, karakteristik belajar, dan tugas atau respon yang diharapkan

dari murid.² Dengan demikian, penataan pembelajaran yang dilakukan oleh seorang pengajar dipengaruhi oleh peran media yang digunakan.

Pemanfaatan media dalam pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, meningkatkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan berpengaruh secara psikologis terhadap siswa. Selanjutnya diungkapkan bahwa penggunaan media pengajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian informasi pesan dan isi pembelajaran pada saau itu. Kehadiran media dalam pembelajaran juga dapat membantu peningkatan pemahaman siswa, penyajian data/informasi lebih menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data dan memadatkan informasi. Jadi dalam hal ini dikatakan bahwa fungsi media adalah sebagai alat bantu dalam kegiatan belajar mengajar.

3. Manfaat Media Pembeajaran.

Dalam bukunya Asyad Arsyad mengemukakan bahwa manfaat media pembelajaran adalah sebagai berikut:

- a. Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses hasil belajar
- b. Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan motivasi belajar, sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi ang lebih langsung antara siswa dan lingkunganya, dan kemungkinan siswa untk belajar sendiri-sendiri sesuai denga kemampuan dan minatnya.

²A. Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta:Grafindo Persada, 2002),hal. 41

- c. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu.
- d. Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya misalnya melalui karyawisata, kunjungan ke museum atau kebun binatang.³

4. Prinsip pemanfaatan media pembelajaran.

Media Pengajaran digunakan dalam rangka upaya peningkatan atau mempertinggi mutu proses kegiatan belajar mengajar. Oleh karena itu harus diperhatikan prinsip-prinsip penggunaannya yang antara lain:

- a. Penggunaan media pengajaran hendaknya dipandang sebagai bagian yang integral dari suatu sistem pengajaran dan bukan hanya sebagai alat bantu yang berfungsi sebagai tambahan yang digunakan bila dianggap perlu dan hanya dimanfaatkan sewaktu-waktu dibutuhkan.
- b. Media pengajaran hendaknya dipandang sebagai sumber belajar yang digunakan dalam usaha memecahkan masalah yang dihadapi dalam proses belajar mengajar
- c. Guru hendaknya benar-benar menguasai teknik-teknik dari suatu media pengajaran yang digunakan.
- d. Guru seharusnya memperhitungkan untung ruginya pemanfaatan suatu media pengajaran

³ Arsyad Azhar, *Media pembelajaran*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2002), hal. 26

- e. Penggunaan media pengajaran harus diorganisir secara sistematis bukan sembarang menggunakannya.
- f. Jika sekiranya suatu pokok bahasa memerlukan lebih dari macam media, maka guru dapat memanfaatkan *multi media* yang digunakan dan meperlancar proses belajar mengajar dan juga dapat merangsang siswa dalam belajar.⁴

5. Klasifikasi Media Pembelajaran

Dengan masuknya berbagai pengaruh ke dalam dunia pendidikan, misalnya teori/konsep baru dan teknologi, media pendidikan (pembelajaran) mengalami perkembangan dan tampil dalam berbagai jenis dan format, dengan masing-masing ciri dan kemampuannya sendiri. Dari sinilah, kemudian timbul usaha-usaha untuk melakukan klasifikasi atau pengelompokan media, yang mengarah kepada pembuatan taksonomi media pembelajaran.

Usaha-usaha ke arah taksonomi media tersebut telah dilakukan oleh beberapa ahli. Rudy Bretz, sebagaimana dikutip kembali oleh Sadiman, mengklasifikasikan media berdasarkan unsur pokoknya, yaitu suara, visual, dan gerak. Di samping itu juga, Bretz membedakan juga antara media siar (telecommunication) dan media rekam (recording). Dengan demikian, media menurut taksonomi Bretz dikelompokkan menjadi delapan kategori: 1) media audio visual gerak, 2) media audio visual diam, 3) media audio semi

⁴ Asnawir & Bsyiruddin Usman, *Media Pembelajaran*, (Jakarta : Ciputat Prees, 2002), hal.

gerak, 4) media visual gerak, 5) media visual diam, 6) media semi gerak, 7) media audio, dan 8) media cetak.⁵

Sejalan dengan perkembangan teknologi, maka media pembelajaran pun mengalami perkembangan melalui pemanfaatan teknologi itu sendiri. Berdasarkan perkembangan teknologi tersebut, Arsyad mengklasifikasikan media atas empat kelompok⁶:

- a. Media hasil teknologi cetak
- b. Media hasil teknologi audio-visual
- c. Media hasil teknologi berbasis komputer
- d. Media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer.

Dari pengelompokan media di atas, tampaknya hingga saat ini, belum terdapat suatu kesepakatan tentang klasifikasi (sistem taksonomi) media yang baku. Dengan kata lain, belum ada taksonomi media yang umum dan mencakup segala aspeknya, terutama untuk suatu sistem instruksional (pembelajaran). Meskipun demikian, apa dan bagaimana cara yang ditempuh dalam mengklasifikasikan media, semuanya memberikan informasi tentang spesifikasi media yang perlu diketahui. Pengelompokan media yang sudah ada pada saat ini dapat memperjelas perbedaan tujuan penggunaan, fungsi, dan kemampuannya, sehingga bisa dijadikan dalam memilih media yang sesuai untuk suatu pembelajaran tertentu.

⁵ Sadiman AS, dkk, *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*, (Jakarta: CV Rajawali, 1990), hal. 29

⁶ Arsyad, *Media Pembelajaran ...*, hal. 35

6. Karakteristik Media Pembelajaran

Setiap media mempunyai karakteristik sendiri, yang dilihat dari berbagai segi. Schramm, sebagaimana dikutip kembali oleh Sadiman, melihat karakteristik media dari segi ekonomisnya, lingkup sasaran yang dapat diliput, dan kemudahan kontrolnya oleh pemakai.⁷ Karakteristik media juga dapat dilihat menurut kemampuannya membangkitkan rangsangan seluruh alat indera. Dalam hal ini, pengetahuan mengenai karakteristik media pembelajaran sangat penting artinya untuk pengelompokan dan pemilihan media.

Gerlach dan Ely, sebagaimana dikutip kembali oleh Arsyad, mengemukakan tiga karakteristik media berdasarkan petunjuk penggunaan media pembelajaran untuk mengantisipasi kondisi pembelajaran dimana guru tidak mampu atau kurang efektif dapat melakukannya. Ketiga karakteristik atau ciri media tersebut adalah ciri fiksatif, ciri manipulatif, dan ciri distributif.⁸

Secara garis besar, media pembelajaran dapat diklasifikasikan atas media grafis, media audio, media proyeksi diam, dan media permainan-simulasi. Masing-masing kelompok media tersebut memiliki karakteristik yang berbeda satu dengan yang lainnya. Karakteristik media tersebut akan dibahas dalam uraian selanjutnya.

