

## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### A. Media Pembelajaran

##### 1. Pengertian Media Pembelajaran

Menurut Anitah media merupakan setiap individu, bahan, alat, atau kondisi yang memungkinkan pembelajaran untuk mendapatkan pengetahuan, keterampilan, dan sikap.<sup>20</sup> Hal ini selaras dengan yang dikatakan oleh Fajar Gumelar dan Yeti Mulyati, media adalah setiap pendidik baik guru atau dosen, buku ajar, serta suasana pembelajaran.<sup>21</sup>

Selain itu menurut Asosiasi Komunikasi dan Teknologi Pendidikan (*Association for Educational Communication and Technology/AECT* 1979) yang dikutip oleh Nunuk Suryani, berpendapat bahwa media merupakan segala alat dan perantara untuk menyampaikan informasi.<sup>22</sup> Menurut Nunuk media merupakan semua alat dan perantara penyampai informasi dari sumber informasi ke penerima yang mampu memancing pikiran, membangun semangat, atensi, dan keinginan peserta didik sehingga peserta didik dapat menerima pengetahuan, keterampilan, dan sikap.<sup>23</sup>

Pembelajaran adalah merupakan langkah penyampaian informasi baik ilmu pengetahuan maupun materi pembelajaran yang disampaikan pendidik

---

<sup>20</sup>Anitah, *Media pembelajaran*, (Surakarta: Yuma Pustaka, 2017), hlm. 5

<sup>21</sup>Fajar Gumelar, Yeti Mulyati, *Op. Cit.*, hlm. 108

<sup>22</sup>Nunuk Suryani, *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*, (Bandung: Reamja Rosdakarya, 2018), hlm. 2

<sup>23</sup>*Ibid*, hlm. 3

atau sumber belajar lain kepada peserta didik atau penerima informasi lain menggunakan alat atau media tertentu.<sup>24</sup>

Menurut Miraso yang dikutip oleh Nunuk pembelajaran adalah gambaran yang dipakai untuk menampakkan usaha pendidikan yang dilakukan secara sadar, dengan tujuan yang sudah ditetapkan terlebih dahulu sebelum proses pelaksanaan, serta yang pelaksanaannya terkendali. Pembelajaran merupakan jalan koneksi dan ikatan sebagai bentuk usaha pendidikan dengan mengondisikan terjadinya proses belajar dalam diri peserta didik. Hal ini dipertegas oleh Sanaky yang berpendapat bahwa pembelajaran adalah proses koneksi antara peserta didik, pendidik, dan bahan ajar.<sup>25</sup>

Media pembelajaran merupakan alat yang menunjang proses pembelajaran dan berguna untuk memperjelas maksud dari pesan yang disampaikan, sehingga tercapainya tujuan pembelajaran dengan lebih baik.<sup>26</sup> Selaras dengan itu Musfiqon yang dikutip oleh Nunuk menjelaskan bahwa media pembelajaran adalah alat penunjang yang berguna untuk mengajarkan sebagai dari semua program pembelajaran yang sulit diajarkan dengan perkataan.<sup>27</sup>

Menurut Elly dkk media pembelajaran yaitu alat yang dipakai untuk memberikan informasi yang memiliki maksud instruksional kepada peserta

---

<sup>24</sup>Cucun Sunaengsih, *Op. Cit*, hlm. 183

<sup>25</sup>Nunuk Suryani, *Op. Cit*, hlm. 3-4

<sup>26</sup>Fajar Gumelar, Yeti Mulyati, *Op. Cit*, hlm. 108

<sup>27</sup>Nunuk Suryani, *Op. Cit*, hlm. 4

didik termotivasi untuk belajar.<sup>28</sup> Nunuk menjelaskan dalam artian luas media pembelajaran adalah semua bentuk dan sarana dalam menyampaikan informasi yang dibuat atau dipakai sesuai dengan konsep pembelajaran, dapat dipakai untuk maksud pembelajaran dalam memberikan pesan, memicu pikiran, atensi, dan minat siswa agar terjadinya proses pembelajaran yang sadar, bermaksud, dan terarah.<sup>29</sup>

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat atau sarana yang dapat menunjang dalam penyampaian informasi kepada peserta didik, agar peserta didik termotivasi untuk belajar dan mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirancang oleh pendidik.

## **2. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran**

Menurut Ramli di dalam bukunya mengemukakan, bahwa secara luas fungsi media pembelajaran dibagi menjadi tiga, yaitu membantu pendidik dalam melaksanakan pembelajaran, membantu peserta didik dalam proses pembelajaran, dan membantu memperbaiki proses pembelajaran.<sup>30</sup> Lebih lanjut menurut Oemar yang dikutip oleh Arsyad berpendapat bahwa penggunaan media pembelajar ketika melaksanakan proses pembelajaran berguna untuk

---

<sup>28</sup>Elly Sukmanasa, dkk, "Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Bagi Siswa Kelas V Sekolah Dasar Di Kota Bogor," *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar* 3, no. 2 (2017): 171, hlm. 175

