

INOVASI MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS KOMPUTER PADA MADRASAH ALIYAH ACEH BESAR

Azhari¹

Abstrak

Proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru saat ini cenderung pada pencapaian target kurikulum dan lebih mengutamakan penghafalan konsep bukan pada pemahaman. Kegiatan pembelajaran di dalam kelas di dominasi oleh guru. Dalam penyampaian materi, guru tidak menggunakan metode dan media yang bervariasi, siswa hanya duduk, mencatat dan mendengarkan yang mengakibatkan suasan pembelajaran menjadi tidak kondusif. Sejumlah guru pada Madrasah *Aliyah* di lingkungan kementerian Agama Kabupaten Aceh Besar, hanya mengenal media audio, visual dan audio visual. Guru hanya menggunakan media audio saja untuk memahami dan meningkatkan kemampuan siswa yang mengakibatkan transfer ilmu belum sepenuhnya dapat dimengerti oleh siswa, bahkan terkesan guru sebagai sumber utama ilmu pengetahuan. Untuk menghindari konsep pembelajaran yang hanya berpusat pada guru, Maka, merancang dan menghadirkan media berbasis komputer semestinya menjadi solusi bagi guru dalam proses belajar. Untuk itu bagaimana kemampuan guru dalam melakukan inovasi media berbasis komputer dewasa ini sangat dibutuhkan. Dalam penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan. Lokasi dan sampel penelitian ini adalah Madrasah Aliyah Kabupaten Aceh Besar dan sampel penelitian yaitu guru pada madrasah Aliyah Kabupaten Aceh Besar, dengan Teknik analisis data menggunakan skala *likert*. Hasil penelitian yaitu Guru lebih banyak menggunakan media tidak membutuhkan komputer, dengan menghadirkan media bagan struktur dan gambar untuk memngajarkan beberapa materi dalam , dengan demikian guru pada Madrasah Aliyah (MA) di Kabupaten Aceh Besar masih lemah dalam penggunaan media komputer ketika berlangsungnya proses belajar mengajar. Peneliti merekomendasikan inovasi sederhana yang sesuai dengan kemampuan guru dalam memanfaatkan fasilitas komputer.

A. PENDAHULUAN

Pemahaman belajar menurut beberapa tokoh seperti yang kutip oleh Roymond H. Simamora dalam bukunya buku ajar pendidikan dalam ke perawatan dengan mengemukakan beberapa pendapat para tokoh antara lain: Cronbach, mengemukakan bahwa; belajar terlihat dengan perubahan

¹ Dosen Universitas Abulyatama, email: azhari_ppkn@abulyatama.ac.id

perilaku sebagai hasil dari pengalaman, pengalaman belajar dapat diperoleh melalui pancaindra. Maka, belajar adalah mengamati, membaca, meniru, mencoba sesuatu sendiri, mengikuti pengarahan. Robert. M. Gagne mengemukakan; perubahan yang terjadi dalam kemampuan manusia setelah belajar secara terus-menerus. Belajar dipengaruhi oleh faktor luar dan dalam diri serta keduanya saling berinteraksi. Hudgins, mengemukakan; secara tradisional belajar sebagai suatu perubahan tingkah laku yang mengakibatkan adanya pengalaman. Sementara Jung; belajar suatu proses tingkah laku dari suatu organisme dimodifikasi oleh pengalaman. (Roymand H. Simamora: 2009)

Belajar mengajar merupakan rangkaian proses pengembangan individu yang dilakukan seumur hidup. Belajar tidak harus di lingkungan formal namun belajar menumbuhkan kemampuan belajar secara mandiri, tanpa peduli ada tidaknya faktor luar yang mempengaruhi proses belajar tersebut seperti staf pengajar dan ruang kelas (W. Gulo: 2008). Belajar yang dikatakan sebagai rangkaian proses pengembangan individu selama seumur hidup, sudah tentu memerlukan adanya pengembangan sikap memotivasi kemampuan belajar secara mandiri. Keberhasilan kegiatan belajar-mengajar didukung oleh sumber dan media pembelajaran.

Beberapa penelitian menunjukkan secara jelas, bagaimana media mempengaruhi kondisi pembelajaran. Antara lain: Adekola (2010), Ode (2014), dan Gonzales & Young (2015). Menemukan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara penggunaan media dengan peningkatan

hasil belajar. Kecenderungan peserta didik dalam menggunakan sosial media sangat tinggi khususnya dalam keterlibatan peserta didik, mendorong terbentuknya lingkungan belajar komunitas yang kolaborasi, dan mendorong terciptanya belajar mengajar secara aktif. Ada empat hal yang secara rasional mengapa media itu sangat penting digunakan dalam pembelajaran, yakni (1) meningkatkan mutu pembelajaran, (2) tuntutan paradigma baru, (3) kebutuhan pasar dan (4) visi pendidikan global. (Muhammad Yaumi: 2018).

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) telah masuk ke dunia pendidikan, sehingga menuntut pelaku pendidikan harus berubah. Dengan adanya komputer di sekolah, naskah ulangan, ujian yang biasanya ditulis di papan tulis, diketik manual sudah beralih dengan menggunakan komputer. Sistem penilaian dan penanganan administrasi lainnya juga harus berbasis komputer. Dengan perkembangan TIK ini, akhirnya menuntut guru untuk mengubah sistem dan metode pembelajaran (Muliana: 2010). Guru dapat memanfaatkan TIK untuk mengembangkan keterampilan siswa dalam berinteraksi dengan materi pelajaran melalui penggunaan komputer (Husniatus: 2017).

