

PENERAPAN MEDIA VISUAL PADA PROSES PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

Maisaroh Ritonga

Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Agama Islam

Universitas Al Washliyah Labuhanbatu

*Corresponding author. Tel/Fax 081263626240; Email: maisarohritonga@yahoo.com

Abstrak

Seiring dengan kemajuan teknologi yang sangat berpengaruh terhadap perkembangan pendidikan di sekolah, maka penggunaan alat-alat atau media pembelajaran sangatlah dianjurkan. Salah satu media pembelajaran adalah media berbasis visual (media visual), bagaimana media visual digunakan dalam proses belajar mengajar pada bidang studi Pendidikan Agama Islam?. Beberapa media visual yang dapat digunakan atau diterapkan dalam proses belajar mengajar pada Pendidikan Agama Islam antara lain dapat berupa: a. Gambar b. Chart dan Bagan c. Transparansi d. Diagram dan e. *Macromedia Flash*. Beberapa prinsip yang harus diperhatikan dan langkah-langkah dalam penerapan media visual dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam tersebut dibahas lebih lanjut pada karya ilmiah ini.

Kata Kunci: Penerapan, Media Visual, Pendidikan Agama Islam

I. PENDAHULUAN

Dalam proses belajar mengajar, kehadiran alat atau media cukuplah penting. Karena dalam kegiatan tersebut ketidakjelasan bahan yang disampaikan dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara. Media pembelajaran digunakan dalam rangka upaya peningkatan atau mempertinggi mutu proses pendidikan. Alat atau media merupakan sarana yang membantu proses pembelajaran terutama yang berkaitan dengan indera pendengaran dan penglihatan bahkan dengan adanya media dapat mempercepat proses pembelajaran murid dan membuat pemahaman semakin mudah.

Seiring dengan kemajuan teknologi yang sangat berpengaruh terhadap perkembangan pendidikan di sekolah, maka penggunaan alat-alat atau media pembelajaran sangatlah dianjurkan. Saat ini, pembelajaran di sekolah mulai disesuaikan dengan perkembangan teknologi informasi. Pembelajaran yang semula hanya menggunakan metode ceramah konvensional atau verbal semata menjadi pembelajaran yang lebih aktif dan menyenangkan. Pembelajaran yang semula siswa sebagai obyek pasti yang menerima apa adanya dari guru, menjadi pembelajaran yang menuntut siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran. Demikian pula dengan pendidikan agama islam juga memerlukan sarana pembelajaran untuk

meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam proses belajar mengajar. Sarana pembelajaran tersebut dikenal dengan istilah media pembelajaran.

Salah satu media pembelajaran adalah media berbasis visual (media visual), bagaimana media visual digunakan dalam proses belajar mengajar pada bidang studi Pendidikan Agama Islam?, penerapan media visual tersebut akan dibahas lebih lanjut sebagai berikut.

II. PEMBAHASAN

A. Pengertian Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam

Di dalam pemikiran pendidikan agama islam, terutama karya ilmiah bahasa arab, terdapat berbagai istilah yang digunakan oleh ulama dalam memberikan pengertian tentang pendidikan islam dan sekaligus untuk diterapkan dalam konteks yang berbeda-beda pula.

Menurut Zakiyah Drajat, pendidikan Islam didefinisikan sebagai suatu usaha untuk membina dan mengasuh peserta didik agar senantiasa dapat memahami ajaran islam secara menyeluruh. Lalu menghayati tujuan, yang pada akhirnya dapat mengamalkan serta menjadikan islam sebagai pandangan kehidupan.

Dari beberapa pengertian pendidikan Islam yang dirumuskan oleh para Ilmuan Muslim, maka dapat disimpulkan bahwa

pendidikan Islam adalah Rangkaian proses sistematis, terencana, dan komprehensif dalam upaya mentransfer nilai-nilai kepada peserta didik, mengembangkan potensi yang ada pada diri anak didik sehingga mampu melaksanakan tugasnya dimuka bumi ini dengan sebaik-baiknya, sesuai dengan nilai-nilai Illahiyyah yang didasarkan pada agama (Al Qur'an dan Al Hadits) pada semua dimensi kehidupannya.