<sup>29</sup>*Ibid.*, hlm. 5

<sup>30</sup>Muhammad Ramli, *Media dan Teknologi Pembelajaran*, (Banjarmasin : IAIN Antasari Press, 2012) hlm. 2-3

menumbuhkan tekad dan ketertarikan yang baru, menumbuhkan semangat dan dorongan terhadap proses pembelajaran, serta dapat memberikan pengaruh-pengaruh psikologis terhadap peserta didik.<sup>31</sup>

Menurut Derek Rowntree yang dikutip oleh Rohani, berpendapat media pembelajaran berfungsi sebagai: (1) menumbuhkan keinginan belajar, (2) mengingat kembali apa yang telah dipahami, (3) memudahkan perangsang belajar, (4) membangkitkan atensi peserta didik, (5) memberikan balikan dengan segera, (6) menggalakkan latihan yang serasi.<sup>32</sup> Lebih ringkas menurut Kemp & Dayton yang dikutip Cecep dan Daddy, menyatakan fungsi media pembelajaran sebagai berikut: (1) menstimulus atensi atau respons, (2) menyampaikan penjelasan, (3) mengasi instruksi.<sup>33</sup>

Levi dan Lentz yang dikutip oleh Nurdyansyah mengungkapkan ada empat fungsi media pembelajaran, terkhusus media visual, sebagai berikut:<sup>34</sup>

- a. Fungsi atensi, yaitu memikat dan menginstruksikan peserta didik untuk fokus kepada isi materi yang ditampilkan secara visual.
- b. Fungsi afektif, dapat dilihat dari tingkat peserta didik menikmati teks yang bergambar ketika proses pembelajaran.

---

<sup>31</sup>Azhur Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2015), hlm. 15

<sup>32</sup>Ahmad Rohani, *Media Instruksional Edukatif*, (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2014), hlm. 7

<sup>33</sup>Cecep Kustandi dan Daddy Darmawan, *Pengembangan Media Pembelajaran Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat*, (Jakarta: Kencana, 2020) hlm. 17

<sup>34</sup>Nurdyansyah, *Media Pembelajaran Inovatif*, (Sidoarjo: UMSIDA Press, 2019), hlm. 61-62

- c. Fungsi kognitif, gambar dapat mempercepat pencapaian tujuan untuk mengerti dan menghafal materi atau maksud yang terkandung di dalam gambar.
- d. Fungsi kompensatoris, media visual membantu peserta didik yang kurang dalam membaca untuk menguatkan informasi dalam teks dan mengingatnya kembali.

Pemanfaatan media pembelajaran dewasa ini semakin maju, selajur dengan kemajuan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, sehingga manfaatnya berdampak terhadap proses pembelajaran seperti bisa menunjang dalam mempercepat penyajian materi, mempermudah pemahaman peserta didik, dan lain-lainnya.<sup>35</sup>

Menurut Nasution yang dikutip oleh Teni, mengungkapkan manfaat media pembelajaran sebagai berikut:<sup>36</sup>

- a. Pembelajaran lebih memikat perhatian peserta didik sehingga dapat merangsang minat belajar.
- b. Materi pembelajaran menjadi lebih jelas maksudnya, sehingga dapat di mengerti oleh peserta didik, dan kemungkinan peserta didik menguasai memahami tujuan pembelajaran dengan bagus.

---

<sup>35</sup>Muhammad Ramli, *Op. Cit*, hlm. 7

<sup>36</sup>Teni Nurrita, "Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa," *MISYKAT: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah* 3, no. 1 (2018): 171, hlm. 177-178

- c. Metode pembelajaran menjadi beragam, tidak hanya interaksi secara lisan pendidik, peserta didik senang, dan pendidik tidak perlu menggunakan banyak tenaga.
- d. Peserta didik menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran, dikarenakan tidak hanya mendengarkan peserta didik juga melakukan kegiatan seperti mengobservasi, memperagakan, dan lain-lainya.

Menurut *Encyclopedia of Educational Research* yang dikutip oleh Cecep dan Daddy dari buku Hamalik, menyatakan manfaat media pembelajaran, sebagai berikut:<sup>37</sup>

- a. Menaruh dasar-dasar yang kredibel untuk berpikir, dikarenakan untuk mengurangi *verbalisme*.
- b. Memperluas atensi peserta didik.
- c. Menaruh dasar-dasar yang *urgent* untuk perkembangan pembelajaran, karena dapat membuat pembelajaran menjadi lebih baik.
- d. Menunjukkan pengalaman asli yang bisa melahirkan aktivitas mandiri di kalangan peserta didik.
- e. Melahirkan gagasan yang sistematis dan berkelanjutan, terlebih melalui gambar nyata.

---

<sup>37</sup>Cecep Kutandi dan Daddy Darmawan, *Op. Cit*, hlm. 19-20

- f. Membantu lahirnya pemahaman yang tidak mudah didapat dengan cara lain, serta menunjang efisiensi dan keberagaman yang lebih banyak dalam pembelajaran.

