

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Kajian Teori

##### 1. Multimedia Interaktif

###### a. Pengertian Multimedia Interaktif

Multimedia Interaktif adalah media yang dapat menyampaikan suatu informasi melalui presentasi yang dimana dapat disampaikan dan menyalurkan pesan dari beberapa sumber yang sudah direncanakan sehingga dapat menciptakan lingkungan belajar yang sangat kondusif yang dimana penerimaannya dapat mengikuti proses belajar mengajar dengan cara yang efisien dan efektif. Definisi lainnya tentang media atau alat adalah semua yang dapat diindra yang dipakai untuk menyalurkan melalui pesan dari sumber secara terencana sehingga dapat membangkitkan pola pikir, perasaan, minat serta mendapat perhatian siswa sehingga proses pembelajaran dapat secara efisien dan efektif.<sup>1</sup>

Menurut *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, kata “Interaktif” memiliki arti, “bersifat saling melakukan aksi atau antar hubungan atau saling aktif”. Dengan begitu, bahan atau materi ajar yang interaktif dapat diartikan sebagai bahan atau materi ajar yang sifatnya aktif. Artinya, sebagai bahan ajar ia didesain untuk bisa melaksanakan perintah balik dengan pengguna untuk melaksanakan suatu kegiatan. Definisi lain tentang bahan atau materi ajar ini bukan seperti bahan ajar yang bersifat dicetak atau bentuk atau maket yang hanya tidak aktif dan tidak dapat menjalankan interaksi dengan penggunaanya. Di sini siswa dapat ikut serta berinteraksi dengan dua arah melauai bahan ajar.<sup>2</sup>

---

<sup>1</sup>Gde Putu Arya Oka, *Media dan Multimedia Pembelajaran*,(Yogyakarta:Deepublish, 2017)5

<sup>2</sup> Dr. Andi Prastowo, S.Pd.I.,M.Pd., *Analisis Pembelajaran Tematik Terpadu*, (Jakarta:Kencana, 2019) hlm 137

Beberapa pengertian multimedia interaktif antara lain sebagai berikut. Multimedia adalah sesuatu yang hanya mencakup media yang dijadikan konsumsi oleh indra penglihatan (berupa gambar yang tidak bergerak, teks, gambar yang bergerak seperti video, dan gambar bergerak seperti rekaan/animasi), dan untuk dijadikan konsumsi indra pendengaran (suara).<sup>3</sup>

Menurut *Samiyanto*, pengertian dari multimedia adalah memanfaatkan komputer yang ada untuk membuat dan dengan menyatukan teks, video, grafik, animasi dan suara. Untuk disalurkan menjadi suatu pesan dan informasi, dengan media elektronik seperti komputer, tv, radio atau perangkat elektronik lainnya.<sup>4</sup>

Dari definisi tersebut ada beberapa bagian multimedia yang sangat penting. Pertama, harus mempunyai komputer yang pengaturannya apa yang bisa terlihat dan terdengar. Kedua, harus mempunyai link atau akses yang bisa terhubung dengan informasi yang ada, menjelajahi jaringan informasi. Ketiga, harus memiliki navigasi yang dapat membantu kita untuk dijadikan paduan. Yang keempat, multimedia yang telah mempersiapkan tempat pada kita untuk di proses, di kumpulkan dan di komunikasikan untuk menjadi informasi dan dengan usulan kita sendiri.<sup>5</sup>

Pengertian multimedia interaktif adalah multimedia yang dapat dilengkapi dengan dibantu alat pengontrol yang bisa diproses oleh penggunanya, sehingga pengguna tersebut bisa memilih apa yang dikehendaki untuk dijadikan proses selanjutnya. Contohnya, multimedia pembelajaran yang interaktif, aplikasi game, dll.<sup>6</sup>

---

57 <sup>3</sup> Yudhi Munadi, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Gaung Persada, 2008),

<sup>4</sup><https://samiyantosolo.wordpress.com/2011/mengajar/desain-multimedia-interaktif/definisi-multimedia-interaktif>

<sup>5</sup> *Ibid*, 10

<sup>6</sup><https://didikwirasamodra.wordpress.com/2008/09/05/multimedia%C2%A0pembelajaran%C2%A0interaktif/>