Sedangkan media pembelajaran menurut Gerlach and Ely adalah “ *a medium, conceived is any person, material or event that establishes condition which enable the learner to acquire knowledge, skill and attitude*” (media itu meliputi orang, bahan, peralatan, atau kegiatan yang menciptakan kondisi yang memungkinkan siswa memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap). Maka dapat disimpulkan bahwa Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan bahan serta materi tentang Agama Islam kepada Peserta didik agar terwujudnya kepribadian Muslim yang sesuai dengan Nilai-nilai yang terkandung dalam Agama Islam. Dengan demikian maka media ini mencakup apa saja yang dapat digunakan untuk menuntun atau membimbing anak dalam masa pertumbuhannya agar kelak menjadi

pribadi muslim yang di Ridlhoi oleh Allah SWT.

B. Pengertian Media Visual

Visual adalah penggunaan materi yang penyerapan melalui pandangan. Berdasarkan pendapat para ahli yang dinamakan media pembelajaran visual adalah proses penyampaian pesan dari sumber ke penerima pesan melalui media penglihatan, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.

Media visual adalah media yang hanya dapat dilihat dengan menggunakan indra penglihatan. Jenis media inilah yang sering digunakan oleh para guru untuk membantu menyampaikan isi atau materi pelajaran. Media visual ini terdiri atas media yang tidak dapat diproyeksikan (*non projected visual*) dan media yang dapat diproyeksikan (*project visual*). Media yang dapat diproyeksikan bisa berupa gambar diam (*still pictures*) atau bergerak (*motion picture*).

Visualisasi pesan, informasi, atau konsep yang ingin disampaikan kepada siswa dapat dikembangkan dalam berbagai bentuk, seperti foto, gambar/ilustrasi, sketsa/gambar garis, grafik, bagan, chart,

dan gabungan dari dua bentuk atau lebih. Foto menghadirkan ilustrasi melalui gambar yang hampir menyamai kenyataan dari sesuatu objek atau situasi. Sementara itu, grafik merupakan representasi simbolis dan artistik sesuatu objek atau situasi.

Keberhasilan penggunaan media berbasis visual ditentukan oleh kualitas dan efektivitas bahan-bahan visual dan grafik itu. Hal ini hanya dapat dicapai dengan mengatur dan mengorganisasikan gagasan-gagasan yang timbul, merencanakannya dengan saksama, dan menggunakan teknik-teknik dasar visualisasi objek, konsep, informasi atau situasi. Meskipun perancang media pembelajaran bukan seorang pelukis dengan latar belakang profesional, ia sebaiknya mengetahui beberapa prinsip dasar dan penuntut dalam rangka memenuhi kebutuhan penggunaan media berbasis visual.

C. Langkah-langkah Pembuatan Media Visual

Beberapa prinsip umum yang perlu diketahui untuk penggunaan efektif media berbasis visual sebagai berikut:

- 1) Usahakan visual itu sesederhana mungkin dengan menggunakan gambar garis, karton, bagan dan diagram.