Menurut Cecep dan Daddy ada beberapa manfaat praktis media pembelajaran selama proses pembelajaran:<sup>38</sup>

- a. Media pembelajaran berguna untuk memperjelas penyajian materi dan informasi supaya berguna untuk mempermudah dan mengembangkan proses dan hasil belajar
- b. Media pembelajaran berguna untuk menumbuhkan dan menarik atensi peserta didik sehingga dapat menumbuhkan minat belajar, atensi langsung antara peserta didik dengan alam sekitarnya, dan kemungkinan peserta didik belajar sendiri sesuai pengetahuan dan keinginannya.
- c. Media pembelajaran bermanfaat untuk menanggulangi keterbatasan kemampuan, tempat, dan waktu.
- d. Media pembelajaran berguna memberikan persamaan pengalaman ke peserta didik mengenai kejadian-kejadian di sekitar mereka, dan memungkinkan terlaksananya komunikasi antara peserta didik dengan pendidik secara langsung.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut dapat disimpulkan fungsi media pembelajaran adalah menumbuhkan keinginan belajar peserta didik,

---

<sup>38</sup>*Ibid.*, hlm. 20-21

menstimulus atensi belajar peserta didik, dan mempercepat peserta didik mencapai tujuan pembelajaran. Sedangkan manfaat media pembelajaran adalah mempermudah peserta didik untuk mengingat pelajaran, membuat peserta didik untuk mengulang pelajarannya dengan sendiri, dan melahirkan gagasan yang sistematis dan berkelanjutan.

### 3. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Menurut Smaldino dkk yang dikutip oleh Yaumi menerangkan media yang digunakan ketika proses pembelajaran adalah teks, audio, visual, video, perekayasa, dan orang.<sup>39</sup> Sedangkan menurut Rusaman yang dikutip oleh Heri dan Helmi di bukunya, jenis-jenis media pembelajaran sebagai berikut; (1) media audio, (2) media visual, (3) media audio-visual, (4) media serba neka.<sup>40</sup>

Menurut Ramli, jenis-jenis media pembelajaran di kelompokkan secara universal sebagai, berikut:<sup>41</sup>

- a. Kelompok media pembelajaran visual merupakan kelompok media pembelajaran yang dapat dilihat.
- b. Kelompok media pembelajaran audio merupakan kelompok media pembelajaran yang dapat didengar.
- c. Kelompok media pembelajaran visual-audio merupakan kelompok media pembelajaran yang dapat dilihat dan didengar.

---

<sup>39</sup>Muhammad Yaumi, *Media dan Teknologi Pembelajaran*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2018), hlm 10-11

<sup>40</sup>Heri Susanto dan Helmi Akmal, *Media Pembelajaran Sejarah Era Teknologi Informasi*, (Banjarmasin: Universitas Lambung Mangkurat, 2019), hlm. 39

<sup>41</sup>Muhammad Ramli, *Op. Cit*, hlm. 17



Menurut Bretz yang dikutip oleh mengklasifikasikan media pembelajaran sebagai berikut:<sup>42</sup>

- a. Media cetak, barometer utamanya adalah simbol perkataan
- b. Media audio, komponen utamanya suara
- c. Media semi gerak, komponen primernya garis, lambang verbal, dan gerak
- d. Media visual diam, komponen utamanya garis, tanda verbal, dan ilustrasi
- e. Media visual gerak, komponen utamanya potret, goresan, simbol verbal, dan gerak
- f. Media audio visual diam, komponen utamanya adalah bunyi, ilustrasi, goresan, dan simbol verbal
- g. Media audio visual gerak, komponen utamanya adalah suara, gambar, goresan, simbol verbal, dan gerak.

Menurut Rayandra meskipun sudah banyak macam dan desain media pembelajaran yang dikembangkan dan diciptakan, pada dasarnya media tersebut dibagi menjadi empat jenis, yaitu sebagai berikut:<sup>43</sup>

- a. Media audio merupakan jenis media yang dipakai pada proses pembelajaran yang melibatkan indera pendengaran peserta didik.
- b. Media visual merupakan jenis media yang dipakai pada proses pembelajaran yang melibatkan indera penglihatan peserta didik.

---

<sup>42</sup>Nurdyansyah, *Op. Cit*, hlm 48-49

<sup>43</sup>Rayandra Asyhar, *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*, (Jakarta: Gaung Persada, 2010), hlm. 52-53

- c. Media audio-visual merupakan jenis media yang dipakai pada proses pembelajaran yang melibatkan dua indera yaitu penglihatan dan pendengaran pada satu proses bersamaan.
- d. Multimedia merupakan media yang menggunakan berbagai indera dalam satu proses pembelajaran.

Berdasarkan pendapat para ahli dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran dapat dikelompokkan dalam beberapa jenis, namun secara garis besar jenis media pembelajaran yaitu media visual, media audio, dan media audio-visual.