Multimedia benar-benar mempunyai kekuatan yang bisa meningkatkan mutu proses selama kegiatan belajar mengajar berlangsung, yaitu proses akhir yang dapat diinginkan untuk dijadikan peningkatan hasil belajar siswa. Tidak hanya dapat memperjelas sajian, namun juga harus lebih mempersingkat waktu belajar, lebih bisa menyesuaikan, membuat apa yang telah kita pelajari menjadi lebih mudah untuk di ingat, dan dapat mampu memberikan “pengalaman lapangan” yang sangat sulit dilakukan bila tidak menggunakan media tersebut. Pemanfaatan multimedia pada saat proses pembelajaran telah membawa yang berakibat munculnya dapat dijadikan alternatif pola pembelajaran yang baru yaitu: pada saat proses pembelajaran bisa berlangsung dengan baik secara bersama-sama dalam membentuk kelompok besar, sedang, kecil ataupun secara individual dan mandiri.

Paket multimedia terbiasa untuk digunakan dalam proses belajar baik secara individual, mandiri, namun terkadang juga digunakan dalam kelas dibawah bimbingan guru/dosen/instruktur. Oleh sebab itu tidak heran apabila konsep multimedia sangat erat berkaitan dengan sistem pendidikan jarak jauh atau pendidikan yang dilakukan secara terbuka yang mengharuskan peserta didik belajar secara mandiri tanpa adanya bantuan dari orang lain.

Konsep multimedia lebih dekat mengarah pada pembelajaran yang berorientasi pada siswa (*student contered oriented*) bukan pendekatan yang berpusat pada guru (*teachers oriented*). Apapun juga konteks penggunaan paket multimedia pasti memiliki kadar interaksi yang tinggi antara siswa dengan bahan belajar<sup>7</sup>. Multimedia interaktif merupakan media pembelajaran yang dapat menggantikan fungsi guru terutama sebagai sumber belajar. Namun multimedia bukanlah satu-satunya penentu utama keberhasilan dalam belajar. DeVogd Kritt (1997) mengatakan

---

<sup>7</sup> [Lilisherlinaznyemnyem.blogspot.com/2012/03/manfaat-multimedia-bagi-pendidikan.html?m=1](http://Lilisherlinaznyemnyem.blogspot.com/2012/03/manfaat-multimedia-bagi-pendidikan.html?m=1)

multimedia tidak mengajar sebab yang mengajar tetap saja guru. Dalam penggunaan multimedia, apabila peserta didik faham dan terampil maka kegiatan akan berjalan dengan baik dan peserta didik berhasil menguasai bahan pelajaran. Tetapi jika sebaliknya, maka media tersebut dapat menghambat keberhasilan.<sup>8</sup>

Dapat disimpulkan beberapa pendapat para ahli tersebut, multimedia interaktif merupakan alat pembelajaran yang menggabungkan antara visual dan audio visual sehingga membuat menarik perhatian dan memahamkan bagi peserta didik.

#### **b. Dasar dan Landasan Penggunaan Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran**

Multimedia interaktif merupakan salah satu bentuk dari pendidikan berbasis teknologi, yang memiliki landasan baik secara filosofis, sosiologis dan psikologis.

##### **a. Landasan filosofis**

Pendidikan teknologi berdiri pada diperkirakan bahwa model pendidikan adalah bentuk atau contoh yang paling penting dari masyarakat yang lebih luas untuk dijadikan sebagai hasil karya nyata dalam pendidikan. Selama proses belajar mengajar, multimedia interaktif sangat menekankan dalam kemampuan peserta didik baik secara individual yang dimana terdapat materi yang harus disusun melalui dasar tingkat kesiapannya sehingga peserta didik dapat memperlihatkan perilaku tertentu sesuai yang telah diharapkan.