- 2) Visual digunakan untuk menekankan informasi sasaran (yang terdapat teks) sehingga pembelajaran dapat terlaksana dengan baik.
 - 3) Gunakan grafik untuk menggambarkan ikhtisar keseluruhan materi sebelum menyajikan unit demi unit pelajaran untuk digunakan oleh siswa mengorganisasikan informasi.
 - 4) Ulangi sajian visual dan libatkan siswa untuk meningkatkan daya ingat.
 - 5) Gunakan gambar untuk melukiskan perbedaan konsep-konsep.
 - 6) Hindari visual yang tak berimbang.
 - 7) Tekankan kejelasan dan ketepatan dalam semua visual.
 - 8) Visual yang diproyeksikan harus dapat terbaca dan mudah dibaca.
 - 9) Visual, khususnya diagram, amat membantu untuk mempelajari materi yang agak kompleks.
 - 10) Visual yang dimaksudkan untuk mengkomunikasikan gagasan khusus akan efektif apabila: (a) jumlah objek dalam visual yang akan ditafsirkan dengan benar dijaga agar terbatas, (b) jumlah aksi terpisah yang penting pesan-pesannya harus ditafsirkan dengan benar sebaiknya terbatas, dan (c) semua objek dan aksi yang dimaksudkan dilukiskan secara realistik sehingga tidak ada penafsiran ganda.
 - 11) Unsur-unsur pesan dalam visual harus ditonjolkan dan dengan mudah dibedakan dari unsur-unsur latar belakang untuk mempermudah pengolahan informasi.
 - 12) *Caption* (keterangan gambar) harus disiapkan terutama untuk: (a) menambah informasi yang sulit dilukiskan secara visual, seperti lumpur, kemiskinan, dan lain-lain, (b) memberi nama orang, tempat, atau objek, (c) menghubungkan kejadian atau aksi dalam lukisan dengan visual sebelum atau sesudahnya, dan (d) menyatakan apa yang orang dalam gambar itu sedang kerjakan, pikirkan, atau katakan.
 - 13) Warna harus digunakan secara realistik.
 - 14) Warna dan pemberian bayangan digunakan untuk mengarahkan perhatian dan membedakan komponen-komponen.
- Secara lebih sederhana prinsip-prinsip yang harus diperhatikan dalam pembuatan media visual adalah sebagai berikut:
1. Kesederhanaan

Secara umum kesederhanaan itu mengacu kepada jumlah elemen yang terkandung dalam suatu visual, jumlah elemen yang lebih sedikit memudahkan siswa menangkap dan memahami pesan yang di sajikan visual itu. Contohnya antara (15 sampai 20 kata), kata-kata harus memakai huruf sederhana dengan gaya huruf yang mudah terbaca dan tidak terlalu beragam dalam satu tampilan. Kalimatnya harus ringkas tetapi padat dan mudah di mengerti.

2. Keterpaduan

Keterpaduan elemen-elemen itu harus saling terkait dan menyatu sebagai suatu keseluruhan sehingga visual itu merupakan suatu bentuk menyeluruh yang dapat dikenal yang bisa membantu pemahaman pesan dan informasi yang dikandungnya.

3. Penekanan

Meskipun penyajian visual dirancang sesederhana mungkin, seringkali konsep yang ingin di sajikan memerlukan penekanan terhadap salah satu unsur yang akan menjadi pusat perhatian siswa. Dengan menggunakan ukuran, hubungan-hubungan, perspektif, warna atau ruang penekanan dapat diberikan kepada unsur-unsur penting.

4. Keseimbangan

Bentuk atau pola yang di pilih sebaiknya menempati ruang penayangan yang memberikan persepsi keseimbangan meskipun tidak seluruhnya simetris.

Keseimbangan yang seluruhnya simetris disebut keseimbangan formal, seperti menampakan dua bayangan visual yang sama dan sebangun. Oleh karena itu, keseimbangan formal cenderung tampak statis. Sebaliknya, keseimbangan informal tidak keseluruhannya simetris tapi memberikan kesan dinamis dan dapat menarik perhatian.

5. Bentuk

Bentuk yang aneh dan asing bagi siswa dapat membangkitkan minat dan perhatian. Oleh karena itu, pemilihan bentuk sebagai unsur visual dalam penyajian pesan, informasi atau isi pelajaran perlu di perhatikan.

6. Garis

Garis digunakan untuk menghubungkan unsur-unsur sehingga dapat menuntun perhatian siswa untuk mempelajari suatu urutan-urutan khusus.

7. Tekstur

Tekstur adalah unsur visual yang dapat menimbulkan kesan kasar atau halus. Tekstur dapat digunakan untuk penekanan suatu unsur seperti halnya warna.

8. Warna

Warna merupakan unsur visual yang penting, tetapi ia harus digunakan dengan hati-hati untuk memperoleh dampak yang baik. Warna digunakan untuk memberikan kesan pemisahan atau penekanan dan warna dapat mempertinggi tingkat realisme objek atau situasi yang digambarkan, menunjukkan persamaan dan perbedaan, dan menciptakan respons emosional tertentu.

