

# PEMANFAATAN MEDIA DALAM METODE SIMULASI PADA PEMBELAJARAN PAI

Lalu A. Hery Qusyairi  
STIT Palapa Nusantara Lombok NTB  
heryqusyairi@gmail.com

## Abstract

*The object of this study is to investigate and analyze the cost of production per KWH of electricity. Simulation is a training method that demonstrates something in an artificial form similar to the actual state of the simulation: the depiction of a system or process by means of a statistical or actor model. The use of media in the scope of the learning simulation method should be a part that must receive the attention of educators in every learning activity. Therefore, educators need to learn how to establish a learning simulation method so that it can effectively achieve the learning objectives in the teaching and learning process, especially in Islamic Education learning. The application of the right method greatly influences the achievement of success in the learning process. For example, learning material for morals, because morals are not only intellectual but also emotional. The types of simulation methods are role playing, sociodrama, simulation games, peer teaching. In fact, the simulation method has been widely used by both teachers and lecturers to teach their students as practical material.*

**Keywords:** PAI Learning Media, Simulation Method

**Abstrak :** Simulasi adalah satu metode pelatihan yang memperagakan sesuatu dalam bentuk tiruan yang mirip dengan keadaan yang sesungguhnya simulasi: penggambaran suatu sistem atau proses dengan peragaan memakai model statistic atau pemeran. Pemanfaatan media dalam cakupan metode simulasi pembelajaran seharusnya merupakan bagian yang harus mendapat perhatian Pendidik dalam setiap kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu Pendidik perlu mempelajari bagaimana menetapkan metode simulasi pembelajaran agar dapat mengefektifkan pencapaian tujuan pembelajaran dalam proses belajar mengajar khususnya dalam pembelajaran PAI. penerapan metode yang tepat sangat mempengaruhi pencapaian keberhasilan dalam proses pembelajaran. Misalnya pembelajaran materi akhlak, karena akhlak tidak hanya bersifat intelektual melainkan juga bersifat emosional. Adapun jenis-jenis metode simulasi adalah Bermain peran (*role playing*), Sosiodrama, Permainan simulasi (*Simulation games*), *Peer Teaching*. Pada kenyataannya metode simulasi sudah banyak dipakai baik itu Guru maupun Dosen untuk mengajarkan kepada peserta didiknya sebagai bahan praktek

**Kata Kunci:** Media Pembelajaran PAI, Metode Simulasi

## PENDAHULUAN

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen pembelajaran yang mempunyai peranan penting dalam kegiatan belajar mengajar. Pemanfaatan media seharusnya merupakan bagian yang harus mendapat perhatian pendidik dalam setiap kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu pendidik perlu mempelajari bagaimana menetapkan media pembelajaran agar dapat mengefektifkan pencapaian tujuan pembelajaran dalam proses belajar mengajar.

Menurut Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005<sup>1</sup> menegaskan bahwa guru harus memiliki kompetensi pedagogik, kepribadian, sosial, dan profesional. Salah satu unsur kompetensi pedagogik adalah guru mampu mengembangkan dan memanfaatkan media dan sumber belajar.

Penggunaan media dalam pembelajaran dimaksudkan untuk dapat membantu mengatasi berbagai hambatan dalam proses belajar mengajar termasuk hambatan psikologis, hambatan fisik, hambatan kultural dan hambatan lingkungan. Secara umum media pembelajaran mempunyai kegunaan :1) Memperjelas penyajian pesan, 2) Mengatasi keterbatasan ruang, 3) Mengatasi sikap pasif peserta didik. Untuk menerapkan apa yang tertulis dalam Undang-Undang Sisdiknas dalam pembelajaran guru tidak bisa mengajar hanya dengan menggunakan metode ceramah, hal dapat membuat peserta didik merasa bosan akibatnya peserta didik tidak memahami apa yang disampaikan oleh guru tersebut, maka untuk mengatasi hal tersebut penggunaan media sebagai alat bantu mengajar sangat diperlukan.

Pada kenyataannya media pembelajaran masih sering terabaikan dengan berbagai alasan, antara lain: terbatasnya waktu untuk membuat persiapan mengajar, sulit mencari media yang tepat, tidak tersedianya biaya, dan lain-lain. Hal ini sebenarnya tidak perlu terjadi jika setiap pendidik telah mempunyai pengetahuan dan ketrampilan mengenai media pembelajaran.

Pendidikan Agama Islam dalam pelaksanaannya membutuhkan metode yang tepat untuk menghantarkan kegiatan pendidikan ke arah tujuan yang dicita-citakan. Bahkan metode sebagai seni dalam mentransfer ilmu pengetahuan kepada anak didik dianggap lebih

---

<sup>1</sup> Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005 Tentang Guru dan Dosen pasal 10

signifikan dibanding dengan materi itu sendiri. Sebuah filosofis mengatakan bahwa “*al-Thariqat Abamm Min al-Maddab*” (metode jauh lebih penting dari materi) adalah sebuah realita bahwa cara penyampaian yang komunikatif lebih disenangi anak didik walaupun sebenarnya materi yang disampaikan tidak terlalu menarik.