##### **b. Landasan sosiologis**

Landasan teknologi pendidikan khususnya multimedia interaktif terdapat dalam komunikasi insani. Karena model dari multimedia interaktif diberikan jangkauan yang sangat luas untuk dijadikan berinteraksi dan saling mengenal satu sama lain dengan manusia sedunia. Komunikasi juga dilihat sebagai proses, yang artinya proses

---

<sup>8</sup> Munir, *Kurikulum Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*, (Bandung: Alfabeta, 2008),233

mengoperkan dan penerimaan lambang-lambang yang dapat mengandung arti.<sup>9</sup> Oleh sebab itu proses kegiatan belajar mengajar dapat terlihat dari sudut pandang komunikasi yang tidak lain adalah proses dalam menyampaikan pesan, pikiran, berita yang nyata, arti, konsep, dan kata yang sengaja untuk dirancang sehingga bisa diterima oleh penerima pesan atau komunikasi.

c. Landasan *Psikologis*

Mempelajari tentang landasan psikologis, yang tidak bisa lepas dari psikologi belajar, teori belajar dan pengajaran yang paling terkenal dan sebagai dasar bentuknya teori-teori yang lain adalah teori atau aliran behavioristik dan aliran kognitif atau teori komperhensip.<sup>10</sup>

Dalam teori belajar behavioristik ada tiga teori yang terkenal yakni, teori kondisioning dari pavlov dan teori kondisioning operan dari Skinner teori koneksionisme dari Thorndike. Dalam teori koneksi menyatakan bahwa sifat belajar adalah seleksi dan koneksi dan trial and error. Dalam teori ini Thorndike mengemukakan tiga hukum belajar, yakni, hukum pengulangan, hukum penguatan dan hukum kesiapan. Sedangkan teori classical conditioning menyatakan bahwa perilaku dibentuk melalui pengaturan dan manipulasi stimulus dalam lingkungan.

Demikian pula *operan conditioning* yang membedakan antara respondent respon dan operan respon yakni operan respon yaitu respon yang timbul dan berkembangnya diikuti oleh stimulus tertentu yang memperkuat terjadinya respon. Dalam multimedia interaktif mengendalikan kondisi psikologis siswa, di dalam multimedia interaktif dapat disajikan dengan memberikan sub-sub materi

---

<sup>9</sup>Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, *Teknologi Pengajaran*, (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2007),27

<sup>10</sup> Husamah, Yuni Pantiwati, Arina Restian, Puji Sumarsono, *Belajar dan Pembelajaran* (Malang: UMM Pres, 2018), 27.

sehingga siswa bisa memilih sesuai minat dan perkembangannya disamping itu multimedia interaktif memberikan stimulus melalui soft ware yang akan direspon oleh siswa. Multimedia interaktif pun bisa dipelajari dan diputar secara berulang-ulang, disana juga terdapat penguatan. Bagi siswa yang memiliki kemampuan di bawah rata-rata bisa memahaminya dengan cara mengulang-ulang sampai siswa hafal dan dari simulai-simulasi yang diuji cobakan.

### **c. Karakteristik Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran**

Sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran, pemilihan dan penggunaan multimedia pembelajaran harus memperhatikan karakteristik komponen lain, seperti: tujuan, materi, strategi dan juga evaluasi pembelajaran. Karakteristik multimedia pembelajaran adalah:

- 1) Memiliki lebih dari satu media yang *konvergen*, misalnya menggabungkan unsur *audio* dan *visual*.
- 2) Bersifat interaktif, dalam pengertian memiliki kemampuan untuk mengakomodasi respon pengguna.
- 3) Bersifat mandiri, dalam pengertian memberi kemudahan dan kelengkapan isi sedemikian rupa sehingga dan pengguna bisa menggunakan tanpa bimbingan orang lain.

Selain memenuhi ketiga karakteristik tersebut, multimedia pembelajaran sebaiknya memenuhi fungsi sebagai berikut:

- a. Mampu memperkuat respon pengguna secepatnya dan sesering mungkin.
- b. Mampu memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengontrol laju kecepatan belajarnya sendiri.
- c. Memperhatikan bahwa siswa mengikuti suatu urutan yang koheren dan terkendalikan.

- d. Mampu memberikan kesempatan adanya partisipasi dari pengguna dalam bentuk respon, baik berupa jawaban, pemilihan, keputusan, percobaan dan lain-lain.<sup>11</sup>

#### **d. Nilai dan Manfaat Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran**

Apabila multimedia pembelajaran dipilih, dikembangkan dan digunakan secara tepat dan baik, akan memberi manfaat yang sangat besar bagi para guru dan siswa. Secara umum manfaat yang dapat diperoleh adalah proses pembelajaran lebih menarik, lebih interaktif, jumlah pada saat waktu belajar mengajar bisa dikurangi, kualitas belajar peserta didik bisa tambah ditingkatkan dan proses selama kegiatan belajar mengajar bisa dilakukan di manapun dan kapanpun saja, dan karakter belajar peserta didik bisa lebih untuk ditingkatkan lagi.<sup>12</sup>

Bahan ajar interaktif atau multimedia interaktif dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran sebab cukup efektif meningkatkan hasil belajar peserta didik. Penggunaan bahan ajar ini cocok untuk mengajarkan suatu proses atau tahapan, contohnya mengerjakan wudhu atau sholat, atau mengkafani jenazah. Kelebihan bahan ajar ini bagi kegiatan pembelajaran di antaranya.