Kondisi pembelajaran masih bersifat verbalisms. Dalam pembelajaran, seorang guru terkadang secara tak sadar menjadi penganut verbalisme, dan menjelaskan sesuatu secara verbalistis. Hal ini terjadi apabila guru terlalu banyak atau hanya menggunakan kata-kata dalam menjelaskan isi pesan, memberikan contoh-contoh dan ilustrasi yang

diperlukan. Situasi seperti ini dengan mudah dapat mengganggu konsentrasi belajar peserta didik, apalagi jika kata-kata yang digunakan banyak yang terasa asing atau di luar pengetahuan peserta didik. Pengalaman, tingkat kemahiran bahasa, dan kosakata yang ada sangat mungkin tidak sama bagi semua peserta didik. Sifat verbalisme menjadi berdampak tidak baik dalam pembelajaran, apabila guru kurang memahami keadaan latar belakang pengalaman peserta didiknya dan meneruskan cara penyajiannya, maka peserta didik akan cepat menjadi bosan dengan pelajaran.

Situasi seperti ini dapat diatasi dengan menggunakan gambar-gambar atau benda-benda lainnya untuk membantu memberikan contoh yang kongkret dalam memberikan ilustrasi yang tidak dapat dijelaskan hanya dengan kata-kata saja. Untuk itu, menghadirkan media gambar atau media lainnya dapat membantu usaha menghilangkan verbalisme dalam proses pembelajaran sangat diharapkan (M.Roqib: 2009).

Menggunakan media pendukung berbasis teknologi informasi dan komunikasi (TIK) sangat mempengaruhi terhadap prestasi belajar siswa dalam penguasaan materi pelajaran. Prestasi belajar lebih rendah dibandingkan dengan beberapa mata pelajaran lain. Di mana pada setiap semester guru selalu mendapatkan capaian hasil belajar sebagian besar siswa tidak memenuhi standar kriteria ketuntasan minimum yang telah ditentukan. Banyak siswa yang harus mengikuti ujian ulang melalui ujian remedial yang diselenggarakan kembali setelah ujian semester berlangsung.

Untuk mewujudkan kualitas pembelajaran, perlu ditempuh upaya-upaya yang bersifat komprehensif terhadap kemampuan guru dalam memanfaatkan TIK sebagai media belajar. Namun demikian, berdasarkan isu yang berkembang dalam pendidikan. Pembelajaran di lembaga pendidikan belum berjalan secara efektif, bahkan banyak guru yang mengajar tanpa memanfaatkan media sebagai sumber belajar (Nurchaili: 2016). Kemampuan guru untuk mengembangkan pembelajaran yang sejalan dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) sangat kurang. Hal ini dikarenakan tidak munculnya gagasan dari guru untuk merancang dan mengembangkan media pembelajaran.

Proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru saat ini cenderung pada pencapaian target kurikulum, dan lebih mementingkan pada penghafalan konsep bukan pada pemahaman. Kegiatan pembelajaran di dalam kelas yang selalu di dominasi oleh guru. Dalam penyampaian materi, guru tidak menggunakan metode yang bervariasi, secara umum menggunakan metode ceramah, di mana siswa hanya duduk, mencatat dan mendengarkan yang disampaikan. Dengan demikian suasana pembelajaran menjadi tidak kondusif sehingga siswa menjadi pasif (Nurhadi Yusran: 2016). Sejumlah guru pada Madrasah *Aliyah* di lingkungan kementerian Agama Kabupaten Aceh Besar, hanya mengenal media audio, visual dan audio visual, secara umum guru hanya menggunakan media audio saja untuk memahami dan meningkatkan kemampuan mendengar bahasa pada siswa (Farid Wajdi & Azhari: 2016).

Keadaan ini mengakibatkan transfer ilmu yang disampaikan guru dengan kondisi ini diyakini belum sepenuhnya dapat dimengerti oleh siswa, bahkan terkesan guru sebagai sumber utama ilmu pengetahuan. Untuk menghindari konsep pembelajaran yang hanya berpusat pada guru. Maka, merancang dan menghadirkan media berbasis komputer semestinya menjadi solusi bagi guru dalam proses belajar mengajar. Untuk dapat hal ini, kita mencoba melihat bagaimana kemampuan guru dalam melakukan inovasi media berbasis komputer dalam pembelajaran .

B. LANDASANTEORI

Inovasi pada dasarnya harus diketahui oleh para pendidik. Ketika mendengar kata inovasi, akan muncul di benak kita sesuatu hal yang bersifat baru, unik dan menarik. Inovasi adalah suatu hasil penciptaan. Sesuatu hal dianggap baru yang dimaksudkan sebagai penyelesaian suatu masalah. Baik berupa ide, kejadian, maupun metode yang dilakukan oleh seseorang atau secara berkelompok. Pembelajaran yang inovatif menjadi perbincangan hangat di kalangan guru dan praktisi pendidikan.

Inovasi pada dasarnya bisa diartikan dengan konsep baru atau pembaharuan, inovasi kadang kala disamakan dengan teknologi. Yaitu suatu desain dasar yang digunakan untuk tindakan yang dianggap mampu mengurangi masalah untuk mencapai suatu tujuan tertentu. Inovasi dan teknologi sudah mampu menjawab kebutuhan manusia untuk berkembang, begitu juga pemanfaatannya dalam bidang pendidikan. penerapannya dapat

dilakukan dalam bentuk sistem pendidikan dan media belajar mengajar (H.Sutirna: 2018).