Dalam kegiatan pembelajaran guru harus mampu menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan. Salah satu cara yang dapat dilakukan untuk memecahkan masalah tersebut adalah dengan mengubah pola pembelajaran akuntansi yang bersifat konvensional menjadi pembelajaran yang lebih variatif. Salah satu metode yang bisa digunakan adalah simulasi. Selain perubahan dalam metode pembelajaran, diperlukan juga suatu media yang dapat meningkatkan motivasi siswa dalam kegiatan pembelajaran salah satunya yaitu penggunaan metode simulasi yang mengharapakan kegiatan pembelajaran akan lebih menyenangkan.

Atas dasar pertimbangan dan kenyataan di atas, dipandang perlu adanya sebuah tulisan yang dapat dijadikan pegangan dan refrensi sekaligus dorongan bagi guru untuk membuat media sederhana dan atau mengoptimalisasi pemanfaatan media yang tersedia di sekolah.

## **KAJIAN PUSTAKA**

Ada beberapa pendapat para pakar mengenai definisi media. Media<sup>2</sup> adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian peserta didik sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.

Menurut AECT (*Association of Education and Communication Technology*) yang dikutip oleh Basyaruddin (2002) media adalah segala bentuk yang dipergunakan untuk proses penyaluran informasi<sup>3</sup>. Sedangkan pengertian lain media adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan guna mencapai tujuan pembelajaran<sup>4</sup>.

---

<sup>2</sup> Arief *Sadiman*, *Media Pembelajaran dan Proses Belajar Mengajar*, (Jakarta: Raja Grafindo. Persada: 2009), hal. 6

<sup>3</sup> Asnawir dan M. Basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Ciputat Pers, 2002), hlm. 11

<sup>4</sup> Asnawir dan M. Basyiruddin Usman, *Op. Cit.*, h.12

Gagne dan Briggs dalam Arsyad<sup>5</sup> mengemukakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik dapat digunakan untuk menyampaikan isi materi pembelajaran yang antara lain terdiri atas buku, tape recorder, kaset, video camera, video recorder, film, slide, foto, gambar, grafik, televisi, komputer, realita, dan model. Dengan kata lain, media adalah komponen sumber belajar atau peralatan fisik yang mengandung materi pembelajaran di lingkungan peserta didik yang dapat merangsang peserta didik untuk belajar.

Berdasarkan beberapa batasan pengertian media tersebut dapat dikemukakan bahwa media pembelajaran adalah sarana komunikasi dalam belajar-mengajar yang berupa perangkat keras maupun lunak yang digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien.

Menurut Udin Syaefudin Sa'ud<sup>6</sup> simulasi adalah sebuah replikasi atau visualisasi dari perilaku sebuah sistem, misalnya sebuah perencanaan pendidikan, yang berjalan pada kurun waktu yang tertentu. Sedangkan Sri Anitah, W. DKK<sup>7</sup> mendefinisikan metode simulasi adalah salah satu metode pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran kelompok. Proses pembelajaran yang menggunakan metode simulasi cenderung objeknya bukan benda atau kegiatan yang sebenarnya, melainkan kegiatan mengajar yang bersifat pura-pura.

Adapun Menurut Pusat Bahasa Depdiknas Simulasi adalah satu metode pelatihan yang memperagakan sesuatu dalam bentuk tiruan (imakan) yang mirip dengan keadaan yang sesungguhnya; simulasi: penggambaran suatu system atau proses dengan peragaan memakai model statistic atau pemeran. Menurut emshoff dan simun Simulasi adalah sebagai suatu model sistem dimana komponennya di presentasikan oleh prosesor prosesor aritmatika dan logika yang di jalankan komputer untuk memperkirakan sifat sifat dinamis sistem tersebut. Shannon Simulai adalah merupakan proes perencanaan model dari sistem nyata yang dilanjutkan dengan pelaksanaan eksperimen terhadap model untuk mempelajari perilaku sistem atau evaluai strategi.

---

<sup>5</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2005), hlm. 3

<sup>6</sup> Udin Syaefudin Sa'ud , *Perencanaan Pendidikan Pendekatan Komprehensif* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya,2005) hal. 129

<sup>7</sup> Anitah, Sri, W, dkk , *Strategi Pembelajaran di SD*, ( Jakarta: Universitas Terbuka., 2007), hal. 5.22

Dari beberapa definisi diatas dapat disimpulkan bahwa Simulasi adalah suatu proses peniruan dari sesuatu yang nyata beserta keadaan sekelilingnya. Aksi melakukan simulasi ini secara umum menggambarkan sifat-sifat karakteristik kunci dari kelakuan sistem fisik atau sistem

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini dilakukan dengan cara mengumpulkan data dari berbagai literatur atau referensi dari Buku dan penyebaran pengisian angket kepada setiap pelajar guna mendapat informasi dalam penggunaan Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar (PBM).