- 1) Interaktif, sesuai dengan Namanya program multimedia ini diprogram atau dirancang untuk dipakai oleh peserta didiki secara individual (belajar mandiri). Saat peserta didik mengaplikasikan program ini, ia dapat diajak terlihat secara auditif, visual, dan kinetic, sehingga dengan pelibatan ini dimungkinkan informasi atau pesannya mudah dimengerti.

---

<sup>11</sup>Dr. Andi Prastowo, S.Pd.i.,M.Pd.I, *Sumber Belajar & Pusat Sumber Belajar Teori dan Aplikasinya di Sekolah/Madrasah* (Depok: Prenamedia Group, 2018) hlm 102

<sup>12</sup> Wandah Wibawanto, S.Sn. M.Ds, *Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*, (Jember: Cerdas Ulet Kreatif, 2017), 6.

- 2) Memberikan iklim efeksi secara individual, karena bahan ajar ini diprogram dan dirancang untuk pembelajaran mandiri, kebutuhan peserta didik secara individual terasa terakomodasi, termasuk bagi mereka yang lamban dalam menerima pelajaran. Iklim yang lebih bersifat afektif dengan cara yang lebih individual ini, wujudnya dalam bentuk tidak pernah lupa, tidak pernah bosan, sangat sabar dalam menjalankan instruksi, seperti yang diinginkan. Iklim afektif ini akan melibatkan penggambaran ulang berbagai objek yang ada dalam pikiran peserta didik.
- 3) Meningkatkan motivasi belajar. Hal ini karena kebutuhan peserta didik terakomodasi dalam bahan ajar interaktif.
- 4) Memberikan umpan balik. Bahan ajar interaktif dapat menyediakan umpan balik (response) yang segera terhadap hasil belajar yang dilakukan oleh peserta didik .
- 5) Karena multimedia interaktif diprogram untuk pembelajaran mandiri, maka kontrol penggunaan sepenuhnya berada pada penggunaan.<sup>13</sup>

#### e. Fungsi dan Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran

Media pembelajaran, mempunyai beberapa fungsi sebagai berikut:

- 1) Fungsi media pembelajaran sebagai sumber belajar  
Yakni media pembelajaran berfungsi sebagai sumber belajar. Dalam kalimat “sumber belajar” ini tersirat makna keaktifan, yakni sebagai penyalur, penyampai, penghubung dan lain-lain. dari karangan Munadhi, bahwa sumber belajar pada hakikatnya merupakan

---

<sup>13</sup>Dr. Andi Prastowo, S.Pd.i.,M.Pd.I, *Sumber Belajar & Pusat Sumber Belajar Teori dan Aplikasinya di Sekolah/Madrasah* (Depok: Prenamedia Group, 2018), 103.



komponen sistem instruksional yang meliputi orang, pesan, bahan, alat, Teknik, dan lingkungan, yang mana itu dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Sebagai segala macam sumber yang ada di luar diri seseorang (seorang pendidik) dan memungkinkan terjadinya proses belajar.

2) Fungsi semantic

Merupakan kemampuan media dalam menambah perbendaharaan kata (simbol verbal) maksudnya benar-benar dipahami anak didik (tidak verbalistic).<sup>14</sup>

3) Fungsi manipulatif

Media pembelajaran juga memiliki fungsi manipulatif. Fungsi manipulatif yaitu kemampuan media untuk menampilkan kembali kejadian peristiwa dengan berbagai macam, sesuai dengan kondisi, keadaan, tujuan, dan sarannya, manipulasi ini sering kali diperlukan oleh tenaga para pendidik untuk menggambarkan suatu benda yang terlalu kasar, terlalu kecil atau terlalu berbahaya dan tidak mudahnya mengakses bisa jadi karena letak dan tempatnya yang tidak jauh atau prosesnya yang terlalu lama untuk dilakukan observasi dalam waktu yang sangat terbatas, contohnya, proses metamorphosis kupu-kupu tidak mungkin diamati langsung pada saat proses pembelajaran berlangsung, oleh karena itu membutuhkan bantuan media lainnya seperti skema, gambar, atau video.<sup>15</sup>

4) Fungsi psikologis

- a) Fungsi atensi, yakni siswa lebih fokus kepada apa yang ia pelajari.