Inovasi dapat dipandang sebagai suatu upaya untuk mencapai tujuan tertentu. Di mana ide-ide baru, praktek-praktek baru, atau objek-objek yang dapat dirasakan sebagai sesuatu hal baru oleh individu atau kelompok masyarakat. Pengertian inovasi tidak hanya terbatas pada benda atau barang hasil produksi, tetapi juga mencakup ideologi, kepercayaan, sikap hidup, informasi, perilaku, atau gerakan menuju proses perubahan di dalam segala bentuk tata kehidupan masyarakat.

Kehidupan manusia telah menuju ke semangat universalisme dan standarisasi hampir pada semua aspek kehidupan. Akan tercipta manusia-manusia yang memiliki karakteristik sama. Kekuatan ilmiah menjadi motor peradaban. Peradaban tidak dapat dibangun tanpa adanya inovasi. Inovasi hanya bisa terjadi apabila aktor-aktor kehidupan selalu mencari cara-cara baru untuk memecahkan persoalan sosial manusia (Firmanzah: 2011). Dengan demikian, inovasi dapat dimaknai sebagai suatu ide, produk, informasi teknologi, nilai-nilai, atau praktek-praktek baru yang belum banyak diketahui, dan diterapkan oleh sebagian besar masyarakat yang dapat mendorong terjadinya perubahan.

Kehadiran media mempunyai arti yang sangat penting dalam proses belajar mengajar, apabila dalam proses belajar mengajar terdapat kesulitan terhadap bahan atau materi pelajaran yang disampaikan dapat membantu

pendidik untuk memberi penjelasan dan materi pelajaran yang sukar akan menjadi mudah dalam penyampaiannya melalui media yang telah disusun.

Bahasa terdiri dari kumpulan sistem bunyi, yang berkaitan satu sama lain untuk menghasilkan ungkapan atau kalimat yang mempunyai makna di antara sekelompok orang (Suja'I: 2008). Pembelajaran adalah proses interaksi antara peserta didik dan guru dalam proses belajar dengan tujuan memudahkan peserta didik memahami beserta ruang lingkungannya.

Proses kegiatan belajar mengajar pada materi ajar dan konsep interaksi antara pendidik dengan peserta didik menjadi salah satu unsur terpenting untuk menguasai , di mana penguasaan berbeda dengan penguasaan materi pembelajaran lainnya, memiliki empat kemahiran yang saling berkaitan sisi keilmuannya. Keempat kemahiran tersebut adalah, kemahiran mendengar, kemahiran membaca, kemahiran berbicara, dan kemahiran menulis.

Proses pembelajaran selalu ditunjang oleh metode. Metode adalah langkah-langkah umum tentang penerapan teori-teori yang ada pada suatu pendekatan tertentu, metode merupakan seperangkat rencana yang bersifat menyeluruh berkaitan dengan penyajian materi secara teratur dan tidak bertentangan berbagai tujuan yang telah ditentukan, jika kita kaitkan dengan pembelajaran maka metode merupakan suatu model dan cara yang dapat ditempuh dalam aktivitas belajar mengajar sehingga berjalan dengan baik dan tepat sasaran.

Penggunaan media dalam pembelajaran secara umum, menggunakan media audio dalam materi mendengar dan media audio - visual dalam beberapa materi untuk kemahiran mendengar dan menulis serta untuk memahami pesan yang disampaikan dari materi pembelajaran melalui penggunaan alat bantu media atau alat pendukung proses pembelajaran. Dalam setiap pembelajaran termasuk , proses pembelajaran dapat dimaknai sebagai proses komunikasi antara guru dan siswa melalui bahasa verbal yang menjadi media utama penyampaian materi pelajaran, dengan kondisi semacam ini, akan ada proses pembelajaran manakala ada guru karena guru sebagai sumber belajar, tanpa kehadiran guru dalam kelas (Wina Sanjaya: 2012).

Penggunaan komputer dalam dunia pendidikan dapat dilihat dari bagaimana komputer dapat membantu dalam proses belajar mengajar, dan pengelolaan pendidikan secara umum. Komputer memberikan kemudahan dalam proses pembelajaran seperti presentasi pada saat mengajar, pengembangan bahan-bahan atau materi pembelajaran, sebagai alternatif sumber belajar, komputer digunakan untuk mentransfer materi-materi kepada peserta didik yang dikenal dengan media pembelajaran berbasis komputer.

Pembelajaran berbasis komputer merupakan program pembelajaran dengan menggunakan *software* berupa program komputer yang berisi bahan-bahan pembelajaran dan lain-lain sehingga mudah dipelajari dan dipahami siswa. Dalam pembelajaran berbasis komputer, secara utuh sejak

awal hingga akhir, siswa berinteraksi langsung dengan komputer yang sengaja dirancang oleh guru, sehingga kontrol pembelajaran sepenuhnya ada di tangan siswa (Rusman: 2013).

C. METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian pengembangan. Penelitian pengembangan merupakan proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau memodifikasi produk yang telah ada agar menjadi lebih baik secara berjangka panjang (Nana Syaodih: 2006). Produk tersebut tidak hanya berbentuk benda atau perangkat keras (*hardware*), seperti buku, modul, alat bantu pembelajaran di kelas atau laboratorium, tetapi juga perangkat lunak (*software*) seperti program komputer yang dapat dimanfaatkan untuk pengolahan data, pembelajaran di kelas, pengelolaan perpustakaan, pengelolaan laboratorium.

Pembelajaran yang selama ini berlangsung secara komunikasi verbal, peneliti mencoba menggunakan jenis penelitian pengembangan dan penyempurnaan ini untuk melihat aplikasi desain media pembelajaran yang berbasis android melalui media teknologi digital, terutama dengan memperhatikan bentuk media yang dirancang secara tepat dan cermat untuk pengembangan dan penyempurnaan penyampaian materi ajar yang bagus lewat media visual atau audio atau audio visual dalam bentuk aplikasi pembelajaran yang dapat dijalankan dengan perangkat komputer.

Lokasi penelitian dan sampel penelitian ini adalah Madrasah Aliyah Kabupaten Aceh Besar. Sampel yang akan menjadi sasaran dalam penelitian ini adalah guru di madrasah Aliyah Kabupaten Aceh Besar. sumber data dalam penelitian ini adalah silabus pembelajaran serta buku paket sebagai sumber pembelajaran, untuk mendapatkan data yang lebih lengkap peneliti mengamati, dan mewawancarai guru serta sejumlah siswa pada madrasah Aliyah Kabupaten Aceh Besar.

Teknik analisa data dalam penelitian pengembangan pada umumnya menggunakan langkah tertentu, dimana dimulai dari identifikasi media pembelajaran yang diimplementasikan oleh guru pada Madrasah Aliyah Kabupaten Aceh Besar, identifikasi kompetensi guru dalam penggunaan media pembelajaran berbasis komputer identifikasi pengaruh minat belajar siswa terhadap peningkatan prestasi belajar melalui penggunaan media pembelajaran berbasis komputer pada Madrasah Aliyah Kabupaten Aceh Besar.

D. HASIL PENELITIAN

Kementerian Agama Kabupaten Aceh Besar merupakan lembaga pemerintah di bawah dengan kementerian Agama Provinsi Aceh dan kementerian Agama Republik Indonesia yang memiliki peran besar dalam bidang keagamaan baik itu berkaitan dengan kemasyarakatan dalam bentuk peribadatan, bidang pendidikan Agama, dan pelayanan penyuluh masyarakat.

Jumlah madrasah di lingkungan kementerian Agama kabupaten Aceh Besar berjumlah 119 madrasah. Di mana Raudatul Atfal sebanyak 15 madrasah, tingkatan Ibtidaiyah 51 madrasah, tingkatan Tsanawiyah 31 madrasah, dan tingkatan *Aliyah* berjumlah 22 madrasah (Data Profil Kementerian Agama Kabupaten Aceh Besar). Madrasah Tsanawiyah dan Madrasah *Aliyah* di kabupaten Aceh Besar didominasi oleh madrasah swasta daripada madrasah yang berstatus negeri.

Kondisi pembelajaran berkaitan dengan penggunaan media pembelajaran pada Madrasah *Aliyah Negeri (MA) (MAN)* maupun di Madrasah *Aliyah (MA) swasta* di lingkungan Kementerian Agama kabupaten Aceh Besar, secara umum guru telah mengetahui bagaimana bentuk-bentuk media-media dalam pembelajaran seperti media audio, media visual dan media audio visual. Penggunaan media dalam mata-materi pelajaran seperti umumnya guru menggunakan media audio untuk dan pada materi mendengar dan beberapa media lainnya.

Konsep – konsep dasar media pembelajaran secara umum sudah dipahami oleh guru terutama guru mata pelajaran pada madrasah *Aliyah* di lingkungan kementrian agama kabupaten Aceh Besar, namun konsep penerapannya dan pengembangan media yang berdasarkan teknologi informasi dan komunikasi yang dewasa ini menjadi suatu perhatian di kalangan pendidikan belum sepenuhnya mampu diterapkan dan dikembangkan oleh guru. Pembelajaran berbasis teknologi informasi bukan lagi suatu hal yang baru di dunia pendidikan, sehingga dapat dikategorikan

bahwa kemampuan guru dalam mengembangkan dan menerapkan media pembelajaran berbasis teknologi informasi menjadi suatu tuntutan dan menjadi bagian dari pengembangan profesinya dalam dunia pendidikan.

Penggunaan media melalui komputer yang pada madrasah *Aliyah* (MA) di Aceh Besar antaranya yaitu; Guru sering menggunakan media audio, visual yang ditampilkan dengan komputer dengan total skor *Likert* 88 dan jumlah skor mencapai 48.89 %. Berdasarkan skala skor *Likert* maka penggunaan media ini dikategorikan kurang baik. Dari gambaran ini dapat dimengerti bahwa pada umumnya guru pada madrasah *Aliyah* (MA) di Kabupaten Aceh Besar telah menggunakan media pembelajaran yang berbasis komputer, meskipun belum maksimal, karena ada juga sebagian kecil dari mereka yang jarang menggunakannya. Penggunaan media audio, audiovisual dengan bantuan komputer kadang kala guru menghadirkan media tersebut ketika adanya beberapa kemahiran yang membutuhkan alat bantu media untuk menyampaikan isi pesan pendidikan. Hal ini terlihat juga bahwa guru pada umumnya menggunakan media komputer ini hanya sebagai media bantu untuk menyampaikan materi mendengar, namun ditentukan pada waktu-waktu tertentu (Wawancara dengan guru MAS Ruhul Islam Anak Bangsa Aceh Besar).