D. Penerapan Media Visual dalam Pendidikan Agama Islam

Sebagaimana yang telah disebutkan pada bagian terdahulu bahwa semua jenis media pembelajaran yang digunakan dalam proses belajar mengajar dapat digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam, salah satu di antaranya adalah media visual.

Adapun media berbasis visual dalam dapat digunakan berbagai tampilan-tampilan unik dan menarik yang dapat digunakan dalam proses belajar mengajar pada bidang studi Pendidikan Agama Islam adalah sebagai berikut :

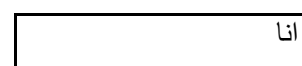
a) Gambar

Gambar yang dimaksud di sini termasuk foto, lukisan atau gambar, dan sketsa. Tujuan utama penampilan berbagai jenis gambar ini adalah untuk memvisualisasikan konsep yang ingin disampaikan kepada siswa.

Salah satu contoh gambar yang bisa diterapkan pada pembelajaran PAI dengan melalui media *flash card* (kartu kecil yang berisi gambar, teks atau tanda symbol yang mengingatkan atau menuntun siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar itu. Misalnya, dalam latihan memperlancar bacaan-bacaan sholat, gambar setiap gerakan dalam sholat dibuat di atas *flash card*.

Selain itu media gambar yang bisa dimanfaatkan dengan menggunakan *strip story*, yaitu merupakan potongan-potongan kertas yang sering digunakan dalam menghafal dan membaca ayat-ayat suci Al-Qur'an tanpa terkesan membosankan dan terpaksa. *Strip story* dapat digunakan untuk mata pelajaran hadits, kisah-kisah Nabi, bacaan dalam sholat, mahfudzhat dan lain-lain.

Untuk mempermahir menyusun kata-kata dalam satu kalimat dapat pula digunakan teknik yang serupa dengan menggunakan kartu-kartu yang berisi kata-kata. Kartu-kartu kata itu disusun secara acak (tidak beraturan), dan siswa ditugaskan untuk membaca cepat kata-kata pada kartu-kartu itu dengan urutan yang benar. Latihan ini mempermahir keterampilan siswa membaca cepat. Misalnya:



اعطيتك
الكوثر
فصل
لربك
وانح
ان
شأنك
هو
الأبتر

Kata-kata yang diletakkan secara tidak beraturan itu ke bawah harus di baca dengan benar oleh siswa. Dibalik setiap waktu kata dapat di tuliskan arti kata itu, sehingga latihan siswa dapat dilanjutkan dengan memahami arti.

Ada lagi media gambar dengan menggunakan papan kantong yang bisa di buat dengan triplek dan karton tebal. Panjang triplek atau karton tebal kira-kira 90 cm dan tinggi kurang lebih 60 cm. Pada papan triplek atau karton ini diletakkan lem atau staple dengan tinggi kurang lebih 5 cm.

Pada deretan kantong ini dapat dipindah-pindahkan beberapa karton-karton kecil yang bertuliskan kata-kata Arab atau Indonesia, contohnya:

فما			
الله	قل	هو	احد

Setelah disusun maka kita akan lihat di papan kantong

	نثر				
		احد	الله	هو	قل
		Kantong			

Berikut merupakan contoh lain dari media visual berupa gambar (poster) :