## **PEMBAHASAN**

### **1. Metode Simulasi**

#### **a. Pengertian Metode Simulasi**

Simulasi berasal dari kata *simulate* yang artinya “berpura-pura atau berbuat seakan-akan”. Di dalam Kamus Bahasa Inggris- Indonesia dinyatakan bahwa *simulate* adalah “pekerjaan tiruan atau meniru, sedang *simulate* artinya menirukan, pura-pura atau berbuat seolah-olah” Sebagai metode mengajar, simulasi dapat diartikan “cara penyajian pengalaman belajar dengan menggunakan situasi tiruan untuk memahami tentang konsep, prinsip, atau keterampilan tertentu”. Simulasi dapat digunakan sebagai metode mengajar dengan asumsi tidak semua proses pembelajaran dapat dilakukan secara langsung pada objek yang sebenarnya. Gladi resik merupakan salah satu contoh simulasi, yakni memperagakan proses terjadinya suatu upacara tertentu sebagai latihan untuk upacara sebenarnya supaya tidak gagal dalam waktunya nanti. Jadi metode simulasi adalah peniruan atau perbuatan yang bersifat menirukan suatu peristiwa seolah-olah seperti peristiwa yang sebenarnya.

Sebagai sebuah metode pembelajaran yang bersifat peniruan suatu peristiwa, metode simulasi memiliki Karakteristik yang mencerminkan metode ini berbeda dengan metode-metode lain, di antaranya: 1) Banyak digunakan pada pembelajaran PKn, IPS, pendidikan agama dan pendidikan apresiasi, 2) Pembinaan kemampuan bekerja sama, komunikasi, dan interaksi merupakan bagian dari keterampilan yang akan dihasilkan melalui pembelajaran simulasi; 3) Metode ini menuntut lebih banyak aktivitas siswa; 4) Dapat

digunakan dalam pembelajaran berbasis kontekstual; 5) bahan pembelajaran dapat diangkat dari kehidupan sosial, nilai-nilai sosial, maupun masalah-masalah sosial.

### **b. Prinsip-Prinsip simulasi**

Agar Pemakaian simulasi dapat mencapai tujuan yang diharapkan, maka dalam pelaksanaannya memperhatikan prinsi-prinsip sebagai berikut: 1) simulasi itu dilakukan oleh kelompok peserta didik dan setiap kelompok mendapat kesempatan untuk melaksanakan simulasi yang sama maupun berbeda; 2) semua peserta didik harus dilibatkan sesuai peranannya; 3) penentuan topik dapat dibicarakan bersama; 4) petunjuk simulasi terlebih dahulu disiapkan secara terperinci atau secara garis besarnya, tergantung pada bentuk dan tujuan simulasi; 5) dalam kegiatan simulasi hendaknya mencakup semua ranah pembelajaran; baik kognitif, afektif maupun psikomotorik; 6) simulasi adalah latihan keterampilan agar dapat menghadapi kenyataan dengan baik; 7) simulasi harus menggambarkan situasi yang lengkap dan proses yang berurutan yang diperkirakan terjadi dalam situasi yang sesungguhnya; dan 8) hendaknya dapat diusahakan terintegrasinya beberapa ilmu , terjadinya proses sebab akibat, pemecahan masalah dan sebagainya.

Prinsip-prinsip tersebut harus menjadi acuan dalam pelaksanaan simulasi agar benar-benara dapat dilakukan sesuai konsep simulasi dalam berbagai bentuknya. Prinsip ini berlaku dalam setiap mata pelajaran dan standar kompetensi yang sesuai dengan prinsip-prinsip tersebut yang berhubungan dengan peristiwa nyata. Oleh sebab itu untuk memilih materi atau topik mana yang akan digunakan dengan metode simulasi sangat bergantung pada karakteristik dan prinsip-prinsip simulasi dihubungkan dengan karakteristik mata pelajaran sebagaimana dijelaskan di atas. Oleh sebab itu tidak semua mata pelajaran, kompetensi dasar, indikator, dan topik pembelajaran berbagai mata pelajaran dapat digunakan dengan simulasi. Disinilah pentingnya pemahaman dan analisa guru tentang karakteristik dan prinsip metode simulasi dihubungkan dengan karakteristik mata pelajaran setiap kompetensi dasarnya.

### **c. Tujuan Metode Simulasi**

Metode simulasi bertujuan untuk: 1) Melatih keterampilan tertentu baik bersifat profesional maupun bagi kehidupan sehari-hari; 2) Memperoleh pemahaman tentang suatu konsep atau prinsip; 3) Melatih memecahkan masalah; 4) Meningkatkan keaktifan

belajar; 5) Memberikan motivasi belajar kepada siswa; 6) Melatih siswa untuk mengadakan kerjasama dalam situasi kelompok; 7) Menumbuhkan daya kreatif siswa; dan 8) Melatih Peserta didik untuk memahami dan menghargai pendapat serta peranan orang lain.