Penggunaan media secara tepat akan terjadi jika guru mampu menyesuaikan dengan materi-materi tertentu yang akan dan sedang diajarkan. Penggunaan media audio atau audiovisual kurang maksimal digunakan oleh guru pada madrasah *Aliyah* (MA) di Kabupaten Aceh Besar.

Guru hanya terfokus pada materi mendengar saja, yaitu dengan menghadirkan media audio yang dapat di dengarkan oleh siswa, akan tetapi guru tidak berupaya untuk merekam materi- materi mendengarkan dengan suara bacaan guru itu sendiri, melainkan dengan menghadirkan materi- materi rekaman yang sudah tersedia, sehingga mempengaruhi terhadap penguasaan materi pembelajaran yang hendak dicapai. Penggunaan media yang dilakukan dengan menghadirkan materi lain yang kadang kala tidak searah dan sesuai dengan materi yang sedang diajarkan.

Pada sisi lain menunjukkan bahwa secara umum guru menggunakan media audio pada pembelajaran masih terbatas dengan keterkaitan waktu tertentu. Artinya guru lebih memilih menggunakan media audio tersebut hanya pada materi mendengar. Namun guru tidak menerapkan pada beberapa kemahiran berbahasa lainnya, seperti menulis dengan menghadirkan media audio, di mana hasil penulisan melalui apa yang didengarkan akan memberikan pemahaman pengungkapan kata-kata sehingga siswa (i) mampu untuk membedakan berbagai ungkapan dan lafaz- lafaz yang berdekatan dalam ungkapan, hal ini dapat di nilai oleh guru melalui hasil yang dituliskan oleh siswa (i).

Berkaitan dengan hal ini, dapat dilihat bahwa penggunaan media audio atau audiovisual yang gunakan guru melalui pemanfaatan media komputer ketika mengajarkan materi dengan tujuan utamanya adalah untuk mengasah kemampuan siswa (i) dalam mendalami kemahiran mendengarkan. Di mana, guru Menggunakan Media audio yang

ditampilkan melalui komputer pada saat melakukan praktek mendengar materi dengan total skor *Likert* 67 dan jumlah skor 37.22 %, berdasarkan skala skor *Likert* menunjukkan penggunaan media audio tersebut kurang baik.

Hal ini dapat dimengerti bahwa guru secara umum dalam pelaksanaan pembelajaran, khususnya materi mendengar bahasa menggunakan media audio, dengan tampilan komputer. Guru sering menggunakan media audio dengan tampilan komputer, jika dibutuhkan. Pada setiap bab materi pelajaran mendengarkan bahasa kadang kala guru menggunakan media audio tersebut dalam satu bab pembahasan dan adakalanya menggunakan dalam dua bab sekaligus. Namun penggunaan media audio tersebut dilakukan kadang kala tidak sesuai dengan materi yang sedang diajarkan akan tetapi materi-materi yang masih berkaitan.

Untuk menggunakan materi – materi yang bersesuaian dengan pokok bahasa yang sedang dikaji, guru hanya membaca teks yang disediakan pada buku paket dan siswa (i) diperintahkan untuk mendengar yang kemudian di aplikasikan hasilnya melalui menulis hasil teks bacaan guru (Wawancara dengan guru MAS Muta'alimin Kabupaten Aceh Besar). Selain media audio, guru juga semestinya memperhatikan materi-materi tertentu dalam dengan menghadirkan media visual. Pemanfaatan media visual dalam pembelajaran pada umumnya dipergunakan oleh guru saat memperkenalkan bahasa baru yang belum dikenal siswa pada materi-materi sebelumnya, pengenalan bahasa baru ini, secara umum dimulai pada setiap

pembahasan bab dalam materi pembelajaran , media visual digunakan untuk meningkatkan dan memudahkan siswa (i) untuk menguasai kosa kata baru. Penguasaan kosa kata atau lebih dikenal dengan mufradat.

Penggunaan media visual pada pelajaran pada madrasah *Aliyah* (MA) yaitu; Guru lebih banyak menggunakan media visual berupa gambar dalam memperkenalkan mufradat (kosa kata) di bandingkan menggunakan media komputer. Berdasarkan hasil skala *Likert* yaitu memiliki jumlah total skor *Likert* sebesar 104 dengan jumlah persentase skor sebesar 57.78 %, sesuai dengan penentuan skor *Likert* menunjukkan kategori baik. Berdasarkan hasil ini dipahami bahwa pada umumnya guru saat mengajarkan materi mufradat menggunakan media visual dan guru memanfaatkan media visual untuk mempercepat pengenalan mufradat baru. Namun, sebagian kecil guru yang tidak menggunakan media visual dalam memperkenalkan materi mufradat.

Selain penggunaan media visual guru semestinya juga mempertimbangkan penggunaan media yang bervariasi pada pembelajaran untuk memudahkan siswa mengenal mufradat baru. Maka guru di lingkungan madrasah *Aliyah* (MA) Kabupaten Aceh Besar juga menggunakan media kartu mufradat sebagai upaya lain untuk membantu siswa menulis dan merangkainya secara langsung dalam bentuk kalimat sederhana. Guru mata pelajaran menggunakan media kartu mufradat, sebagai media tambahan agar dengan mudah siswa dapat menguatkan hafalan mufradat baru yang bersesuaian dengan materi pembelajaran yang

sedang diajarkan dan disesuaikan dengan buku paket pelajaran pada setiap tingkatan kelasnya (wawancara dengan guru bahasa Arab MAN 6 Aceh Besar).