Gambar : Tata Cara Berdo'a

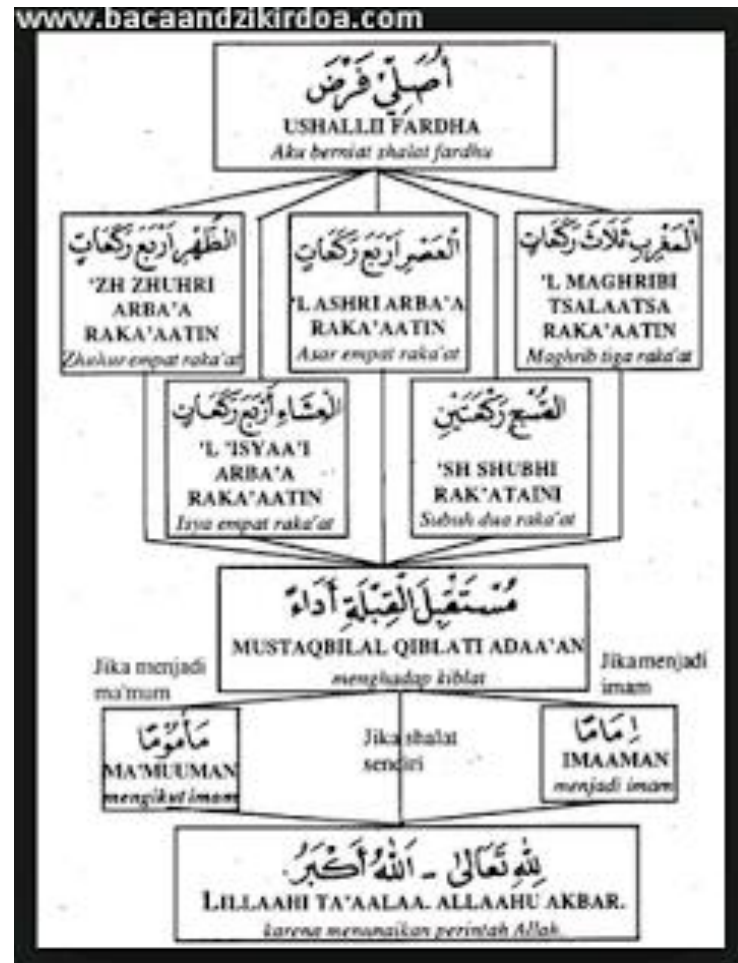
Gambar lain yang dapat dijadikan sebagai media dalam proses belajar mengajar seperti, gambar lembu dan kambing yang digunakan pada materi

hewan Qurban, gambar Tata cara berwudhu', gambar Gua Hira untuk pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dan lain-lain disesuaikan dengan materi pada bidang studi Pendidikan Agama Islam.

b) Chart dan Bagan

Chart harus mempunyai tujuan pembelajaran yang ditentukan dengan jelas. Bagi siswa yang berusia muda suatu chart harus berisikan hanya satu konsep atau gambaran konsep. Jika ingin mengungkapkan beberapa gagasan atau konsep, sebaiknya dibuat serangkaian chart sederhana.

Adapun media chart yang bisa digunakan yaitu menggunakan chart garis (alur) waktu menggambarkan hubungan kronologis antara peristiwa-peristiwa yang terjadi. Chart seperti ini sering digunakan untuk menunjukkan kaitan waktu peristiwa-peristiwa bersejarah atau hubungan orang-orang terkenal dengan peristiwa itu. Garis waktu amat bermanfaat untuk meningkatkan urutan waktu dari serangkaian peristiwa. Contoh dalam pembelajaran PAI, dalam menjelaskan kisah-kisah Nabi dan sahabat sehingga apa yang dijelaskan guru tidak sekedar mendengarkan tapi visualisasi pun terjadi sehingga siswa lebih mudah menyerap pelajaran.



Contoh lafaz niat sholat fardhu

c) Transparansi (OHP)

Transparansi merupakan gambar atau film besar yang di proyeksikan oleh guru untuk memvisualisasikan konsep, proses, fakta, statistic, kerangka out line, atau ringkasan di depan kelompok kecil atau kelompok besar. Teknik pembuatan transparansi dapat digolongkan ke dalam teknik pembuatan langsung dan teknik tidak langsung. Pembuatan transparansi langsung secara manual merupakan cara paling mudah dan sederhana, yaitu dengan langsung menggambarkan (membuat

visual dalam format yang diinginkan) di atas lembaran transparansi dengan spidol khusus. Teknik tidak langsung adalah memindahkan gambar atau bentuk visual yang sudah ada atau yang telah dipersiapkan pada bahan lain dengan cara membuat kopinya terlebih dahulu. Ada beberapa pembuatan transparansi tidak langsung, yaitu transfer temple, transfer kopi, transfer kimiawi dan transfer elektronik.