## B. Meme

### 1. Pengertian Media Gambar Meme

Meme pertama kali diperkenalkan oleh Richard Dawkins melalui bukunya berjudul *Selfish Gene* pada tahun 1976. Richard Dawkins menyebutkan bahwa meme adalah kata benda untuk menyampaikan gagasan atau budaya. Menurut Dawkins contoh meme yaitu lagu, gagasan, kalimat, gaya pakaian, cara membuat pot, atau struktur lengkung bangunan.<sup>44</sup> Di dalam kamus Inggris Oxford mengartikan meme (mi: m), n. Biol. (disingkat dari mimeme ... yang ditiru, setelah GENE n.) unsur budaya yang dapat dianggap diteruskan dengan cara non-genetik, esp. imitasi. Menurut KBBI V meme

---

<sup>44</sup>Richard Dawkins, *The Selfish Gene*, Terj. K. El-Kazhiem, (Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia, 2017), hlm. 289

adalah ide, perilaku, atau igaya yang menyebar dari satu orang ke orang lain dalam personal.<sup>45</sup>

Jenkins mengatakan bahwa meme adalah retorika visual dengan mencantumkan tulisan yang tersebar di lingkungan media digital dengan maksud untuk menggambarkan berbagai sikap sosial dan kasih sayang. Menurut Nenty dkk, mengartikan meme adalah gambar yang dimasukkan tulisan untuk menunjang ungkapan dari gambar tersebut. Namun menurut Nenty dkk, meme bukan hanya dalam rupa gambar, melainkan meme dapat berupa parodi, video lucu, dan anekdot yang dapat menyindir bahkan mengkritik sesuatu hal.<sup>46</sup>

Hal ini selaras dengan pendapat Anindita di dalam buku yang menyatakan bahwa meme dikemas dalam bentuk guyonan yang bermaksud untuk menghibur. Bisa berbentuk foto dengan kata-kata singkat, tulisan atau video parodi yang berguna untuk menyampaikan ide sang pembuat agar pesan yang disampaikan diterima oleh khalayak ramai.<sup>47</sup>

Penyebaran sebuah meme di ibaratkan seperti penyebaran virus, hanya saja ini dalam ranah kebudayaan.<sup>48</sup> Bauckhage dalam Aris menyebutkan bahwa penyaluran meme tumbuh melalui komentar, tiruan, parodi, dan bisa melalui berita di media lain.<sup>49</sup>

---

<sup>45</sup>Fajar Gumelar, Yeti Mulyati, *Op. Cit*, hlm. 108-109

<sup>46</sup>Nenty Erawati, Yeti Mulyati, Andoyo Sastromiharjo, *Op. Cit*, hlm. 1424

<sup>47</sup>Anindita Adhiwijayanti, *Op. Cit*, hlm. 1

<sup>48</sup>Richard Dawkins, *Op. Cit*, hlm. 289

<sup>49</sup>Ari Listiorini, "Wacana humor dalam meme di media online sebagai potret kehidupan sebagian masyarakat Indonesia," *Litera* 16, no. 1 (2017), hlm. 65

Pada masa sekarang penyebaran meme begitu cepat dikarenakan penyebaran informasi yang begitu cepat melalui internet, meme yang tersebar melalui internet sering disebut dengan meme internet. Menurut Limor Shifman di dalam bukunya “*Memes in Digital Culture*”, meme internet merupakan komponen-komponen digital dengan kemiripan karakteristik isi, bentuk, dan pendirian, yang diciptakan dengan kesengajaan satu sama lain, serta di sebar, di imitasi, dan di modifikasi melalui internet oleh banyak penggunanya.<sup>50</sup>

Meme terikat dengan sifat viral di internet, dalam bentuk gambar maupun video. Namun, tidak semua hal yang viral dapat dikatakan sebagai meme. Konten yang viral terkadang tersusun dari satu unit item dan diperbanyak, sedangkan meme internet tidak hanya bergantung pada satu unit item, tetapi ada jalinan satu dengan yang lain.<sup>51</sup>

Dari berbagai pendapat dari beberapa ahli dapat disimpulkan bahwa meme adalah sebuah gagasan, ide, perilaku, gaya atau imitasi yang dapat berupa gambar maupun video yang dapat disebar untuk menyampaikan sindiran maupun kritikan. Perkembangan membuat meme menyebar melalui internet disebar luaskan melalui beberapa *platform*, seperti *Facebook*, *Instagram*, dan *Twitter*. Meme yang digunakan sebagai media pembelajaran

---

<sup>50</sup><https://bpptik.kominfo.go.id/2019/12/04/7542/7542/> (diakses pada tanggal 30 Mei 2021 jam 20:37)

<sup>51</sup>*Ibid.*, (<https://bpptik.kominfo.go.id/2019/12/04/7542/7542/> (diakses pada tanggal 30 Mei 2021 jam 20:37))

berupa gambar yang menjadi media pendidik untuk menjelaskan materi pelajaran.

## 2. Kriteria Pemilihan Media Gambar Meme

Menurut Depdikbud yang di kutip oleh Dian menyebutkan persyaratan sebuah gambar dapat menjadi media pembelajaran sebagai berikut:<sup>52</sup>

- a. Gambar yang dibuat hendaknya dapat mengikat perhatian para peserta didik, baik isi maupun fisiknya.
- b. Ukuran gambar yang dibuat hendaknya cukup besar sehingga dengan jelas dapat dilihat oleh setiap peserta didik, kecuali gambar yang akan diperlihatkan dengan jalan diproyeksikan.
- c. Gambar hendaknya dibuat benar-benar dapat memperjelas sesuatu yang disampaikan secara verbal (lisan, tertulis, atau rekaman).