Menguasai materi termasuk kategori terpenting bagi guru dalam melaksanakan tugas pembelajarannya di ruang kelas, namun keselarasan antara materi dan media yang akan digunakan akan mempengaruhi keterampilan guru dalam mengajar, secara umum kemampuan guru dalam menyampaikan materi pelajaran tidak diragukan lagi, hal ini di karena dari tahun ke tahun guru menyampaikan materi yang setara pada tingkatan kelas yang sama. Namun untuk penguasaan media yang bernuansa kekinian dapat dilakukan dengan perkembangan teknologi informasi untuk mengatasi berbagai kendala yang dihadapi guru sebagai solusi penyesuaian dengan perkembangan teknologi dalam pendidikan.

Untuk melihat penggunaan media audiovisual dalam mengembangkan kemampuan siswa (i) pada pembahasan percakapan. Dapat dilihat dari serangkaian kegiatan guru yang di aplikasikan dalam proses belajar mengajar, seperti ; Guru sering menggunakan media audio visual yang ditampilkan melalui komputer dalam memperkenalkan percakapan saat pembelajaran berlangsung berdasarkan hasil perhitungan Skala *Likert* menempati kategori kurang baik, di mana persentase hasil skor mencapai 43.33 % dengan jumlah skor *Likert* sebanyak 78.

Penggunaan media audiovisual ini, berupa video pembelajaran yang disajikan dengan percakapan ber, percakapan sederhana yang sering

digunakan guru berupa film kartun yang didapatkan secara gratis dari internet. Namun penggunaan media ini hanya sebatas meningkatkan kesenangan belajar siswa (i) agar tidak selalu monoton dalam mendalami materi – materi pelajaran . Penggunaan media berupa film kartun dengan percakapan sederhana itu mampu memberikan semangat belajar bagi siswa, dan digunakan guru untuk menghilangkan rasa jenuh siswa (i) ketika mempelajari materi-materi pelajaran .

Upaya ini dilakukan oleh guru dalam beberapa menit awal pembelajaran sebelum memulai materi inti yang akan dipelajari, dan kadang kala juga di gunakan pada bagian akhir pembelajaran setelah selesai menyampaikan materi inti dari pokok pembahasan yang menjadi kajian pada satu pertemuan pembelajaran (wawancara dengan guru bahasa Arab MAN 5 Aceh Besar).

Berdasarkan persentase penggunaan media audiovisual tersebut dapat dipahami bahwa, guru madrasah Aliyah (MA) di lingkungan Kabupaten Aceh Besar. Pada dasarnya mengenal dengan berbagai macam bentuk video pembelajaran berupa video percakapan yang dapat disajikan melalui komputer, namun guru hanya menggunakannya jika dibutuhkan, di mana semestinya guru menggunakan media-media tersebut untuk memberikan motivasi belajar siswa, namun dalam ruang kelas tidak selamanya dapat dipergunakan media tersebut.

Keterbatasan penggunaan media proyektor atau infokus juga menjadi suatu hambatan bagi guru, serta ketersediaan perangkat tersebut

yang kurang memadai, di mana kadang-kala dalam waktu bersamaan guru mata pelajaran lain seperti, biologi, bahasa Inggris juga menggunakan media bantu tersebut, sehingga ada kalanya menggunakan media video pembelajaran tersebut akan terlaksana jika proyektor dapat digunakan pada waktu pembelajaran berlangsung. Kondisi seperti ini sudah dapat dimaklumi oleh guru dan siswa (i), yang mana menghadirkan media seperti ini akan mampu membangkitkan semangat belajar bagi peserta didik, dan juga bagi guru dapat berupaya untuk mencari dan melakukan kreativitas untuk bisa menghadirkan media-media tersebut. Namun keterdukungan fasilitas menjadi suatu hal yang penting juga, di mana media yang sudah dapat disusun atau disediakan oleh guru juga tidak akan dapat difungsikan dengan baik jika fasilitas ini juga kurang memadai (wawancara dengan guru bahasa Arab MAS Daruzzahidin).

Ketersediaan fasilitas sangat menentukan dalam penerapan berbagai media, terutama dalam menghadirkan media yang berkaitan dengan materi-materi pembelajaran secara khusus dan semua mata pelajaran secara umum. Beberapa madrasah Aliyah (MA) di lingkungan kementerian agama Kabupaten Aceh Besar telah memiliki dukungan alat atau perangkat keras dalam bidang informasi dan teknologi.