Dengan demikian penggunaan metode simulasi dalam proses pembelajaran sesuai dengan kecenderungan pembelajaran modern yang menuju kepada pembelajaran peserta didik yang bersifat individu dan kelompok kecil, heuristik (mencari sendiri perolehan) dan aktif. Sesuai dengan hal ini simulasi menurut Derick, U dan Mc Aleese, R, bahwa simulasi memiliki tiga sifat utama yang dapat meningkatkan keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran, yaitu: 1) Simulasi adalah bentuk teknik mengajar yang berorientasi pada keaktifan peserta didik dalam pembelajaran di kelas, baik guru maupun peserta didik mengambil peran di dalamnya; 2) Simulasi pada umumnya bersifat pemecahan masalah yang sangat berguna untuk melatih peserta didik melakukan pendekatan interdisiplin di dalam pembelajaran. Di samping itu dapat juga mempraktekkan keterampilan-keterampilan sosial yang relevan dengan kehidupan masyarakat; 3) simulasi adalah model pembelajaran yang bersifat dinamis dalam arti sangat sesuai untuk menghadapi situasi-situasi yang berubah yang membutuhkan keluwesan dalam berpikir dan memberikan jawaban terhadap keadaan yang cepat berubah.

#### **d. Manfaat Metode Simulasi**

Simulasi dapat meningkatkan motivasi dan perhatian peserta didik terhadap topik dan belajar peserta didik, serta meningkatkan keterlibatan langsung dan partisipasi aktif peserta didik dalam proses pembelajaran, Meningkatkan kemampuan siswa dalam belajar kognitif, meliputi informasi faktual, konsep, prinsip dan keterampilan membuat keputusan. Belajar siswa lebih bermakna.

Meningkatkan afektif atau sikap dan persepsi anak terhadap isu yang berkembang di masyarakat. Meningkatkan sikap empatik dan pemahaman adanya perbedaan antara dirinya dengan orang lain. Afeksi umum anak meningkat, kesadaran diri dan pandangan terhadap orang lain lebih efektif. Struktur kelas dan pola interaksi kelas berkembang, hubungan guru—siswa hangat, mendorong kebebasan anak dalam mengeksplorasi gagasan, peran guru minimal sedang otonomi anak meningkat, meningkatkan tukar pendapat dari pandangan anak yang berbeda-beda.

Pengaruh pelaksanaan metode simulasi terhadap ketercapaian kompetensi dasar mata pelajaran PAI. Seperti yang telah dijelaskan bahwa metode simulasi adalah cara penyajian pengalaman belajar dengan menggunakan situasi tiruan untuk memahami tentang konsep, prinsip, atau ketrampilan tertentu. Pada pelajaran agama khususnya materi akhlak simulasi dapat berupa sosiodrama, misalnya peniruan bagaimana sosok anak yang saleh atau bagaimana kisah seorang penguasa/raja Fir'aun yang sombong dan takabur, tentara Abraha menghancurkan ka'bah, dan lain sebagainya. Sedangkan ketercapaian kompetensi dasar adalah suatu hasil yang diperoleh berupa kesan-kesan yang mengakibatkan perubahan dalam diri individu sebagai hasil dari aktifitas dalam belajar mengajar khususnya pada materi akhlak, yaitu berupa kemampuan peserta didik dalam berperilaku terpuji dan menjauhi perilaku tercela. Dengan menggunakan metode simulasi maka proses belajar mengajar semakin memudahkan peserta didik dalam belajar sehingga dapat meningkatkan prestasi belajarnya. Selain itu dengan metode simulasi, peserta didik tidak hanya memahami materi secara konsep saja, akan tetapi siswa dituntut mampu menampilkan konsep-konsep itu dalam bentuk tingkah laku, sehingga materi yang disampaikan akan semakin jelas dan dapat menumbuhkan motivasi belajar peserta didik. Karena pemahaman terhadap materi akhlak tidak hanya bersifat intelektual melainkan juga bersifat emosional. Menurut Vernon A. Magnesen menyatakan bahwa kita belajar dipengaruhi oleh: 1) 10 % dari apa yang kita baca; 2) 20 % dari apa yang kita dengar; 3) 30 % dari apa yang kita lihat; 4) 50 % dari apa yang kita lihat dan dengar; 5) 70 % dari apa yang kita katakan. 6) 90 % dari apa yang kita katakan dan lakukan.

Sedangkan menurut Tony Stockweel menyatakan bahwa untuk mempelajari sesuatu dengan cepat dan efektif, anda harus melihatnya, mendengarnya, dan merasakannya. Berdasarkan pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa belajar akan lebih cepat dan efektif jika dalam belajar siswa menggunakan penggabungan beberapa indera. Dalam metode simulasi siswa menerima materi PAI melalui penggabungan beberapa indera diantaranya indera penglihatan dan pendengaran. Selain itu dalam metode simulasi siswa dibiasakan untuk bertindak sesuai keadaan yang sebenarnya sehingga diharapkan siswa memiliki ketrampilan dalam menghadapi kehidupannya kelak. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penerapan metode simulasi pada mata pelajaran Pendidikan Agama

Islam khususnya materi akhlak berpengaruh terhadap ketercapaian kompetensi dasar karena akhlak tidak hanya bersifat intelektual melainkan juga bersifat emosional.