Media grafis, pada prinsipnya semua jenis media dalam kelompok ini merupakan penyampaian pesan lewat simbol-simbol visual dan melibatkan

⁷ Sadiman AS, dkk, *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*, (Jakarta: CV Rajawali, 1990), hal. 43

⁸ Arsyad, *Media Pembelajaran...*, hal. 37

rangsangan indfera penglihatan. Media audio, hakekat media pada kelompok ini adalah berupa pesan yang disampaikan atau dituangkan ke dalam simbul-simbul auditif yang melibatkan rangsangan indera pendengaran. Media proyeksi diam. Beberapa jenis media yang termasuk kelompok ini memerlukan alat bantu dalam penyajiannya. Ada kalanya media ini hanya disajikan dengan penampilan visual saja atau disertai rekaman audio. Media permainan dan simulasi. Ada beberapa istilah lain untuk kelompok media pembelajaran ini, misalnya simulasi dan permainan peran atau permainan simulasi. Meskipun berbeda-beda, semuanya dapat dikelompokkan ke dalam satu istilah yang sama, yaitu permainan.

7. Tehnologi Informasi sebagai Media Pembelajaran

Tehnologi informatika ini dalam pembahasan selanjutnya disingkat menjadi TI. Pada umumnya, TI sudah banyak digunakan untuk berbagai macam keperluan, tetapi seiring perkembangannya, sekarang ini sudah mulai digunakan untuk proses pembelajaran di dunia pendidikan.

Menurut Heris Syamsuri, S.T, dalam sebuah tulisanya yang dimuat koran TAJUK edisi 26 september 2007 tentang TI, mengatakan sebagai berikut. TI bedasar fungsinya dibagi menjadi: *Sistem Tehnologi informasi* yang melekat (*Embadded IT System*), yaitusistem TI yang melekat pada produk lain. Contohnya *Video Cassette Recorder (VCR)* memiliki sistem *TI* yang memungkinkan pemakaianya merekam tanyangan televisi. Disamping itu, ada pula *Sistem Tehnologi Informasi* yang khusus. *Dedicated IT Sistem*,

yaitu sistem TI yang dirancang untuk melakukan tugas melakukan tugas Khusus.

a. Inovasi teknologi informatika

Seperti yang telah kita bahas di atas, bahwa perkembangan TI dewasa ini telah berimbas kepada dunia pendidikan, dengan ditandai oleh munculnya berbagai inovasi dan kreasi dalam proses penyampaian bahan ajar kepada peserta didik. Sebagaimana telah kita ketahui, bahwa dalam proses pendidikan terdapat tiga proses inti pendidikan (*Core Processes*), yaitu pengajaran (*teacing*) penelitian (*research*). Dan pelayanan (*services*) dalam hal ini, ketiganya menjadi sumber akses bagi penggunaan dan pemanfaatan TI. Ada beberapa konsep yang melatarbelakangi penggunaan TI untuk kegiatan pendidikan dan beberapa diantaranya sudah banyak diterapkan di lembaga pendidikan baik tingkat dasar maupun tingkat menengah, apalagi diperguruan tinggi.

b. Course Management

Course management adalah penggunaan TI untuk membantu pengajar ataupun peserta didik melakukan interaksi, kooperasi, dan komunikasi untuk penyelenggaraan sebuah kelas dengan mata ajar tertentu. Dengan bantuan aplikasi jaringan (*web*) maka segala tugas,

PR, dan tugastugas laina dapat dilakukan dengan cara men-*download* alamat situs tertentu yang relevan.⁹

B. Cara Pemanfaatan Tehnologi Informasi sebagai Media Pembelajaran

1. Definisi Internet

Internet atau *international Networking* didefinisikan dua komputer atau lebih atau lebih yang memiliki konektifitas membentuk jaringan komputer hingga meliputi jutaan komputer di dunia secara global (Internasional), yang saling berinteraksi dan bertukar informasi. Pengertian internet juga mencakup perangkat lunak berupa data dikirim dan disimpan sewaktu-waktu dapat diakses. Beberapa komputer yang saling berhubungan satu sama lain dapat menciptakan fungsi *sharing* yang secara sederhana hal ini dapat disebut sebagai jaringan (*networking*).

Fungsi *sharing* yang tercipta melalui jaringan (*networking*) tidak hanya mencakup fasilitas yang sangat dan sering dibutuhkan, seperti *printer* atau *modem*, maupun yang berkaitan dengan data atau program aplikasi tertentu. Melihat pengertian-pengertian di atas, internet memungkinkan suatu program untuk melakukan *sharing* dengan siapapun

Perkembangan teknologi yang sangat pesat telah memiliki peranan yang dapat dimanfaatkan di dalam berbagai kepentingan

⁹ Daryanto, *media pembelajaran* (bandung: PT sarana tutoria nurani sejahtera. 2012), hal 153

termasuk di dalamnya untuk pendidikan dan pembelajaran. Internet sebagai hasil dari perkembangan teknologi tentunya memiliki pengaruh dalam dunia pendidikan.¹⁰ Secara tidak langsung, internet mendorong dunia pendidikan untuk menyesuaikan dengan arus informasi globalisasi, secara langsung, internet dapat dimanfaatkan sebagai sumber dan media pembelajaran bagi para peserta didik dalam mengembangkan ilmu pengetahuan.

Dalam hubungannya dengan ilmu pengetahuan, internet mempunyai tiga bentuk sistem pembelajaran yang bisa digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Pertama, adalah sebagai suplemen (*tambahan*). Dikatakan sebagai tambahan, apabila peserta didik mempunyai kebebasan memilih, apakah akan memanfaatkan materi pembelajaran elektronik atau tidak. Kedua, Komplemen. Dikatakan sebagai komplemen (*pelengkap*), apabila materi materi pembelajaran elektronik diprogramkan untuk melengkapi materi pembelajaran yang diterima peserta didik di dalam kelas. Ketiga, sebagai substitusi. Penggunaan internet untuk media pembelajaran, dimana seluruh bahan belajar, diskusi konsultasi, penugasan, latihan, dan ujian sepenuhnya disampaikan melalui internet.

2. Elektronik Mail

Electronic Mail adalah salah satu sarana komunikasi yang cukup andal, perbandingannya dengan mail adalah waktu pengirimannya yang

¹⁰*Ibid.*, 182

sangan cepat. *Electronic Mail* atau yang disingkat *e-mail* bukanlah pelayanan *énd to end* , karena mesin pengirim dan penerima tidak perlu berkomunikasi secara langsung. Proses penyampaian *e-mail* dapat dianalogikan dengan penyampaian surat oleh Kantor Pos dan Giro. Proses ini disebut dengan *”store and forward”*. Alamat yang dituju harus ditentukan, dan kemudian surat tadi di kotak pos. Kemudian mobil pos akan mengambil surat tersebut untuk dibawa ke kantor pos terdekat.