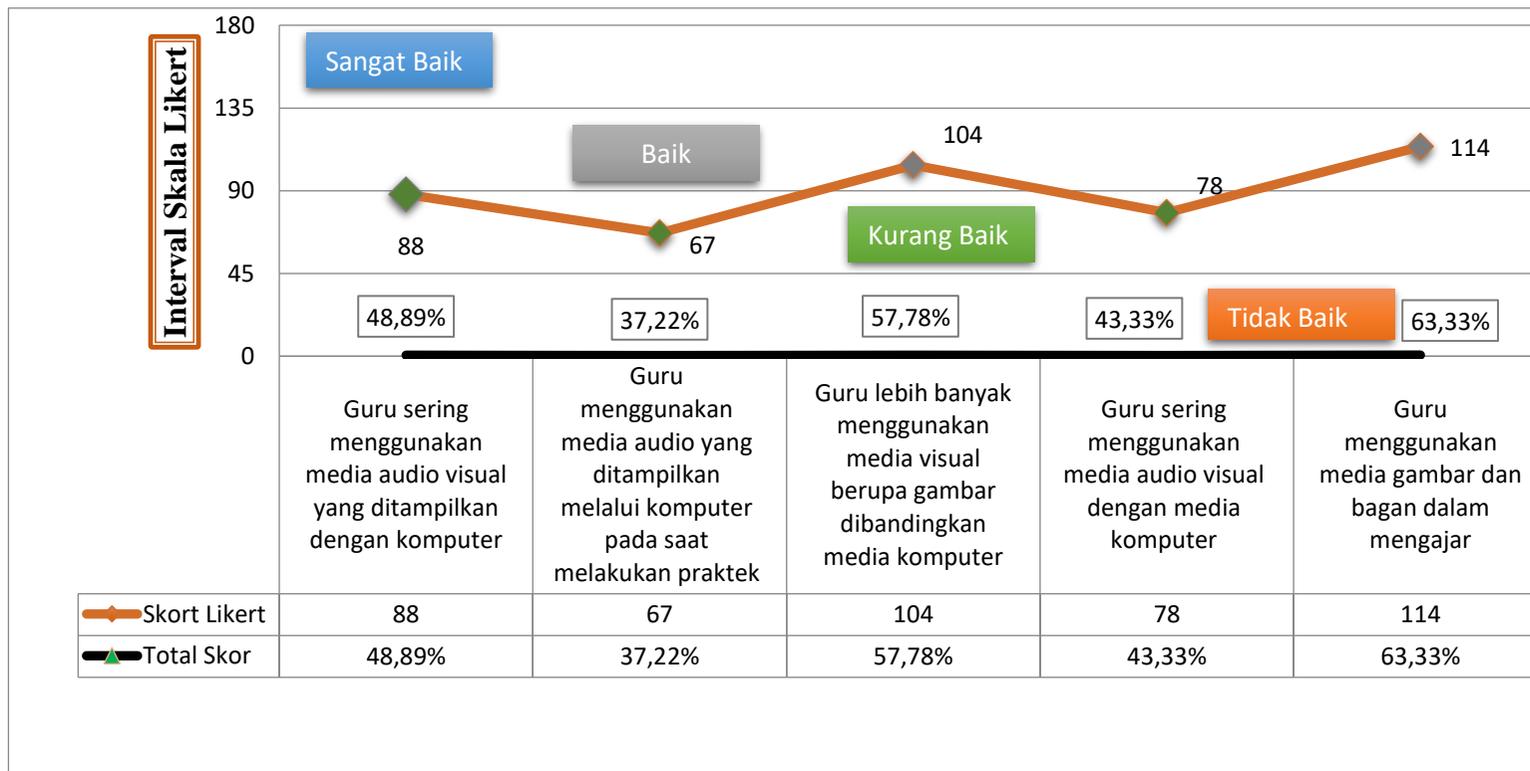
Guru akan dapat menggunakan media bagan yang dirancang khusus untuk materi pelajaran yang sedang diajarkan, konsep perancangan media berupa bagan struktur, pada umumnya untuk penguasaan materi-materi yang saling keterkaitan, perancangan bagan struktur dapat disebut juga

sebagai peta konsep sederhana yang menguraikan beberapa materi yang saling berkaitan, melalui bagan struktur tersebut diharapkan mampu mengembangkan pola pikir seseorang dalam memahami materi tertentu. Seperti dalam mata pelajaran , penggunaan bagan struktur yang berkaitan dengan pemahaman penguasaan materi struktur kalimat dalam .

Kemampuan guru dalam menggunakan bagan sebagai media dalam upaya mempermudah pemahaman struktur kalimat pada madrasah Aliyah (MA) di lingkungan kementerian Agama Aceh Besar. Antaranya dapat dilihat dari; Guru Mmenggunkan media edia-visualhanya berupa gambar dan bagan melalui media komputer untuk mengajarkan struktur ketika berlangsungnya pembelajaran dari perolehan hasil penentuan skala *Likert* menunjukkan pada kategori baik dengan jumlah skor 114 dan jumlah persentase skor mencapai 63.33 %. dan inteprestasi skor penentuan yaitu 38.00. tidak digunakan oleh guru

Berikut pemahaman guru tentang komputer dalam pembelajaran pada madrasah Aliyah (MA) di Kabupaten Aceh Besar.

Chart 1: Penggunaan Media Komputer dalam Pembelajaran



Berdasarkan beberapa kategori dan hasil pada *chart* tersebut. Dapat disimpulkan bahwa. Guru dalam melaksanakan pembelajaran kadang kala menggunakan media komputer, akan tetapi masih sangat jarang, di mana penggunaan beberapa media yang khusus dan ditunjang dengan media komputer berdasarkan hasil penentuan skala likert berada pada posisi kurang baik, dan guru lebih banyak menggunakan media tidak membutuhkan komputer, dengan menghadirkan media bagan struktur dan gambar untuk memngajarkan beberapa materi dalam , dengan demikian guru pada Madrasah Aliyah (MA) di Kabupaten Aceh Besar masih lemah dalam penggunaan media komputer ketika berlangsungnya proses belajar mengajar.