Contoh Materi lain yang dapat digunakan dengan metode Simulasi – sosiodrama dalam mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dapat dilihat Adegan tentang Perang Khandaq: dalam suatu ruangan di Darul Nadwan, berkumpul orang-orang musyrik, di antar mereka ada Abu Syufian. Bersama mereka ada seorang pemimpin Yahudi Bani Nadhir yaitu Huyay bin Akhtab dan beberapa orang Yahudi lainnya.

## 2. Media Pembelajaran

### a. Media dalam Pembelajaran PAI

Proses pembelajaran adalah proses komunikasi antara guru dan siswa melalui bahasa verbal sebagai media utama penyampaian materi pembelajaran. Dalam kondisi semacam ini, proses pembelajaran sangat tergantung kepada guru sebagai sumber belajar.

Namun demikian, pada kenyataannya tidak semua bahan pelajaran dapat disajikan oleh guru secara langsung. Untuk mempelajari bagaimana kehidupan makhluk hidup di dasar laut, tidak mungkin guru membimbing siswa langsung menyelam ke dasar lautan, atau membelah dada manusia hanya untuk mempelajari cara kerja organ tubuh manusia. Akan tetapi guru dapat menggunakan berbagai macam alat bantu dalam menyampaikan pengejaran. Alat bantu belajar inilah yang dimaksud dengan media atau alat peraga pembelajaran.<sup>8</sup>

Terkait dengan pembelajaran Pendidikan Agama Islam, maka media yang digunakan juga bermacam-macam. Usaha Nabi dalam menanamkan aqidah agama yang dibawanya dapat diterima dengan mudah oleh umatnya tidak lain dengan menggunakan media yang tepat berupa media contoh/teladan perbuatan-perbuatan baik Nabi sendiri (*Uswatun Khasanah*). Istilah “*Uswatun Khasanah*” dalam dunia pendidikan dapat diidentifikasi dengan istilah “*demonstrasi*” yaitu memberikan contoh dan menunjukkan tentang cara berbuat atau melakukan sesuatu. Media ini selalu digunakan Nabi dalam mengajarkan ajaran-ajaran agama kepada umatnya, misalnya dalam mempraktekkan sholat dan lain-lain.

---

<sup>8</sup> Wina Sanjaya, *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran* (Jakarta: Kencana, 2011), h. 199

Selanjutnya, melalui suri tauladan atau model perbuatan dan tindakan yang baik, maka guru agama akan dapat menumbuh-kembangkan sifat dan sikap yang baik pula terhadap anak didik.

Oleh sebab itu, media Pendidikan Agama Islam dapat diartikan semua aktifitas yang ada hubungannya dengan materi pendidikan agama Islam, baik yang berupa alat yang dapat diperagakan maupun teknik/metode yang secara efektif dapat digunakan oleh guru agama dalam rangka mencapai tujuan tertentu dan tidak bertentangan dengan ajaran Islam<sup>9</sup>

## **b. Macam-macam Media dalam Pembelajaran PAI**

Media pembelajaran pendidikan agama Islam merupakan wadah dari pesan yang disampaikan oleh sumber atau penyalurnya yaitu pendidik, kepada sasaran atau penerima pesan, yakni peserta didik yang belajar pendidikan agama Islam.<sup>10</sup> Tujuan penggunaan media pembelajaran pendidikan agama Islam tersebut adalah supaya proses pembelajaran pendidikan agama Islam dapat berlangsung dengan baik. Dari jenisnya, media pembelajaran pendidikan agama Islam dapat diklasifikasikan menjadi dua jenis, yakni media yang bersifat materi (benda) dan media yang bersifat non materi (bukan benda).

### **1. Media yang Bersifat Materi**

Media pembelajaran yang bersifat materi ialah media yang berupa benda mati yang dapat mendukung proses kegiatan belajar-mengajar yang disebut juga dengan media peraga, seperti ruang kelas, perlengkapan belajar, dan lain sebagainya. Media ini mempunyai cakupan yang sangat luas, di antaranya adalah:

#### **a. Media Audio**

Media audio ialah media atau bahan yang mengandung pesan dalam bentuk auditif (pita suara atau piringan suara) yang dapat merangsang pikiran dan perasaan pendengar sehingga terjadi proses belajar. Media audio berkaitan dengan indra pendengar, dimana pesan yang disampaikan dituangkan dalam lambang-lambang auditif, baik verbal (kedalam kata-kata atau bahasa lisan) maupun non verbal.

Hubungan media audio ini dengan tujuan pembelajaran pendidikan agama Islam sangat erat. Dari sisi kognitif media audio ini dapat dipergunakan untuk mengajarkan

---

<sup>9</sup> Ramayulis, *Ilmu Pendidikan Islam* (Jakarta : Kalam Mulia, 2002), h. 107.