Perkembangan teknologi dan informasi demikian pesatnya menjadikan informasi dengan cepat dapat diperoleh. Dahulu jika informasi yang dikirim melalui surat, saat mulai pengiriman sampai ke tempat tujuan minimal 3 hari, maka dengan teknologi informasi yang pesat menjadikan informasi dapat diterima dengan sangat pesat. Penggunaan LAN misalnya, menjadi sumber utama dalam pengiriman informasi, baik untuk kebutuhan belajar, maupun untuk kepentingan perbankan.

3. Email Address

Kegagalan pengiriman *e-mail* pada umumnya disebabkan karena kesalahan menulis alamat (dapat juga disebabkan oleh mesin penerima atau sebagian jaringan mengalami gangguan.¹¹ Akan tetapi, biasanya jaringan mencoba beberapa kali sebelum gagal). Format alamat *e-mail* adalah nama login@nama mesin.¹²

¹¹Hamzah B. Uno, Nina Lamatenggo, *Teknologi Komunikasi dan Informasi Pembelajaran*, (Jakarta, Bumi Aksara, 2010) 67

¹²*Ibid.*, 66

Sampai atau tidaknya surat juga tergantung pada beberapa mesin yang menangani surat tadi. *Domain name system* (DNS) juga berlaku untuk beberapa *address noninternet*. Nama ini biasanya mempunyai *flag* jaringan sebagai dominan tingkat tinggi selain tipe organisasi atau negara.

Dalam *online learning*, faktor kehadiran guru menjadi berkurang atau bahkan tidak ada. Hal ini disebabkan karena komputer mengambil alih peran guru dan panduan-panduan elektronik telah dirancang untuk itu. Dengan adanya *online learning* para guru, dosen, atau instruktur akan lebih mudah:

- a. Melakukan pemutakhiran bahan ajar yang menjadi tanggung jawabnya sesuai dengan perkembangan keilmuan
- b. Mengembangkan diri atau melakukan penelitian guna meningkatkan wawasannya.
- c. Mengontrol kegiatan belajar siswa.

Pemanfaatan media pembelajaran berbasis komputer dan internet bisa dilakukan di dalam ataupun di luar situasi kelas. Dalam tatanan ini, media pembelajaran dimanfaatkan untuk menunjang tercapainya tujuan tertentu dan pemanfaatannya dipadukan dengan proses belajar mengajar dalam situasi kelas. Atau bisa juga dilakukan diluar kelas dengan cara pengaksesan internet jarak jauh untuk berinteraksi dengan teman

sejawat atau dengan guru dalam rangka berdiskusi tentang topik pembelajaran di luar situasi kelas.¹³

C. Kelebihan dan kekurangan media teknologi informasi sebagai media pembelajaran

1. Komputer

Pengertian komputer menurut buku Computer Organization (V.C. Hamacher, Z.G Vranesic, S.G Zaky) adalah mesin penghitung elektronik yang cepat dapat menerima informasi input digital, memprosesnya sesuai dengan suatu program yang tersimpan di memorinya (stored program) dan menghasilkan output program dan menghasilkan output informasi.¹⁴

Kelebihan komputer antara lain :

- a) Komputer dapat mengakomodasi siswa yang lamban menerima pelajaran, karena ia dapat memberikan iklim yang bersifat lebih afektif dengan cara yang lebih individual, tidak pernah lupa, tidak pernah bosan, sangat sabar dalam menjalankan intruksi seperti yang diinginkan program yang digunakan.
- b) Komputer dapat merangsang siswa untuk mengerjakan latihan, melakukan kegiatan laboratorium atau simulasi karena tersedianya animasi grafik, warna, dan musik yang dapat menambah realisme, kendali berada di tangan siswa sehingga tingkat kecepatan belajar siswa dapat disesuaikan dengan tingkat penguasaannya. Dengan

¹³ Arief S. Sadiman, *Media Pendidikan*, (Jakarta:Rajawali, 1984),194

¹⁴ <http://warehouse1994.blogspot.com/2012/01/pengertian-komputer-dan-devinisi.html>, diunduh tanggal 9 feb 2016, pukul 20.17 WIB.

kata lain komputer dapat berinteraksi dengan siswa secara perorangan, misalnya dengan bertanya dan menilai jawaban.

- c) Kemampuan merekam aktivitas siswa selama melakukan suatu program pembelajaran memberi kesempatan lebih baik untuk pelajaran secara perorangan dan perkembangan setiap siswa selalu dapat dipantau.
- d) Dapat berhubungan dengan, dan mengendalikan peralatan lain seperti compact disc, video tape, dan lain-lain dengan program pengendali komputer

Kekurangan Komputer Antara lain :

- a) Meskipun harga perangkat keras komputer cenderung semakin menuru/murah, pengembangan perangkat lunaknya masih relatif mahal.
- b) Untuk menggunakan komputer diperlukan pengetahuan dan keterampilan khusus tentang komputer
- c) Keragaman model komputer (perangkat keras) sering menyebabkan program (software) yang tersedia untuk satu model tidak cocok (kompatibel) dengan model lainnya.
- d) Program yang tersedia saat ini belum memperhitungkan kreatifitas siswa sehingga hal tersebut tentu tidak akan dapat mengembangkan kreatifitas siswa
- e) Komputer hanya efektif bila digunakan tambahan 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 yang lebih lebar.¹⁵

2. Video

Adalah teknologi untuk menangkap, merekam, memproses, mentransmisikan dan menata ulang gambar bergerak.¹⁶

Kelebihan video antara lain :

- a) Dapat menarik perhatian dari periode-periode yang singkat dari rangsangan lainnya.
- b) Dengan alat perekam pita video, sejumlah besar penonton dapat memperoleh informasi dari ahli-ahli/ spesialis.
- c) Demonstrasi yang sulit bisa di dipersiapkan dan direkan sebelumnya, sehingga pada waktu mengajar guru bisa memusatkan perhatian pada penyajiannya.
- d) Menghemat waktu, dan rekaman bisa diputar berulang-ulang.
- e) Ruang tidak perlu digelapkan pada waktu penyajiannya.¹⁷
- f) Video dapat melengkapi pengalaman-pengalaman dasar dari siswa ketika mereka membaca, berdiskusi, berpraktik, dll.
- g) Video dapat menggambarkan suatu proses secara tepat yang dapat disaksikan secara berulang-ulang jika dipandang perlu

¹⁵ Prof. Dr. Azhar Arsad. M.A, *Media Pembelajaran*, (PT. RajaGrafindo Persada : Jakarta, 2011), hlm, 54-56.