Pada saat menyajikan materi dengan proyeksi transparansi kita harus memperhatikan teknik-teknik berikut ini:

1. Menunjukkan gambar, diagram, atau bentuk visual lainnya dengan menggunakan petunjuk di atas transparansi untuk mengarahkan perhatian kepada hal-hal rinci.
2. Menggunakan spidol transparansi atau ball poin khusus untuk menambahkan detail atau menandai butir penting di atas transparansi selama penyajian.
3. Mengendalikan kecepatan jalannya penyajian informasi atau pelajaran dengan menutupi bagiantransparansi dengan kertas atau karton dan baru dimunculkan pada saat siap mendiskusikan butir yang ditutupi itu.
4. Membuat transparansi berlapis-lapis (overlay) untuk menunjukkan proses atau konsep yang rumit.

5. Menggandakan isi transparansi di atas kertas untuk dibagikan ke pada siswa.

d) Grafik

Grafik adalah gambar yang sederhana yang banyak sedikitnya merupakan penggambaran data kuantitatif yang akurat dalam bentuk yang menarik dan mudah dimengerti. Dengan mengalihkan data angka-angka ke dalam sebuah grafik, arti dari angka-angka tersebut menjadi jelas.

Salah satu contoh grafik adalah rafik garis, yaitu grafik berupa garis di atas suatu bidang yang dibagi petak-petak empat persegi yang sama besar. Kita dapat memvisualisasikan data angka-angka dengan grafis garis. Grafis garis dapat menunjukkan suatu keadaan atau perkembangan dalam jangka waktu dengan jelas sekali. Pada grafis garis arah garis dapat memberi petunjuk dengan jelas dan ringkas tentang perkembangan dalam beberapa tahun terakhir misalnya.

e) Diagram

Diagram pada umumnya berisi petunjuk-petunjuk, diagram menyederhanakan hal yang kompleks dapat memperjelas penyampaian pesan.

Beberapa ciri diagram yang perlu diketahui adalah:

1. Diagram bersifat simbiolis dan abstrak sehingga kadang– kadang sulit dimengerti
2. Untuk dapat membaca diagram seseorang harus mempunyai latarbelakang tentang apa yang didiagramkan
3. Walaupun sulit dimengerti, karena sifatnya yang padat diagram dapat memperjelas arti.

Diagram yang baik, sebagai media pendidikan adalah yang:

1. Benar, digambar rapi, diberi title, label dan penjelasan penjelasan yang perlu
2. Cukup besar dan ditempatkan secara strategis
3. Penyusunan disesuaikan dengan pola membaca yang umum yaitu dari kiri ke kanan dan dari atas ke bawah.

1. Diagram Batang

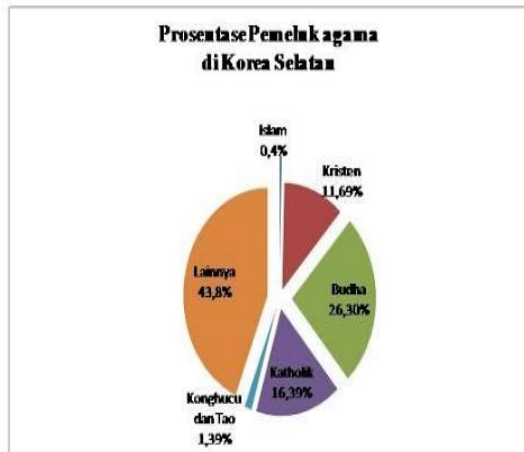
Diagram bisa pula merupakan gambar batang-batang, maka disebut diagram batang. Kalau batang-batang itu disusun berdiri, namanya diagram batang vertical, sedangkan yang mendatar disebut diagram batang horizontal. Batang-batang itu bisa dibuat dalam ukuran lebar dan

panjang saja, atau dibuat dalam bentuk balok, maka disebut diagram balok.