<sup>10</sup> Ramayulis, *Ilmu Pendidikan Islam* (Jakarta : Kalam Mulia, 2002), h. 107

berbagai aturan dan prinsip. Dari segi afektif media audio ini dapat menciptakan suasana pembelajaran dan segi psikomotor, media audio ini untuk mengajarkan media ketrampilan verbal. Sebagai media yang bersifat auditif, maka media ini berhubungan erat dengan radio, alat perekam pita magnetik, piringan hitam, atau mungkin laboratorium bahasa.<sup>11</sup>

Beberapa kelebihan yang dapat diambil dengan menggunakan media ini diantaranya:

- 1) Dengan menggunakan alat perekam, program audio dapat digunakan sesuai dengan kebutuhan pendengar/pemakai.
- 2) Media audio dapat melatih siswa untuk mengembangkan daya imajinasi yang abstrak.
- 3) Media audio dapat merangsang partisipasi aktif para pendengar. Misalnya sambil mendengar siaran, siswa dapat melakukan kegiatan-kegiatan lain yang menunjang terhadap pencapaian tujuan.
- 4) Program audio dapat menggugah rasa ingin tahu siswa tentang sesuatu, sehingga dapat merangsang kreatifitas.
- 5) Media audio dapat menanamkan nilai-nilai dan sikap positif terhadap para pendengar yang sulit dicapai dengan media lain.

Disamping beberapa kelebihan, media ini juga memiliki beberapa kelemahan sebagai berikut:

- 1) Sifat komunikasi satu arah (*one way communication*). Dengan demikian, sulit bagi pendengar untuk mendiskusikan hal-hal yang sulit dipahami.
- 2) Media audio yang lebih banyak menggunakan suara atau bahasa verbal, hanya mungkin dapat dipahami oleh pendengar yang mempunyai tingkat penguasaan kata dan bahasa yang baik.
- 3) Media audio hanya akan mampu melayani secara baik untuk mereka yang sudah mampu berpikir abstrak.
- 4) Penyajian materi melalui media audio dapat menimbulkan verbalisme bagi pendengar.

---

<sup>11</sup> Asnawir dan Basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Ciputat Pers. 2002), h. 101

- 5) Media audio yang menggunakan program siaran radio, biasanya dilaksanakan serempak dan terpusat, sehingga sulit untuk melakukan pengontrolan.<sup>12</sup>

## **b. Media Cetak**

Dalam proses pembelajaran, media cetak merupakan media yang paling banyak dan paling sering digunakan. Media ini berfungsi untuk menyalurkan pesan dari pemberi ke penerima pesan (dari guru kepada siswa). Secara sederhana, media cetak dapat diartikan sebagai media yang mengandung pesan yang dituangkan dalam bentuk tulisan, huruf-huruf, gambar-gambar, dan simbol-simbol yang mengandung arti.

Hubungan media cetak ini untuk tujuan kognitif dapat berfungsi untuk menyampaikan informasi yang bersifat nyata. Untuk tujuan afektif media cetak ini dapat menunjang suatu materi dalam hubungannya dengan perubahan sikap dan tingkah laku. Untuk tujuan psikomotor media cetak ini dapat menunjukkan posisi sesuatu yang sedang terjadi dan mengajarkan berbagai langkah dan prinsip dalam proses pembelajaran.<sup>13</sup> Macam-macam media cetak diantaranya: gambar/foto, diagram, bagan, poster, grafik, buku.

### **1) Gambar/foto**

Gambar atau foto merupakan salah satu media cetak paling umum digunakan dalam proses pembelajaran. Hal ini disebabkan karena gambar atau foto memiliki beberapa kelebihan, yakni sifatnya konkret, lebih realistis dibandingkan dengan media verbal; dapat memperjelas suatu masalah dalam bidang apa saja; murah harganya dan tidak memerlukan peralatan khusus dalam menyampaikannya. Namun demikian, di samping kelebihan, gambar dan foto memiliki kelemahan di antaranya yakni hanya menekankan persepsi indera mata dan ukurannya sangat terbatas untuk kelompok besar.

### **2) Diagram**

Diagram adalah gambar yang sederhana yang menggunakan garis-garis dan simbol-simbol untuk menunjukkan hubungan antara komponen atau menggambarkan suatu proses tertentu. Dengan menggunakan diagram pesan yang bersifat kompleks akan lebih sederhana, sehingga pesan dapat lebih mudah ditangkap dan dipahami.

---

<sup>12</sup> Wina Sanjaya, *Perencanaan*, h. 216-217

<sup>13</sup> Mukhtar, *Desain Pembelajaran Pendidikan Agama Islam* (Jakarta: CV Misaka Galiza, 2003), h. 105.