¹⁶ <http://diyarblablalblogspot.com/2012/06/pengertian-video.html>, diunduh pada tanggal 21 april 2016 pukul 21.17 WIB.

¹⁷ Dr. Arief S. Sadirman, M. Sc., dkk *Media Pendidikan; Pengertian Pengembangan, dan Pemanfaatnya*, (PT. RajaGrafindo Persada: Jakarta, 2003), hlm, 74-75.

- h) Video yang mengandung nilai-nilai positif dapat mengundang pemikiran dan pembahasan dalam kelompok siswa.
- i) Video dapat ditunjukkan kepada kelompok besar atau kelompok kecil, kelompok yang heterogen maupun perorangan.

Kekurangan video antara lain :

- a) Perhatian penonton sulit dikuasai partisipasi mereka jarang dipraktikkan.
- b) Sifat komunikasinya yang satu arah harus diimbangi dengan pencarian bentuk umpan balik yang lain.
- c) Kurang mampu menampilkan detail dari objek yang disajikan secara sempurna.
- d) Memerlukan peralatan yang mahal dan kompleks.¹⁸
- e) Pengadaan video umumnya mengadakan biaya mahal dan waktu yang banyak.
- f) Video yang tersedia tidak selalu sesuai dengan kebutuhan dan tujuan belajar yang diinginkan kecuali video itu dirancang dan diproduksi khusus untuk kebutuhan sendiri.¹⁹

3. Projector (OHP)

Adalah salah satu jenis alat (pesawat) proyeksi yang digunakan untuk memproyeksikan (memantulkan) objek yang tembus cahaya (transparan) ke permukaan layar.

Kelebihan OHP antara lain :

¹⁸ *Ibid* hal 75,.

¹⁹ Prof. Dr. Azhar Arsad. M.A, *Media Pembelajaran*, (PT. RajaGrafindo Persada : Jakarta, 2011), hlm, 50.

- ii. Guru dapat mempersiapkan materi pelajaran sebelumnya sehingga jam mengajar dapat dimanfaatkan seefisien mungkin.
 - iii. Tidak menyebabkan tangan kotor seperti pada kapur.
 - iv. Dapat digunakan untuk menjelaskan berbagai bidang study.
 - v. Sinar lampunya cukup terang sehingga dapat digunakan di ruang normal (tidak perlu digelapkan).
 - vi. Dapat digunakan untuk pembelajar yang besar jumlahnya.²⁰
 - vii. Guru selalu dapat bertatap muka dengan siswa karena OHP dapat diletakan di depan kelas, dan dengan demikian ia akan selalu dapat mengendalikan kelasnya.
 - viii. Transparasi dapat dengan mudah dibuat sendiri oleh guru, baik yang dibuat secara manual maupun yang melalui proses cetak, salin, dan kimia.
 - ix. Peralatannya mudah dioperasikan dan tidak memerlukan peralatan khusus.
 - x. Memiliki kemampuan untuk menampilkan warna.
 - xi. Dapat disimpan dan digunakan berulang kali.²¹
- Kekurangan OHP antara lain :
- a. Efektifitas penyajian OHP tergantung Penyaji
 - b. OHP tidak dipersiapkan unuk belajar mandiri

²⁰ Prof. Dr. Sri Anitah, M. Pd. *Media pembelajaran* (Yuma Pustaka : Surakarta, 2010), hlm. 30-31.

²¹ Prof. Dr. Azhar Arsyad, M.A, *Media Pembelajaran* (PT: Raja Grafindo Persada : Jakarta, 2011), hlm. 42.

- c. Bahan-bahan cetak seperti gambar, majalah, koran, tidak dapat secara langsung diproyeksikan karena harus dipindahkan dulu ke bahan transparan.
- d. Kadang-kadang ada bagian yang tidak dapat diamati bila guru perlu menambahkan suatu tulisan pada transparan karena tertutup oleh bayangan guru.²²
- e. Fasilitas OHP harus tersedia
- f. Listrik pda ruang/ lokasi harus tersedia.
- g. Tanpa Layar yang dapat dimiringkan (misalnya hanya menggunakan dinding/ tembok/ layar lurus), sulit mengatasi distorsi tayangan yang berbentuk trapezium (keystoneing).
- h. Harus memiliki teknik khusus untuk pengaturan urutan baik dalam hal penyajian maupun penyimpanan.²³

D. Belajar dan Pembelajaran

1. Belajar

Kehidupan manusia sehari-hari tidak pernah terlepas dari kegiatan belajar, baik ketika seseorang itu melakukan aktivitasnya sendiri maupun bersama kelompok tertentu. Aktivitas belajar ini terjadi setiap waktu, dimanapun tempatnya, dan tidak dibatasi oleh usia manusia. Dengan demikian, belajar bukan lagi merupakan istilah yang asing bagi kehidupan

²² Prof. Dr. Sri Anitah. M. Pd. *Media pembelajaran*, (Yuma Pustaka : Surakarta, 2010), Hlm. 31

²³ Prof. Dr. Azhar Arsyad, M.A, *Media Pembelajaran* (PT: Raja Grafindo Persada : Jakarta, 2011), hlm. 43-44

manusia. Akan tetapi jika istilah belajar tersebut ditanyakan pada diri sendiri, maka akan termenung untuk mencari jawaban apakah sebenarnya yang dimaksud belajar itu.

Menurut Fontana (1981) dalam M. Ali Hamzah dan Muhlisraniri, belajar adalah suatu proses perubahan yang relatif tetap dari perilaku individu sebagai hasil dari pengalaman. Begitu juga Bower dan Hilgard menyatakan bahwa belajar adalah mengacu pada perubahan perilaku atau potensial individu. Sebagai hasil dari pengalaman dan perubahan tersebut tidak disebabkan insting, kematangan atau kelelahan, dan kebiasaan.