E. KESIMPULAN

Kompetensi guru pada Madrasah Aliyah kabupaten Aceh Besar, secara umum guru telah mampu menganal, memahami kedudukan penting media dalam pembelajaran. berkaitan dengan penggunaan media komputer. Guru dalam melaksanakan pembelajaran kadang kala menggunakan media komputer, akan tetapi masih sangat jarang. Di mana penggunaan beberapa media yang khusus dan ditunjang dengan media komputer berdasarkan hasil penentuan skala *likert* berada pada posisi kurang baik.

Guru lebih banyak menggunakan media tidak membutuhkan komputer, dengan menghadirkan media bagan struktur dan gambar untuk memngajarkan beberapa materi dalam , dengan demikian guru pada

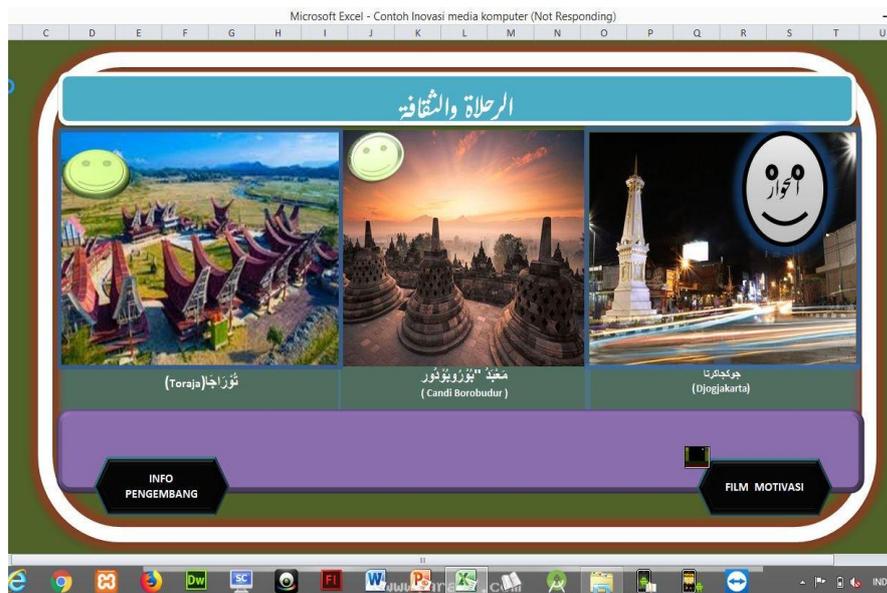
Madrasah Aliyah (MA) di Kabupaten Aceh Besar masih lemah dalam penggunaan media komputer ketika berlangsungnya proses belajar mengajar.

Peneliti merekomendasikan inovasi sederhana yang dapat dilakukan oleh guru dan sesuai dengan kemampuan guru dalam memanfaatkan fasilitas komputer sebagaimana pada gambar berikut:

Gambar 1. Media Pembelajaran Sederhana dengan Fasilitas

(Office Excel, Word dan Power Point)

Halaman Utama



DAFTAR PUSTAKA

Firmanzah, *Mengelola Partai Politik, Komunikasi dan Positioning Politik di Era Demokrasi*, Jakarta: Pustaka Obor Indonesia, 2011

Farid Wajdi, *Inovasi Media Pembelajaran Gramatika Berbasis Aplikasi Android pada Madrasah Aliyah (MA) di Kabupaten Aceh Besar*, Banda Aceh: Pusat

- Penelitian dan Penerbitan LPPM Universitas Islam Negeri Ar-raniry Banda Aceh, 2016
- H.Sutirna, *Inovasi dan Teknologi Pembelajaran (Konsep Dasar, Teori dan Aplikasi)*, Yogyakarta: Dee publish, 2018
- Husniatus dkk, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT Konsep dan Aplikasi pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*, Jakarta: Prenadamedia Group, 2017
- Rusman, dkk. *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer*, Bandung: Alfabeta, 2013
- Roymand H. Simamora, *Buku Ajar Pendidikan dalam Keperawatan*, Jakarta:EGC, 2009
- Muhammad Yaumi, *Media dan Teknologi Pembelajaran*, Jakarta: Prenadamedia Group, 2018
- M.Roqib, *Ilmu Pendidikan Islam: Pengembangan pendidikan Integratif di Sekolah, Keluarga, dan Masyarakat*, Yogyakarta: Lkis, 2009
- Muliana, *Rahasia Menjadi Guru Hebat*, Jakarta: Grasindo, 2010
- Nana Syaodih, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2006
- Nurchaili, *Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dalam Proses Pembelajaran Kimia Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa*, Jurnal dikbud, Vol.2.2016,
- Nurhadi Yusran, *Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Game Tournaments Melalui Media Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Kimia Siswa di MAN Kuta Baro Aceh Besar*, Banda Aceh:FTK UIN Ar-Raniry, 2016
- Suja'I, *Inovasi Pembelajaran* , Semarang: Walisongo Press, 2008
- Wina Sanjaya, *media komunikasi pembelajaran*, Jakarta: Prenada media, 2012
- W.Gulo, *Strategi Belajar Mengajar*, cetakan ke-empat, Jakarta: Grasindo, 2008