### 3) Bagan

Bagan atau sering disebut *chart* adalah media cetak yang didesain untuk menyajikan ringkasan visual secara jelas dari suatu proses yang penting. Agar pesan yang disampaikan melalui bagan dapat dimengerti dan mudah dipahami, maka biasanya dalam bagan disertai dengan media lainnya, seperti gambar, foto, atau lambang-lambang verbal lainnya. Suatu bagan dianggap baik jika berbentuk sederhana, tidak rumit dan berbelit-belit.

### 4) Poster

Poster adalah media yang digunakan untuk menyampaikan suatu informasi, saran, atau ide tertentu, sehingga dapat merangsang keinginan yang melihatnya untuk melaksanakan isi pesan tersebut. Misalnya poster tentang keluarga berencana, poster tentang kebersihan, dan lain sebagainya. Suatu poster yang baik harus mudah diingat, mudah dibaca, dan mudah untuk ditempelkan dimana saja.

### 5) Grafik

Grafik adalah media cetak yang berupa garis atau gambar yang dapat memberikan informasi mengenai keadaan atau perkembangan sesuatu berdasarkan data secara kuantitatif. Melalui grafik, siswa dapat menangkap gambaran secara lebih mudah tentang data-data statistik.[7]

### c. Media Elektronik

Media ini diciptakan untuk menyampaikan informasi pendidikan yang dapat dimanfaatkan secara umum, baik di kalangan pendidikan maupun masyarakat secara luas. Beberapa media elektronik yang dimaksud antara lain:

#### 1) Slide dan film strip

Merupakan gambar yang diproyeksikan dan dapat dilihat, serta dapat dioperasikan secara mudah. Media ini berfungsi untuk memudahkan penyajian seperangkat materi tertentu, membangkitkan minat anak dan menjangkau semua bidang pelajaran, termasuk pendidikan agama Islam.

#### 2) Film

Media ini mempunyai nilai tertentu, seperti dapat melengkapi berbagai pengalaman yang dimiliki peserta didik, dapat memancing inspirasi baru, menarik perhatian, serta dapat memperlihatkan perlakuan objek yang sebenarnya.

### 3) Televisi

Penggunaan media ini dapat dilakukan dengan alternatif dari melihat siaran televisi. Dengan menggunakan media ini materi pembelajaran yang diberikan dapat bersifat langsung dan nyata, jangkauannya luas, dan memungkinkan penyajian aneka ragam peristiwa.

### 4) Radio

Radio selain sebagai media audio juga merupakan media elektronik. Melalui media ini peserta didik dapat mendengarkan siaran dari berbagai penjuru dan berbagai peristiwa. Media ini dapat memberikan berbagai berita yang sesuai dengan pembelajaran, menarik minat, jangkauannya luas, dapat mendorong timbulnya kreatifitas dan mempunyai nilai-nilai yang rekreatif.<sup>14</sup>

### 5) Komputer

Komputer merupakan jenis media elektronik yang mampu menyimpan dan memanipulasi informasi sesuai dengan kebutuhan. Teknologi komputer dapat pula dimanfaatkan sebagai sarana dalam melakukan simulasi untuk melatih keterampilan dan kompetensi tertentu.

Perkembangan teknologi komputer saat ini telah membentik suatu jaringan (*network*) yang dapat memberi kemungkinan bagi siswa untuk berinteraksi dengan sumber belajar secara luas. Jaringan komputer berupa internet dan web telah membuka akses bagi setiap orang untuk memperoleh informasi dan ilmu pengetahuan yang aktual dalam berbagai bidang studi. Diskusi dan interaksi keilmuan dapat terselenggara melalui tersedianya fasilitas internet dan web di sekolah.<sup>15</sup>

---

<sup>14</sup> Abuddin Nata, *Perspektif Islam tentang Strategi Pembelajaran* (Jakarta: Kencana, 2009), h. 299-300

<sup>15</sup> Sudjarwo S, *Teknologi Pendidikan* (Jakarta: Erlangga, 1988), h. 76.

## 2. Media yang Bersifat Non-Materi

Media pendidikan yang bersifat non materi memiliki sifat yang abstrak dan hanya dapat diwujudkan melalui perbuatan dan tingkah laku seorang pendidik terhadap anak didiknya. Diantara media yang termasuk dalam kategori ini adalah: keteladanan, perintah, tingkah laku, ganjaran dan hukuman.

### a. Keteladanan

Pada umumnya, manusia memerlukan figure (sosok) identifikasi yang dapat membimbing manusia ke arah kebenaran. Untuk memenuhi keinginan tersebut, Allah mengutus Muhammad menjadi tauladan bagi manusia dan wajib diikuti oleh umatnya. Untuk menjadi sosok yang ditauladani, Allah memerintahkan manusia termasuk pendidik selaku khalifah fi al-ardh untuk mengerjakan perintah Allah dan Rasul-Nya sebelum mengajarkannya kepada orang yang akan dipimpin.