Belajar adalah proses perubahan berkat pengalaman dan latihan. Artinya tujuan kegiatan belajar ialah perubahan tingkah laku baik yang menyangkut aspek pengetahuan, ketrampilan maupun sikap, bahkan meliputi segenap aspek pribadi.²⁴

Namun, dapat juga dikatakan belajar adalah berusaha (berlatih dan sebagainya) supaya mendapat suatu kepandaian. Belajar adalah proses perubahan perilaku berkat pengalaman dan latihan. Artinya tujuan kegiatan adalah perubahan tingkah laku, baik yang menyangkut pengetahuan, keterampilan maupun sikap, bahkan meliputi segenap aspek organisme atau pribadi.²⁵

²⁴ Anissatul Mufarokah, *Strategi Dan Model-Model Pembelajaran*. (Tulungagung: STAIN Tulungagung Press, 2013), hal. 37

²⁵ Syaiful Bahri Djamarah, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2010), hal. 10

2. Pembelajaran

Pembelajaran berdasarkan makna dalam makna leksikal berarti proses, cara, perbuatan mempelajari. Perbedaan esensial istilah ini dengan pengajaran adalah pada tindak ajar. Pada pengajaran guru mengajar, peserta didik belajar, sementara pada pembelajaran guru mengajar diartikan sebagai upaya guru mengorganisir lingkungan terjadinya pembelajaran. Guru mengajar dalam perspektif pembelajaran adalah guru menyediakan fasilitas belajar bagi peserta didiknya untuk mempelajarinya. Jadi, subjek pembelajaran adalah dialog interaktif. Pembelajaran merupakan proses organik dan konstruktif, bukan mekanis seperti halnya pengajaran.²⁶

D. Proses Pembelajaran Pendidikan Agama Islam

Dari hasil data Temuan tatacara menggunakan media visual grafis di SDN II Demuk memang tergolong sederhana. Dikatakan sederhana karena penggunaan ini relatif mudah dan semua guru pasti bisa melakukannya.

Seperti hasil temuan di SDN II Demuk guru merancang sendiri media visual grafis yang akan disajikan dalam proses pembelajaran dengan kata lain guru yang kreatif ini bisa menghemat anggaran untuk alokasi belanja sekolah. Sebelumnya dalam merancang media visual grafis ini guru dengan terlebih dahulu menganalisa materi dan mempersiapkan untuk di buat dalam bentuk media visual grafis yang akan dilakukan dalam proses pembelajaran.

²⁶ Agus suprijono. *Cooperatif learning teori & dan aplikas paikem* (yogyakarta. Pustaka belajar: 2012), hal. 13

Jika hal tersebut tidak memungkinkan, guru bisa juga menggunakan media visual grafis yang ada atau yang sudah tersedia dilembaga tersebut di SDN II Demuk Kecamatan Pucanglaban Tulungagung.

Dari hasil temuan peneliti, guru pendidikan agama Islam SDN II demuk ini sebelum menggunakan media visual grafis di dalam kelas guru melihat-lihat-lihat ruangan kelas dulu setelah itu guru meletakkan media visual grafis tersebut di salah satu tempat yang memiliki cahaya yang tidak terlalu redup dan tidak terlalu menyilaukan selanjutnya guru menempelkan media yang di butuhkan di papan tulis terkait materi yang diajarkan.

Temuan ini hampir sama dalam bukunya Daryanto yang menyatakan guru yang kreatif dapat merancang sendiri media yang digunakan serta menganalisis materi dan mempersiapkannya dalam bentuk media visual grafis dan setelah itu menyajikan di dalam kelas dengan melihat intensitas cahaya di ruangan yang cukup cahaya karena tidak mungkin media visual dipegang terus oleh guru saat menerangkan namun perlu ditempelkan di dinding yang kosong dan bisa dilihat dari semua arah.²⁷

Selanjutnya guru menerangkan materi yang diajarkan kepada siswa serta menyangkut pautkan materi ajarnya dengan media yang ditempelkan seperti halnya media foto, media gambar orang yang sedang berwudhu,

²⁷ Daryanto, *Media Pembelajaran*, (Yogyakarta: Java Media, 2010) , hal 122-123.

orang yang sedang bertayamum, dan lain-lain atau menggambarkan media yang terkait juga dengan materi di papan tulis untuk menunjang proses pengajaran seperti menggambar media Bagan arus ketika penyampaian materi tentang hubungan-hubungan yang sangat penting dan guru juga menggunakan media-media penunjang yang lain diantaranya media buku LKS (lembar kerja siswa).

Karena buku LKS ini selain ada kumpulan soal-soal, di dalamnya juga terdapat materi yang sangat penting serta di dalamnya juga ada media bentuk visual yang lainnya yang terdapat didalam LKS ini dan media di dalam LKS ini juga sangat menunjang sekali dalam proses belajar mengajar karena berkaitan dengan materi yang diajarkan.

Dan setelah selesai guru menerangkan, anak didik di beri keleluasaan untuk mengamati dan memahami langsung gambar yang di bawa/ditempel atau digambar oleh GPAI di papan tulis. Di situ anak- anak melihat langsung media-media yang ditempelkan dan bertanya tentang apa maksud dari isi gambar yang kurang dimengerti tersebut. Dan selanjutnya guru menerangkan kembali secara detail apa maksud dari gambar tersebut guna untuk memperjelas materi yang disampaikan oleh guru.

Serta mempraktekkan secara langsung materi yang ada kaitannya dengan materi praktek dari apa yang ada di media gambar tersebut untuk memperjelas pemahaman bagi siswa.

3. Cara mengevaluasi media pembelajaran Visual Grafis GPAI di SDN II Demuk.

Pada dasarnya evaluasi media pengajaran adalah untuk mengetahui apakah media yang digunakan dalam proses belajar mengajar tersebut dapat mencapai tujuan media pembelajaran.

Berdasarkan dari hasil temuan di SDN II Demuk Khususnya PAI kelas III adalah sebagai berikut:

Dari hasil temuan peneliti GPAI SDN II Demuk menyatakan bahwasannya evaluasi media visual grafis cukup sederhana Dikatakan sederhana beliau mengutarakan bahwasannya evaluasi pembelajaran ini semua orang pasti bisa melakukannya diantaranya mengumpulkan data-data tentang aktivitas atau memberi pertanyaan kepada siswa bisa kelompok atau individu dan melihat efisiensi waktu penggunaan media yang digunakan dalam usaha mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dalam program pembelajaran.

Evaluasi ini juga hampir sama maknanya dalam kutipan buku Ashar Arsyad di dalamnya menyatakan bahwa evaluasi dapat dilakukan dengan berbagai cara seperti diskusi kelas, dan kelompok interview perorangan, dengan menunjukkan bukti-bukti empiris mengenai hasil belajar siswa yang dihasilkan oleh sistem intruksional dan bukti-bukti yang menunjukkan berapa banyak kontribusi (sumbangan) media.²⁸

Oleh sebab itu jika media yang digunakan kurang maksimal dan kurang efisien beliau akan menyempurnaan kembali media yang dulu dengan jalan melihat data-data seperti hasil nilai yang sudah dikumpulkan

²⁸ Arsyad Azhar, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT Rajagrafindo Persada, 2002) , hal 173.

serta melihat pertanyaan yang di tujukan kepada murid baik kelompok atau perorangan.