Menurut Dian Indihadi mengungkapkan kriteria dalam memilih media gambar sebagai berikut, gambar yang dibuat harusnya menarik atensi peserta didik, baik dari segi materi maupun bentuknya, gambar yang dibuat baiknya memiliki ukuran yang besar agar dapat dilihat seluruh peserta didik, gambar yang diciptakan harusnya dapat menjelaskan sesuatu yang disampaikan secara verbal (ucapan, tulisan, atau rekaman).<sup>53</sup>

---

<sup>52</sup>Dian Indihadi, "Penggunaan Media Gambar terhadap Pembelajaran Menulis Puisi Peserta Didik," *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 5, no. 1 (2018): 193–205, hlm. 198

<sup>53</sup>*Ibid.*, hlm. 199

Selain itu menurut Sadiman yang dikutip oleh Musfiqon menyebutkan ada enam syarat agar gambar dapat dijadikan media pembelajaran:<sup>54</sup>

- a. Otentik, gambar tersebut harus menggambarkan situasi jika orang melihatnya seperti gambar sebenarnya.
- b. Sederhana, komponen gambar haruslah menjelaskan poin-poin dari gambar.
- c. Ukuran relatif, gambar dapat berbentuk lebih besar atau lebih kecil dari bentuk aslinya.
- d. Sebaiknya gambar yang dipakai menunjukkan kegiatan/aktivitas.
- e. Gambar yang bagus belum tentu dapat mencapai tujuan pembelajaran, terkadang gambar peserta didik yang lebih bagus.
- f. Dalam mencapai tujuan pembelajaran media gambar hendaknya bagus dari sudut seni.

Menurut Daryanto dalam memilih media gambar ada beberapa hal yang harus diperhatikan, antara lain:<sup>55</sup>

- a. Gambar yang dipilih harus memenuhi tujuan pembelajaran, seperti menampilkan gagasan atau informasi yang menunjang tujuan pembelajaran.

---

<sup>54</sup>Musfiqon, *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*, (Sidoarjo: Prestasi Pustaka, 2011), hlm. 75

<sup>55</sup>Daryanto, *Media Pembelajaran*, (Bandung: PT. Sarana Tutorial Nurani Sejahtera, 2011), hlm. 103

- b. Gambar harus memenuhi persyaratan artistik. Selain memenuhi persyaratan artistik gambar harus memiliki ukuran yang besar atau jelas, gambar tersebut benar atau tidak, dan gambar harus menarik atensi peserta didik.

Berdasarkan pendapat ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa kriteria dalam media gambar, sebagai berikut:

- a. Gambar harus memiliki ukuran yang dapat mencakup peserta didik yang banyak dan dapat menarik atensi peserta didik.
- b. Gambar yang dibuat memiliki nilai artistik dan sederhana, namun dapat menjelaskan secara visual agar tujuan pembelajaran tercapai.

### **3. Kelebihan dan Kekurangan Media Gambar Meme**

#### **a. Kelebihan Media Gambar Meme**

Menurut Basuki dan Farida yang dikutip oleh Sarawik Utami menerangkan kelebihan media gambar yaitu, gampang diperoleh, memiliki harga yang murah, gampang dipakai, dapat memperjelas suatu masalah, lebih nyata, dapat menunjang pengamatan dan pengawasan, serta dapat mengalahkan keterbatasan ruang dan waktu.<sup>56</sup> Hal ini selaras dengan pendapat Pipit Puspitowati yang menyatakan bahwa kelebihan media gambar yaitu, gampang diaplikasikan, harga yang bersahabat, dapat menanggulangi kekurangan dalam pengamatan, lebih nyata, dan dapat mengatasi permasalahan kekurangan dalam hal ruang dan waktu. Selain itu,

---

<sup>56</sup>Sarwik Utami, "Penggunaan Media Gambar untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas III Sekolah Dasar," *Jurnal Primary Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Riau* 7 no. 1, hlm. 142

pemakaian media gambar menjadi salah satu cara menumbuhkan kembali memori peserta didik berdasarkan pengalamannya.<sup>57</sup>

Selanjutnya menurut Sardiman yang dikutip oleh Hilmi, berpendapat kelebihan media gambar yaitu, memiliki sifat yang pasti lebih nyata dalam menunjukkan pokok masalah dibandingkan dengan gambar verbal, gambar dapat menanggulangi masalah keterbatasan ruang dan waktu, gambar dapat menanggulangi kekurangan pengamatan, dapat mencegah atau memperbaiki kesalahpahaman suatu permasalahan, dan relatif murah dan mudah diperoleh.<sup>58</sup>

Lebih rinci Daryanto mengungkapkan kelebihan media gambar sebagai, berikut:<sup>59</sup>

- 1) Gampang digunakan ketika kegiatan pembelajaran karena mudah tanpa memerlukan perlengkapan lain.
- 2) Lebih relatif murah dibanding media pembelajaran lain.
- 3) Media gambar bisa dipakai dalam berbagai jenjang pembelajaran maupun disiplin ilmu.
- 4) Media gambar dapat menafsirkan konsep atau pemikiran yang abstrak menjadi lebih nyata.