2. Diagram Lingkaran

Diagram bisa juga berupa lingkaran yang dibagi dari titik tengahnya menjadi beberapa sektor. Karena ia membentuk lingkaran, maka grafik demikian disebut grafik lingkaran. Tujuan grafik lingkaran ialah memperlihatkan pembagian sebuah lingkaran, perbandingan antara satu bagian dengan bagian yang lain dan antara masing-masing bagian dengan lingkaran keseluruhan, misalnya perbandingan jumlah *asnaf* atau orang yang berhak menerama zakat di suatu kecamatan tertentu pada hasil pendistribusian harta zakat tahun tertentu. Contoh lainnya,



e. *Macromedia Flash*

Salah satu program yang banyak digunakan dalam membuat media pembelajaran yang berisi animasi, grafik, teks dan suara adalah Macromedia Flash. “Macromedia Flash adalah program untuk membuat animasi dan aplikasi web profesional. Bukan hanya itu, Macromedia Flash juga banyak digunakan untuk membuat game, animasi kartun, dan aplikasi multimedia interaktif seperti demo produk dan tutorial interaktif”. Software keluaran Macromedia ini merupakan program untuk mendesain grafis animasi yang sangat populer dan banyak digunakan desainer grafis. Kelebihan flash terletak pada kemampuannya menghasilkan animasi gerak dan suara. Awal perkembangan flash banyak digunakan untuk animasi pada website, namun saat ini mulai banyak digunakan untuk media pembelajaran karena kelebihan-kelebihan yang dimiliki.

Pada dasarnya Macromedia Flash merupakan gabungan konsep pembelajaran dengan teknologi audiovisual yang mampu menghasilkan fitur-fitur baru yang dapat dimanfaatkan dalam pendidikan. Namun Macromedia Flash dapat merupakan media visual jika pada tampilan animasi tersebut tidak menggunakan suara (hanya gambar yang bergerak).

Pembelajaran berbasis multimedia tentu dapat menyajikan materi pelajaran yang lebih menarik, tidak monoton, dan memudahkan penyampaian. Peserta didik dapat mempelajari materi pelajaran tertentu secara mandiri dengan komputer yang dilengkapi program multimedia.

Macromedia Flash memiliki sejumlah kelebihan. Beberapa kelebihan Macromedia Flash antara lain :

1. Animasi dan gambar konsisten dan fleksibel untuk ukuran jendela dan resolusi layar berapapun pada monitor pengguna.
2. Kualitas gambar terjaga.
3. Waktu kemunculan (loading time) program relative cepat.
4. Program yang dihasilkan interaktif.
5. Mudah dalam membuat animasi.
6. Dapat diintegrasikan dengan beberapa program lain.

7. Dapat dimanfaatkan untuk membuat film pendek atau kartun, presentasi, dan lain-lain.

Langkah-langkah yang dilakukan dalam menggunakan macromedia flash adalah :

- a. Membuka program Macromedia Flash 8 Anda dapat melakukan cara berikut:

Pilih Star >Program > Macromedia > Flash 8

Pilih Ikon Flash  8 pada dekstop (Layar monitor).

- b. Beberapa saat akan muncul jendela dialog seperti berikut.

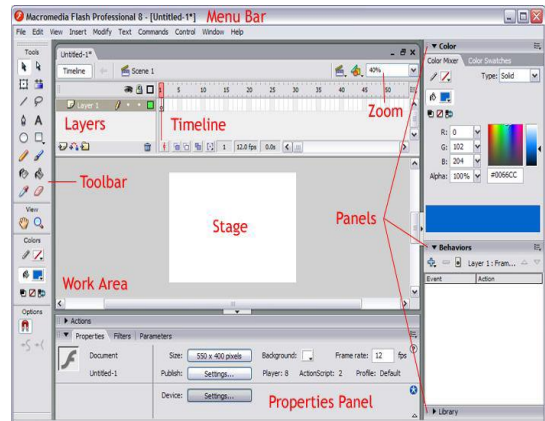


Gambar: Tampilan Dialog Macromedia Flash 8

Pilih **Create New > Flash Document** untuk memulai membuat file baru.

Pilih **Open a Recent New > Open** untuk membuka file flash.