Dan dari melihat data-data dari nilai atau pertanyaan yang di tujukan Guru kepada siswa Guru mengevaluasi apakah media yang kurang efektif dan efisien ini maka media akan disempurnakan serta akan diteliti lagi apakah media ini lebih efektif dan efisien dalam situasi-situasi tertentu.

Dari hasil temuan peneliti GPAI menyatakan media pembelajaran dikatakan efektif dan efisien jika media pembelajaran ini efektif terhadap materi yang diajarkan dan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang di tetapkan dan efisien jika tepat waktu yang telah di tentukan dalam program pembelajaran.

Dalam Bukunya Asnawir mengatakan evaluasi di bagi menjadi dua yaitu evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Evaluasi formatif adalah suatu proses untuk mengumpulkan data tentang aktivitas dan efisiensi penggunaan media yang digunakan dalam usaha mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Data yang diperoleh akan digunakan untuk memperbaiki dan menyempurnakan media yang bersangkutan agar dapat digunakan lebih efektif dan efisien. Evaluasi sumatif yaitu ada tiga tahap dalam evaluasi antara lain evaluasi satu lawan satu, evaluasi kelompok kecil dan evaluasi lapangan.²⁹

²⁹ Asnawir & Bsyiruddin Usman, *Media Pembelajaran*, (Jakarta Selatan: Ciputat Pres, 2002) hal 167.

Dari hasil paparan data di atas evaluasi media pembelajaran yang ada di SDN II Demuk menggunakan gabungan antara kedua teori evaluasi. Yaitu evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Di mana teori evaluasi formatif dan teori evaluasi sumatif ini GPAI mengumpulkan data-data dari nilai atau pertanyaan yang ditujukan Guru kepada siswa baik secara satu lawan satu atau secara kelompok dan di sini Guru mengevaluasi apakah media yang kurang efektif dan efisien ini, akan disempurnakan serta akan diteliti lagi apakah media ini lebih efektif dan efisien dalam situasi-situasi tertentu.

E. Penelitian Terdahulu

Terkait dengan penelitian, kajian yang dilakukan pada beberapa skripsi terdahulu yang berjudul sebagai berikut;

1. Muhammad Anas. skripsi 2010. *Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dalam Pembelajaran SMPN 2 Malang*. Pascasarjana. UIN Malang

Pertanyaan penelitian tersebut adalah (1) Bagaimana kesiapan Sekolah Menengah Pertama Negeri 2 Malang dalam pembelajaran berbasis TIK? (2) Bagaimana persepsi guru Sekolah Menengah Pertama Negeri 2 Malang terhadap pemanfaatan TIK dalam pembelajaran?

Sedangkan hasil dari penelitian tersebut adalah bahwasanya kesiapan sekolah dalam penerapan pembelajaran berbasis TIK ditandai dengan adanya laboratorium komputer, materi pembelajaran berbasis TIK (animasi, CD pembelajaran), dan guru/staf yang memiliki kemampuan dalam pembelajaran berbasis TIK (pernah mengikuti kegiatan yang

berhubungan dengan TIK), sekolah memiliki jaringan telepon, internet, LAN dan memiliki sumber daya listrik yang permanen.³⁰

2. Bekti Ratna Timur Astuti. Skripsi 2009. *Penggunaan Media Pembelajaran Power Point untuk Meningkatkan Hasil Belajar TIK SMAN 1 Sragen*. Pascasarjana. UNS.

Pertanyaan penelitian dari penelitian ini adalah Bisakah hasil belajar TIK materi Program pengolah kata dengan Ms.Word siswa kelas XF SMAN 1 Sragen semester dua tahun pelajaran 2008/2009 dapat ditingkatkan melalui penggunaan media pembelajaran Power point dalam setiap proses belajar mengajar ?

Sedangkan hasil daripada penelitian tersebut adalah bahwasanya Pada proses tindakan terdapat peningkatan keaktifitasan siswa dalam pembelajaran dapat mengurangi siswa yang mengantuk, kreatifitas siswa dalam mengerjakan /praktik meningkat.

Pada hasil belajar nilai terendah pada siklus 1 adalah 61 menjadi naik pada siklus 2 nilai terendah 66 atau kenaikan sebesar 15,63 % . Nilai tertinggi siklus 1 adalah 87 dan pada siklus 2 nilai tertinggi 86 atau penurunan nilai tertinggi dari siklus 1 dan siklus 2 sebesar 3,13 %. Nilai rata- rata meningkat 8,12 % dari nilai rata-rata pada siklus 1 nilai rata-rata 74,87 pada siklus 2 nilai rata- rat 77,38 . Nilai secara keseluruhan dari nilai terendah, tertinggi meningkat dan nilai rata-rata dari nilai siklus 1 ke siklus 2 menurun 3,13 %, karena turunnya hanya sedikit bisa

³⁰ Muhammad Anas. *Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dalam Pembelajaran di SMPN 2 Malang*. Skripsi tidak diterbitkan. UIN Malang. 2009

dikatakan dinilai tidak mengalami perubahan. Meningkatnya nilai tersebut karena materi soal ulangan dalam pokok bahasan yang sama dan menggunakan alat peraga dalam proses belajar mengajar.³¹

3. Aditya Niarsa. Skripsi. *Studi Kompetensi Guru dalam Memanfaatkan Media Pembelajaran TIK di SDN 01 Ledok Semarang*. 2010 Pascasarjana. Universitas Negeri Semarang.

Rumusan masalahnya adalah (1) Bagaimanakah kompetensi guru dalam merancang media pembelajaran berbasis TIK? (2) Bagaimanakah kompetensi guru dalam memproduksi media pembelajaran berbasis TIK? (3) Bagaimanakah kompetensi guru dalam memanfaatkan media pembelajaran berbasis TIK?

Sedangkan hasil dari penelitian tersebut adalah Kompetensi guru dalam merancang media pembelajaran termasuk dalam kategori cukup. Dalam hal merancang media pembelajaran, kompetensi yang rata-rata telah dimiliki guru adalah pada guru mempertimbangkan sumber daya (guru, fasilitas, anggaran) yang ada dalam memproduksi media, sedangkan kompetensi guru yang rata-rata masih kurang adalah guru menentukan treatment dan partisipasi siswa dalam merancang media pembelajaran. Kompetensi guru dalam memproduksi media pembelajaran termasuk dalam kategori cukup. Dalam hal memproduksi media pembelajaran, kompetensi yang telah dimiliki guru adalah guru memproduksi media pembelajaran sesuai dengan kemampuan yang dimiliki, sedangkan

³¹ Bektı Ratna Timur Astuti.. *Penggunaan Media Pembelajaran Power Point untuk Meningkatkan Hasil Belajar TIK SMAN 1 Sragen*. Skripsi tidak diterbitkan. UNS Solo.2010

kompetensi guru yang rata-rata masih rendah adalah sebelum dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran guru melakukan ujicoba terhadap media yang telah diproduksi. Kompetensi guru dalam penggunaan media pembelajaran termasuk dalam kategori baik. Dalam hal penggunaan media pembelajaran, kompetensi yang rata-rata telah dimiliki guru adalah penggunaan media pembelajaran berbasis TIK secara tidak langsung dapat menambah pengetahuan siswa tentang perkembangan teknologi, sedangkan kompetensi guru yang rata-rata masih rendah adalah media pembelajaran TIK sudah dapat dimanfaatkan pada setiap mata pelajaran (proses kegiatan belajar mengajar).³²

4. Zaenal Muttaqin. Skripsi. *Pemanfaatan Blog sebagai Media dan Sumber Belajar alternatif Tingkat Madrasah Aliyah*. 2011. Pascasarjana. UIN Sunana Kalijaga.