---

<sup>57</sup>Pipit Puspitowati, "Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Pengalaman (Experiential Learning) dengan Menggunakan Media Gambar dalam Pembelajaran Menulis Karangan Deskripsi pada Siswa Kelas IV MI Riyadlatul Uqul," *Linguista: Jurnal Ilmiah Bahasa, Sastra, dan Pembelajarannya* 3, no. 2 (2019): 120, hlm. 122

<sup>58</sup>Hilmi Hilmi, "Efektivitas Penggunaan Media Gambar Dalam Pembelajaran Bahasa Arab," *Lantanida Journal* 4, no. 2 (2017): 128, hlm. 131-132

<sup>59</sup>Daryanto, *Op. Cit.*, hlm. 100



Menurut Dian Budi Pratama di dalam skripsinya menjelaskan kelebihan dari media gambar sebagai berikut:<sup>60</sup>

1. Sifatnya yang konkrit membuat gambar lebih nyata menampakkan pokok masalah.
2. Gambar dapat menanggulangi masalah ruang dan waktu dikarenakan tidak semua benda, objek atau kejadian bisa dibawa ruang kelas.
3. Media gambar tidak bisa menanggulangi masalah kekurangan dalam pengamatan.
4. Media gambar memiliki harga yang murah dan mudah diperoleh serta dipakai.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa media gambar mempunyai kelebihan sebagai berikut:

1. Media gambar memiliki harga yang bersahabat bagi pendidik
2. Media gambar dapat digunakan pada berbagai macam bidang keilmuan.
3. Media gambar gampang digunakan.
4. Memiliki sifat yang nyata membuat dapat menjelaskan maksud dari konsep yang abstrak.
5. Media gambar dapat mengatasi permasalahan dalam pengamatan, dan permasalahan ruang serta waktu.

---

<sup>60</sup>Dian Budi Pratama, Skripsi: “*Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN Pucangan 03 Katasura pada Pelajaran IPA Materi Penggolongan Hewan Berdasarkan Makanannya Menggunakan Mind Mapping dengan Media Gambar Tahun Ajaran 2011/2012*”, (Surakarta: Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2011), hlm. 16

## b. Kekurangan Media Gambar Meme

Menurut kekurangan media gambar yaitu hanya berfokus pada penggunaan indera mata saja dan memiliki ukuran yang terbatas untuk kelompok besar.<sup>61</sup> Lebih rinci Sarwik Utami menjelaskan kekurangan media gambar yaitu, hanya sebatas medium visual, dalam proses pembelajaran untuk kelompok yang lebih besar kurang tepat, hanya menggunakan indera penglihatan, diperlukan keterampilan dan kejelian pendidik dalam memanfaatkannya.<sup>62</sup>

Menurut Arif Sadiman yang dikutip oleh Hilmi mengungkapkan bahwa kekurangan media gambar, sebagai berikut:<sup>63</sup>

1. Gambar dianggap kurang efektif pada proses pembelajaran.
2. Gambar terbatas untuk kelompok yang lebih besar.
3. Gambar hanya menggunakan indera penglihatan peserta didik.

Menurut Asnawir dan M. Basyarudin yang dikutip oleh Almira Amir kekurangan media gambar adalah sebagai berikut:<sup>64</sup>

1. Penyampaian pendidik dapat menimbulkan multitafsir dikarenakan pengetahuan setiap peserta didik berbeda.

---

<sup>61</sup>Ngurah Andi Putra, "Penggunaan Media Gambar Seri untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Narasi pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV SDN Moahino Kabupaten Morowali," *Kreatif Tadulako Online* 2, no. 4 (2014): 230–42, hlm. 234

<sup>62</sup>Sarwik Utami, *Op. Cit.*, hlm. 142

<sup>63</sup>Hilmi, *Op. Cit.*, hlm. 132

<sup>64</sup>Almira Amir, Dosen Pendidikan Matematika, dan Iain Padangsidempuan, "Penggunaan Media Gambardalam Pembelajaran Matematika," *Jurnal Eksakta* 2, no. 1 (2016): 34–40, hlm. 38

2. Media gambar yang mengandalkan indera penglihatan dapat membuat penghayatan terhadap materi kurang sempurna.
3. Pada situasi kelas yang banyak media gambar hanya dapat dilihat dengan jelas oleh peserta didik yang menempati bangku depan sedangkan peserta didik yang menempati bangku belakang melihat dengan kurang jelas.