### b. Perintah dan Larangan

Seorang muslim diberi oleh Allah tugas dan tanggung jawab untuk melaksanakan “Amar ma’ruf nahi munkar”. Amar ma’ruf nahi munkar merupakan media dalam pendidikan. Perintah adalah suatu keharusan untuk berbuat atau melaksanakan sesuatu. Suatu perintah akan mudah ditaati oleh peserta didik jika pendidik sendiri menaati peraturan tersebut, atau apa yang dilakukan si pendidik sudah dimiliki atau menjadi pedoman pula bagi hidup si pendidik.

Sementara larangan dikeluarkan apabila si peserta didik melakukan sesuatu yang tidak baik atau membahayakan dirinya. Larangan sebenarnya sama dengan perintah. Kalau perintah merupakan suatu keharusan untuk berbuat sesuatu yang bermanfaat, maka larangan adalah keharusan untuk tidak melakukan sesuatu yang merugikan.

### c. Ganjaran dan Hukuman

Ganjaran dalam konteks ini adalah memberikan sesuatu yang menyenangkan (penghargaan) dan dijadikan sebuah hadiah bagi peserta didik yang berprestasi, baik dalam belajar maupun sikap perilaku.

Selain ganjaran, hukuman juga merupakan media pendidikan. Dalam Islam hukuman disebut dengan iqab. Sejak dahulu, hukuman dianggap sebagai media yang

istimewa kedudukannya, sehingga hukuman itu diterapkan tidak hanya dibidang pengadilan saja, tetapi juga diterapkan pada semua bidang, termasuk bidang pendidikan.

### **C. Prinsip-prinsip Penggunaan Media dalam Pembelajaran PAI**

Apabila umat Islam mau mempelajari pelaksanaan pendidikan Islam sejak zaman silam sampai sekarang, tentunya para pendidik itu telah mempergunakan media pendidikan Islam yang bermacam-macam, walaupun diakui media yang digunakan ada kekurangannya. Oleh karena itu, media pendidikan ini harus searah dengan Al-Qur'an dan as-sunnah, tidak boleh bertentangan dengan Al-Qur'an dan as-sunnah. Prinsip-prinsip yang dapat dijadikan dasar dalam pengembangan atau penggalan kesejahteraan manusia di dunia yaitu

Sabda Rasul yang artinya;

*“Mudahkanlah, jangan engkau persuli, berilah kabar-kabar yang menggembirakan dan jangan sekali-kali engkau memberikan kabar-kabar yang menyusahkan sehingga mereka lari menjaubkan diri darimu, saling ta'atlah kamu dan jangan berselisib yang dapat merenggangkan kamu”. ( Al-Hadits ).*

Dari hadits di atas dapat diambil kesimpulan, bahwa dalam menyelenggarakan kegiatan untuk kesejahteraan hidup manusia, yang termasuk didalamnya penyelenggaraan media pendidikan Islam harus mendasarkan kepada dua prinsip, yaitu:

1. Memudahkan dan tidak mempersulit.
2. Menggembirakan dan tidak menyusahkan.

### **DAFTAR PUSTAKA**

- Abu Ahmadi (et, al), *Strategi Belajar Mengajar*, (Bandung: CV Pustaka setia, 2005)
- Abuddin Nata, *Perspektif Islam tentang Strategi Pembelajaran* (Jakarta: Kencana, 2009)
- Anissatul Mufarrokah, *Strategi Belajar Mengajar*, (Yogyakarta: Teras, 2009)
- Armai Arief, *Pengantar Ilmu dan Metodologi Pendidikan Islam*, (Jakarta: Ciputat Press. 2002)
- Anitah, Sri, W, dkk , *Strategi Pembelajaran di SD*, ( Jakarta: Universitas Terbuka., 2007)
- Asnawir dan Basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran* ( Jakarta: Ciputat Pers. 2002 ).
- Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 1997)
- Dahlan, M.D, *Model-model mengajar*, (Bandung: CV. Diponegoro, 1984)
- Desy Anwar, *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia*, (Surabaya: Amelia. 2003)
- Echols dan Shadily, *Kamus Bahasa Inggris-Indonesia*,( Jakarta: Pustaka Amani, 2007)

- Ramayulis, *Metodologi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*, (Jakarta: Kalam Mulia, 2012)
- Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zein, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2006)
- Udin Syaefudin Sa'ud , *Perencanaan Pendidikan Pendekatan Komprehensif* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya,2005)
- Ramayulis, *Ilmu Pendidikan Islam* (Jakarta : Kalam Mulia, 2002)
- Mukhtar, *Desain Pembelajaran Pendidikan Agama Islam* (Jakarta: CV Misaka Galiza, 2003)
- Sudjarwo S, *Teknologi Pendidikan* (Jakarta: Erlangga, 1988)
- Munif Chatib, *Gurunya Manusia; Menjadikan semua Anak Istimewa dan semua anak juara, cet VIII*, (Bandung: kaifa, 2012)
- Muhammad Abdul Qadir Ahmad, *Metodologi Pengajaran agama Islam*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2008)
- Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005 Tentang Guru dan Dosen pasal 10
- Wina Sanjaya, *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran* (Jakarta: Kencana, 2011)