Rumusan masalahnya adalah (1) Apa saja kelebihan blog sebagai media dan sumber belajar berbasis internet? (2) bagaimana langkah-langkah membuat blog dan cara menjadikannya sebagai media atau sumber belajar?

Sedangkan hasil penelitiannya adalah bahwasanya pemanfaatan blog sebagai sumber belajar dan media belajar dilakukan dengan cara menggunakan satu blog atau beberapa blog. Kelebihan daripada penggunaan blog sebagai media maupun sumber belajar ini adalah bisa

³² Aditya Niarsa. *Studi Kompetensi Guru dalam Memanfaatkan Media Pembelajaran TIK di SDN 01 Ledok Semarang*. Skripsi tidak terbit. Universitas Negeri Semarang. 2010

diakses kapan saja oleh siswa baik melalui komputer maupun lewat handphone. Blog bisa dimanfaatkan untuk share tentang pelajaran sehingga sangat berpengaruh positif terhadap keberhasilan kegiatan belajar dan mengajar.³³

5. Khoratun Nafi'ah. Skripsi. *Kompetensi Guru dalam menggunakan Media Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi pada Pembelajaran*. 2009. Pascasarjana. STAIN Tulungagung

Dalam Penelitian ini, dituliskan pembahasan yang menjawab sedikitnya dua rumusan masalah, yaitu bagaimana kompetensi guru dalam menggunakan media berbasis TIK pada pembelajaran di MAN 2 Tulungagung?., dan Bagaimana upaya yang dilakukan oleh guru untuk meningkatkan kompetensi dalam menggunakan media berbasis TIK dalam pembelajaran?.

Dalam penelitian ini ditemukan bahwa Penggunaan media berbasis TIK ketika pembelajaran berlangsung merupakan suatu hal yang perlu dikuasai oleh seorang guru sehingga bisa meningkatkan pembelajaran. Pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi (TIK) memiliki kontribusi dalam peningkatan mutu pendidikan agama Islam. Kontribusi tersebut berupa meningkatnya penguasaan terhadap alat-alat teknologi, motivasi peserta didik untuk lebih kreatif dan belajar lebih giat,

³³ Zaenal Muttaqin. *Pemanfaatan Blog sebagai Media dan Sumber Belajar alternatif Tingkat Madrasah Aliyah*. Skripsi tidak diterbitkan. UIN Sunana Kalijaga. 2011.

meningkatkan prestasi (nilai) mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, baik ranah kognitif, afektif maupun psikomotorik.³⁴

Berdasarkan judul skripsi yang mereka angkat, maka penulis akan mengadakan penelitian, sehingga sampai saat ini gagasan penelitian muncul dan belum ditemukan penelitian yang membahas tentang Peran Media Berbasis Komputer dan Internet dalam Meningkatkan Kualitas Belajar Siswa pada Pembelajaran PAI’.

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu

Nama	Judul	Pertanyaan penelitian	Metode Penelitian	Hasil
------	-------	-----------------------	-------------------	-------

³⁴ Khoratun Nafi’ah. Skripsi. *Kompetensi Guru dalam menggunakan Media Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi pada Pembelajaran*. Skripsi tidak diterbitkan. Pascasarjana. STAIN Tulungagung. 2009

M. Anas	<i>Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dalam Pembelajaran SMPN 2 Malang</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bagaimana kesiapan Sekolah Menengah Pertama Negeri 2 Malang dalam pembelajaran berbasis TIK? 2. Bagaimana persepsi guru Sekolah Menengah Pertama Negeri 2 Malang terhadap pemanfaatan TIK dalam pembelajaran? 	Penelitian tersebut menggunakan pendekatan kualitatif.	Kesiapan sekolah dalam penerapan pembelajaran berbasis TIK ditandai dengan adanya laboratorium komputer, materi pembelajaran berbasis TIK (animasi, CD pembelajaran), dan guru/staf yang memiliki kemampuan dalam pembelajaran berbasis TIK
Bekti Ratna T. A.	<i>Penggunaan Media Pembelajaran Power Point untuk Meningkatkan Hasil Belajar TIK SMAN 1 Sragen</i>	1. Bisakah hasil belajar TIK materi Program pengolahan kata dengan Ms. Word siswa kelas XF SMAN 1 Sragen semester dua tahun pelajaran 2008/2009 dapat ditingkatkan melalui penggunaan media pembelajaran Power point dalam setiap proses belajar mengajar ?	Menggunakan penelitian kuantitatif dengan alat pengumpul data tes.	<p>Pada hasil belajar nilai terendah pada siklus 1 adalah 61 menjadi naik pada siklus 2 nilai terendah 66 atau kenaikan sebesar 15,63 %</p> <p>Nilai tertinggi siklus 1 adalah 87 dan pada siklus 2 nilai tertinggi 86 atau penurunan nilai tertinggi dari siklus 1 dan siklus 2 sebesar 3,13 %.</p>
Aditya Niarsa.	<i>Studi Kompetensi Guru dalam Memanfaatkan Media Pembelajaran TIK di SDN 01</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bagaimanakah kompetensi guru dalam merancang media pembelajaran berbasis TIK? 2. Bagaimanakah 	Penelitian ini dilaksanakan dengan menggunakan pendekatan kualitatif dengan teknik	Dalam hal merancang media pembelajaran, kompetensi yang rata-rata telah dimiliki guru adalah pada guru