Menurut Daryanto mengungkapkan kekurangan media gambar adalah sebagai, berikut:<sup>65</sup>

1. Gambar merupakan benda yang berdimensi dua sehingga sulit untuk menggambarkan bentuk asli yang berdimensi tiga.
2. Gambar yang diam tidak merepresentasikan gambar hidup yang bergerak
3. Memiliki ukuran yang relatif kecil sehingga sulit untuk menjelaskan untuk kelompok besar, kecuali bila menggunakan proyektor untuk menjelaskannya.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa kekurangan media gambar yaitu, gambar mengandalkan kemampuan penglihatan peserta didik, jika peserta didik yang berada di bangku belakang maka peserta didik tersebut kurang jelas menerima pembelajaran, kecuali jika gambar tersebut di jelaskan menggunakan proyektor. Selain itu,

---

<sup>65</sup>Daryanto, *Op. Cit.*, hlm. 101

kemampuan setiap peserta didik dalam menerima pembelajaran dapat membuat pemahaman berbeda setiap peserta didik terhadap gambar yang dijelaskan pendidik.

### C. Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI)

#### 1. Pengertian Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI)

Sejarah kebudayaan Islam suatu bidang keilmuan yang berkaitan dengan pertumbuhan dan perkembangan Islam, baik dari segi pendidikan, pemikiran-pemikiran, konsep, institusi, maupun operasionalisasi sejak zaman Nabi Muhammad SAW hingga saat ini. Pembelajaran sejarah kebudayaan Islam adalah kegiatan penyampaian ilmu pengetahuan yang dilaksanakan oleh pendidik kepada peserta didik yang memuat kejadian pada masa silam, baik itu kejadian politik, sosial, maupun ekonomi yang terjadi dalam suatu negara Islam dan dirasakan oleh masyarakat Islam.<sup>66</sup>

Lampiran Keputusan Menteri Agama Republik Indonesia Nomor 165 Tahun 2014 tentang Kurikulum 2013 Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Bahasa Arab menyebutkan bahwa Sejarah kebudayaan Islam adalah catatan perkembangan perjalanan hidup manusia muslim dari masa ke masa dalam beribadah, bermuamalah dan berakhlak serta dalam mengembangkan sistem kehidupan atau menyebarkan ajaran Islam yang dilandasi oleh akidah.<sup>67</sup>

---

<sup>66</sup>Taufik Kurniawan, Hasan Asari, dan Syamsu Nahar, “Nilai-Nilai Pendidikan Multikultural Dalam Buku-Buku Ajar Sejarah Kebudayaan Islam (Telaah atas Buku Pelajaran SKI Kelas X Madrasah Aliyah),” *Jurnal At-Tazakki* 3, no. 2 (2019): 233–45, hlm. 236

<sup>67</sup>Lampiran Keputusan Menteri Agama Republik Indonesia Nomor 165 Tahun 2014 tentang Kurikulum 2013 Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Bahasa Arab, hlm. 37

Menurut Abuddin Nata sejarah kebudayaan Islam adalah kejadian-kejadian atau peristiwa-peristiwa yang benar-benar terjadi yang semuanya berhubungan dengan agama Islam.<sup>68</sup> Menurut Fatah sejarah kebudayaan Islam merupakan kegiatan penyampaian ilmu pengetahuan yang dilaksanakan oleh pendidik ke peserta didik yang berkaitan erat dengan kejadian masa lampau, baik itu kejadian ekonomi, politik, maupun sosial yang sungguh-sungguh terjadi kepada suatu negara Islam dan dirasakan oleh masyarakat Islam.<sup>69</sup>

Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat peneliti simpulkan sejarah kebudayaan Islam adalah suatu cabang keilmuan yang menyampaikan tentang keadaan politik, ekonomi, sosial, pendidikan, dan pemikiran-pemikiran yang berkembang dari zaman sebelum Nabi Muhammad SAW sampai dengan saat ini, termasuk perkembangan negara-negara Islam.

## **2. Tujuan Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam**

Proses pembelajaran sejarah kebudayaan Islam mempunyai beberapa tujuan sebagai berikut:<sup>70</sup>

- a. Dengan membaca sejarah peserta didik dapat menerima dan melaksanakan dengan senang hati perilaku Nabi dan orang-orang beriman dalam kehidupan sehari-harinya.

---

<sup>68</sup>Abuddin Nata, *Metodologi Studi Islam*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2016), hlm. 314

<sup>69</sup>Fatah Syukur, *Sejarah Peradaban Islam*, (Semarang: Pustaka Rizki Putra, 2015), hlm. 8

<sup>70</sup>Thoha, Dkk, *Metodologi Pengajaran Agama*, (Semarang: Pustaka Pelajar, 2006), hlm. 222-

- b. Di dalam studi sejarah terdapat keteladanan yang baik untuk umat Islam dan menjadi sumber syariat.
- c. Pelajaran sejarah berguna untuk mengembangkan iman, menjernihkan perilaku, menumbuhkan patriotisme dan mendorong untuk berpihak pada kebenaran serta menjunjungnya.
- d. Pembelajaran sejarah dapat menunjukkan perilaku teladan dalam pembentukan tingkah laku manusia yang baik dalam kehidupan pribadi dan sosial peserta didik yang berlandaskan tingkah laku yang baik seperti Rasul.
- e. Selain mengetahui perkembangan agama Islam di dunia, pelajaran sejarah juga dapat mendidik akhlak peserta didik.