- c. Muncul Tampilan standar jendela kerja Flash 8



Gambar: Tampilan Standar Macromedia Flash 8

Tools; berisi tombol-tombol untuk membuat dan mengedit gambar, **View**; untuk mengatur tampilan lembar kerja, **Colors**; menentukan warna yang dipakai saat mengedit, **Option**; alat bantu lain untuk mengedit gambar. **Timeline** atau garis waktu merupakan komponen yang digunakan untuk mengatur atau mengontrol jalannya animasi. **Stage** disebut juga layar atau panggung. Stage digunakan untuk memainkan objek-objek yang akan diberi animasi. Dalam stage kita dapat membuat gambar, teks, memberi warna dan lain-lain.

Macromedia Flash dapat diterapkan atau digunakan dalam pembelajaran Agama Islam sesuai dengan materi yang disampaikan, contoh materi tentang proses penciptaan manusia berdasarkan Q.S Al Mu'minun ayat 12-14, maka disusunlah animasi atau gambar tanpa menggunakan suara (hanya gambar dan tulisan sebagai

keterangan) dimulai dari saripati tanah → *nuthfah* → *alaqah* → *mudghah* → *'idhaam* → dibalut lagi dengan *lahmun* (daging) → *khalqaan aakhara* (bayi), dan contoh lainnya.

III. KESIMPULAN

Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan bahan serta materi tentang Agama Islam kepada Peserta didik agar terwujudnya kepribadian Muslim yang sesuai dengan Nilai-nilai yang terkandung dalam Agama Islam.

Media visual adalah media yang hanya dapat dilihat dengan menggunakan indra penglihatan. Beberapa prinsip-prinsip yang harus diperhatikan dalam pembuatan media visual adalah: kesederhanaan, keterpaduan, penekanan, keseimbangan, bentuk, garis, tekstur, dan warna.

Beberapa media visual yang dapat digunakan atau diterapkan dalam proses belajar mengajar pada Pendidikan Agama Islam antara lain dapat berupa:

- a. Gambar
- b. Chart dan Bagan
- c. Transparansi
- d. Diagram
- e. *Macromedia Flash*

Seluruh media tersebut disesuaikan dengan materi yang berhubungan dengan materi yang dibahas dalam bidang studi Pendidikan Agama Islam.

DAFTAR PUSTAKA

- Anitah, Sri, Prof., M.Pd. 2010. *Media Pembelajaran*. Surakarta: Yuma Pustaka.
- Ardiansyah, N. (2013). *Macromedia Flash 8*. Sekadu: STKIP PGRI . Pontianak.
- Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran*. Jakarta : Rajawali Pers. 2010
- Asyhar, Rayandra. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada. 2010.
- Denim, Sudarman. *Media Komunikasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara. 1994.
- Daryanto. (2010). *Media Pembelajaran*. Bandung: Sarana Tutorial Nurani Sejahterah.
- Djamarah, S.B. & A. Zain. (2013). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hamalik, Oemar. *Media Pendidikan*. Cetakan ke-7. Bandung: Citra Aditya Bakti. 1994.
- Kusrianto, A. (2006). *Macromedia Flash 8*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.

- Kustandi, C. & B. Sutjipto. (2011). *Media Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Riyana dan Susilana. (2009). *Media Pembelajaran*. Bandung: Wacama Prima.
- Munandir, Handy Kartawinata. *Robert M. Gagne, Kondisi Belajar dan Teori Pembelajaran*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi DEPDIBUD. 1989.
- Musfiqon. *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Prestasi Pustaka Publisher. 2012.
- Sadiman S., Arief, dkk. *Media Pendidikan. Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Raja Grafindo Persada. 1996.
- Sudjana Nana, dkk. *Teknologi pengajaran*. Bandung: Sinar Baru.1989
- Sudjana, Nana. *Teori-teori Belajar Untuk Pengajaran*. Jakarta: Lembaga Penerbit Fakultas Ekonomi. 1991.
- Sudjana, Nana, dan Ahmad Rivai. 2009. *Media Pembelajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Syah, Muhibbin. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada. 2003.
- Syukur, Fatah. *Teknologi Pendidikan*. Semarang: RaSail. 2005.
- Zulkifli. *Psikologi Perkembangan*. Bandung : PT. Remaja Rosda Karya. 1986.