	<i>Ledok Semarang</i>	kompetensi guru dalam memproduksi media pembelajaran berbasis TIK? 3. Bagaimanakah kompetensi guru dalam memanfaatkan media pembelajaran berbasis TIK?	pengumpulan datanya melalui wawancara dan observasi	mempertimbangkan sumber daya (guru, fasilitas, anggaran) yang ada dalam memproduksi media, sedangkan kompetensi guru yang rata-rata masih kurang adalah guru menentukan treatment dan partisipasi siswa dalam merancang media pembelajaran.
Zaenal Muttaqin .	<i>Pemanfaatan Blog sebagai Media dan Sumber Belajar alternatif Tingkat Madrasah Aliyah</i>	1. Apa saja kelebihan blog sebagai media dan sumber belajar berbasis internet? 2. bagaimana langkah-langkah membuat blog dan cara menjadikannya sebagai media atau sumber belajar	Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan alat pengumpul datanya adalah melalui observasi dan wawancara	Pemanfaatan blog sebagai sumber belajar dan media belajar dilakukan dengan cara menggunakan satu blog atau beberapa blog. Kelebihan daripada penggunaan blog sebagai media maupun sumber belajar ini adalah bisa diakses kapan saja oleh siswa baik melalui komputer maupun lewat handphone. Blog bisa dimanfaatkan untuk share tentang pelajaran sehingga sangat berpengaruh positif terhadap keberhasilan kegiatan belajar

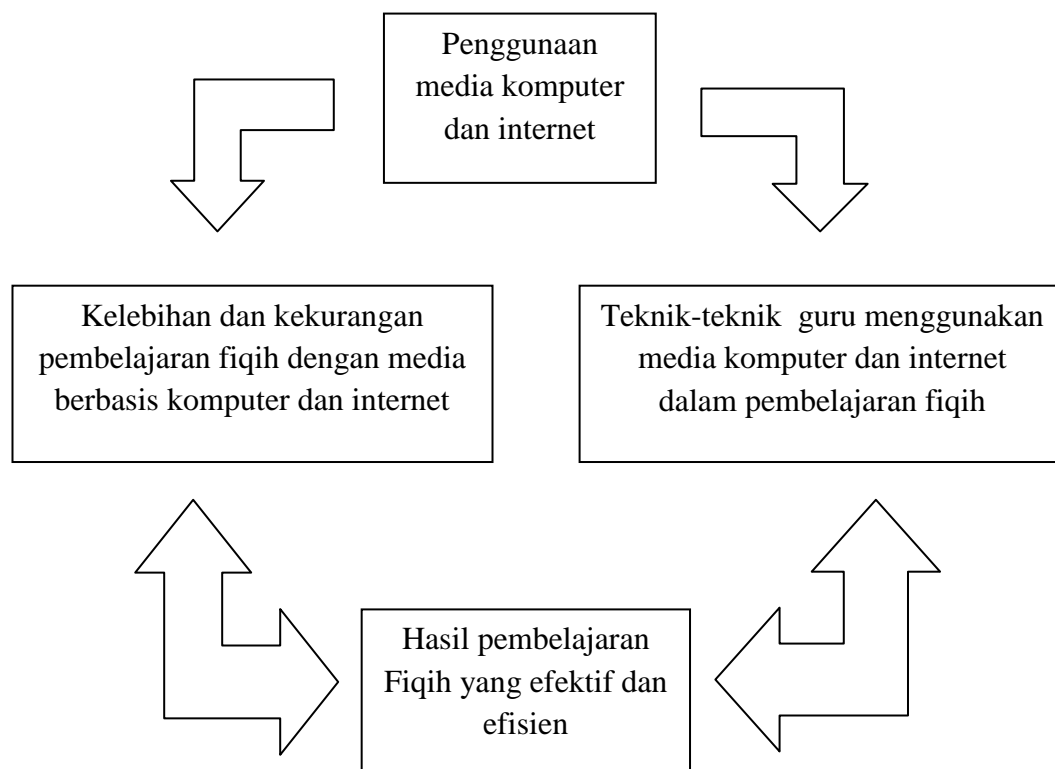
				dan mengajar.
Khiratun Nafi'ah	<i>Kompetensi Guru dalam menggunakan Media Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi pada Pembelajaran</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bagaimana kompetensi guru dalam menggunakan media berbasis TIK pada pembelajaran di SMP N 1 Tulungagung dan MTs N Tulungagung?., dan 2. Bagaimana upaya yang dilakukan oleh guru untuk meningkatkan kompetensi dalam menggunakan media berbasis TIK dalam pembelajaran 	Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode peneitian kualitatif dengan teknik pengumpulan datanya melalui ovservasi dan wawancara mendalam	Pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi (TIK) memiliki kontribusi dalam peningkatan mutu pendidikan agama Islam. Kontribusi tersebut berupa meningkatnya penguasaan terhadap alat-alat teknologi, motivasi peserta didik untuk lebih kreatif dan belajar lebih giat, meningkatkan prestasi (nilai) mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, baik ranah kognitif, afektif maupun psikomotorik
Rifqa Fauziah Lutfi	<i>pemanfaatan media tiga dimensi (benda asli) untuk meningkatkan prestasi belajar ipa siswa kelas iv madrasah ibtidaiyah (mi) manbaut tholibin kerjen Srengat Blitar</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bagaimana Pelaksanaan Penggunaan Media Tiga Dimensi (brnda asli) pada mata pelajaran IPA materi berbagai jenis sumber daya alam siswa kelas IV MI Manbaut Tholibin Krrjen srengst blita tahun ajaran 2011/2012 b. Bagaiman Peningkatan Prestasi 	jenis penelitia yang digunakan penelitian Tindakan Kelas (PTK)	Penggunaan media tiga dimensi dapat meingkatkan siswa prestasi siswa melalui pembelajaran yang menggunakan alat tehnologi informasi dalam pembelajaran IPA

		Belajar dengan Pemanfaatan Media tiga dimensi (benda asli) pada pembelajaran IPA materi berbagai jenis Sumber Daya Alam Siswa Kelas IV Siswa (MI) Manbaut Tholibin krjen srengat blitar		
Abdul Rohim	<i>Pemanfaatan Media Dan Internet Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam MTsN Tulungagung</i>	<p>a. Bagaimana pemanfaatan komputer dan internet di MAN 2 Tulungagung dalam upaya meningkatkan proses pembelajaran PAI?</p> <p>b. Bagaimana efektifitas media komputer dan internet dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Pendidikan Agama Islam di MAN 2 Tulungagung?</p>	Penelitian ini dilaksanakan dengan menggunakan pendekatan kualitatif dengan teknik pengumpulan datanya melalui wawancara	

F. Paradigma Penelitian

Paradigma penelitian adalah pandangan atau model pola pikir yang menunjukkan permasalahan yang akan diteliti yang sekaligus mencerminkan jenis dan jumlah rumusan masalah yang perlu dijawab melalui penelitian.³⁵

Paradigma proposal skripsi ini dapat digambarkan sebagai berikut.



Gambar 2.1: Paradigma Penelitian

³⁵ Sugiono, *Metode Penelitian Administrasi dilengkapi dengan metode R & D*, (Bandung: Alfabeta, 2006), hal. 43