Sedangkan menurut Lampiran Keputusan Menteri Agama Republik Indonesia Nomor 165 Tahun 2014 tentang Kurikulum 2013 Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Bahasa Arab, tujuan mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam, sebagai berikut:<sup>71</sup>

- a. Membangun kesadaran peserta didik tentang pentingnya mempelajari landasan ajaran, nilai-nilai dan norma-norma Islam yang telah dibangun oleh Rasulullah saw. dalam rangka mengembangkan kebudayaan dan peradaban Islam.

---

<sup>71</sup>Lampiran Keputusan Menteri Agama Republik Indonesia Nomor 165 Tahun 2014 tentang Kurikulum 2013 Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Bahasa Arab, hlm. 47

- b. Membangun kesadaran peserta didik tentang pentingnya waktu dan tempat yang merupakan sebuah proses dari masa lampau, masa kini, dan masa depan.
- c. Melatih daya kritis peserta didik untuk memahami fakta sejarah secara benar dengan didasarkan pada pendekatan ilmiah.
- d. Menumbuhkan apresiasi dan penghargaan peserta didik terhadap peninggalan sejarah Islam sebagai bukti peradaban umat Islam di masa lampau.
- e. Mengembangkan kemampuan peserta didik dalam mengambil ibrah dari peristiwa-peristiwa bersejarah (Islam), meneladani tokoh-tokoh berprestasi, dan mengaitkannya dengan fenomena sosial, budaya, politik, ekonomi, iptek dan seni, dan lain-lain untuk mengembangkan kebudayaan dan peradaban Islam.

### **3. Ruang Lingkup Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Tsanawiyah**

Berdasarkan Lampiran Keputusan Menteri Agama Republik Indonesia Nomor 165 Tahun 2014 tentang Kurikulum 2013 Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Bahasa Arab, ruang lingkup sejarah kebudayaan Islam di Madrasah Tsanawiyah meliputi:<sup>72</sup>

- a. Memahami sejarah Nabi Muhammad SAW periode Makkah.
- b. Memahami sejarah Nabi Muhammad SAW periode Madinah.

---

<sup>72</sup>Lampiran Keputusan Menteri Agama Republik Indonesia Nomor 165 Tahun 2014 tentang Kurikulum 2013 Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Bahasa Arab, hlm. 48-49

- c. Memahami peradaban Islam dan masa *Khulafaurrasyidin*.
- d. Perkembangan masyarakat Islam pada masa Dinasti Bani Umaiyah.
- e. Perkembangan masyarakat Islam pada masa Dinasti Bani Abbasiyah.
- f. Perkembangan masyarakat Islam pada masa Dinasti Al Ayyubiah.
- g. Memahami perkembangan Islam di Indonesia.

#### **4. Materi Perang Uhud**

Kekalahan pada perang Badar merupakan pukulan yang berat bagi kaum Quraisy Mekah. Pada tahun ke-3 H, mereka pergi menuju kota Madinah dengan membawa lebih kurang 3000 pasukan yang berkendaraan unta, 200 pasukan berkuda di bawah komando Khalid ibn Walid, 700 pasukan diantara mereka memakai baju besi. Nabi Muhammad menerima kedatangan mereka dengan menyiapkan kurang lebih 1000 pasukan. Namun, baru beberapa saat melewati kota terjadi pembelotan yang dipimpin oleh Abdullah ibn Ubay seorang munafik yang mengakibatkan 300 orang Yahudi kembali ke kota Madinah.

Dengan 700 pasukan yang tersisa rombongan melanjutkan perjalanan, di bukit Uhud kedua pasukan bertemu. Perang dahsyat pun berkobar. Pertama-tama pasukan Islam yang lebih sedikit dapat memukul mundur prajurit musuh. Pasukan berkuda yang di bawah komando Khalid ibn Walid gagal menembus banteng pemanah Islam. Berkat strategi yang brilian dan disiplin tinggi pasukan Islam yang lebih sedikit ternyata mampu mengalahkan pasukan Quraisy yang lebih banyak.



Kemenangan yang di ambang mata tiba-tiba gagal karena tergiur harta peninggalan musuh. Semua prajurit yang tergiur harta peninggalan mulai mengambil harta rampasan perang, termasuk pasukan pemanah yang sebelumnya sudah diperingatkan oleh Nabi Muhammad agar tetap berjaga di posnya. Melihat kelengahan kaum Muslimin, hal tersebut pasukan musuh melihat baik peluang tersebut. Pasukan Quraisy yang tadinya sudah mundur kembali menyerang dan pasukan Khalid ibn Walid berhasil melumpuhkan pasukan pemanah Islam. Satu per satu pahlawan Islam gugur dalam peperangan kali dan Nabi Muhammad pun terkena serangan musuh. Perang ini berakhir dengan 70 orang pejuang Islam syahid medan perang.<sup>73</sup>

---

<sup>73</sup>Badri Yatim, *Sejarah Peradaban Islam*, (Jakarta: Rajagrafindo Persada, 2015), hlm. 28-29