---

<sup>14</sup>Yudhi Munadhi, *Media Pembelajaran: Sebuah Pendekatan Baru*, (Jakarta: Gaung Persada Press,2008),39

<sup>15</sup> Dr. Andi Prastowo, S.Pd.I., M.Pd.I., *Analisis Pembelajaran Tematik Terpadu*, (Jakarta: Prenadamedia, 2019), 102.

- b) Fungsi afektif, dapat diamati dari tingkat “kenikmatan” siswa.
- c) Fungsi kognitif, mempercepat pencapaian tujuan pembelajaran untuk memahami dan mengingat pesan/informasi yang terkandung dalam gambar atau lambing visual.
- d) Fungsi kompensatoris, memberikan konteks kepada siswa yang kemampuannya lemah dalam mengorganisasikan dan mengingat kembali informasi dalam teks. Dengan kata lain bahwa media pembelajaran ini berfungsi untuk mengakomodasi siswa yang lemah dan lambat dalam menerima dan memahami isi pelajaran yang disajikan dalam bentuk teks (disampaikan secara verbal).<sup>16</sup>

Sedangkan multimedia interaktif dalam pembelajaran adalah:

- a. Memberikan umpan balik, misalkan: didalam soft ware multimedia interaktif memiliki umpan yang berupa panduan-panduan yang nantinya bisa direspon oleh peserta didik.
- b. Mengatasi hambatan siswa dalam menerima pelajaran dengan waktu yang terbatas. Misalkan multimedia interaktif bisa dibawa pulang, diputar berulang-ulang dan bisa dijalankan siswa tanpa bantuan guru. Karena multimedia interaktif menganut pendidikan *student centered*.
- c. Mengatasi perbedaan gaya belajar, karena dalam multimedia interaktif dilengkapi dengan teks, gambar, foto, video yang sifatnya visual, audio dan kinestik karena

---

<sup>16</sup><http://drahmanisa.blogspot.com/2013/11/fungsi-dan-manfaat-multimedia.html>

siswa yang menjalankannya petunjuk-petunjuk yang diberikan oleh software.

- d. Mengatasi hal-hal yang terlalu kompleks karena multimedia interaktif mempunyai kontribusi yang sama sebagai alat media secara umum.
- e. Mengatasi kesukaran guru dalam mengontrol beragam kemampuan yang dimiliki peserta didik secara mandiri atau individu di dalam kelas yang heterogen.

Menurut Joko Sutrisno, dalam hasil observasi peran multimedia suatu pembelajaran, beliau dapat menyimpulkan perdebatan antara Robert B. Kozma dan Richard E. Clark, yakni:

- a. Pemanfaatan multimedia dapat membangkitkan motivasi belajar para pembelajaran, karena adanya multimedia membuat presentasi pembelajaran menjadi lebih menarik.<sup>17</sup>
- b. Multimedia dapat digunakan untuk membantu pembelajaran membentuk “model mental” yang akan memudahkannya memahami suatu konsep.
- c. Perlu memperhatikan juga bahwa “sesuatu yang menarik tidak secara otomatis mudah dipahami”, karena tampilan yang dapat menarik seseorang justru bisa memecahkan fokus perhatian saat pembelajaran berlangsung. Penggunaan multimedia harus benar-benar dipilih sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Adapun beberapa materi pembelajaran (terutama yang kompleks) yang dapat memerlukan penggunaan multimedia, tapi ada juga materi pembelajaran yang hanya cukup disampaikan dengan lisan atau ucapan saja

---

<sup>17</sup> Dr. Andi Prastowo, S.Pd.I,M.Pd.I, *Sumber Belajar & Pusat Sumber Belajar* (Depok : Prenadamedia, 2018), 102.

tanpa perlu adanya bantuan perangkat multimedia.<sup>18</sup>

#### f. **Format Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran**

Format sajian multimedia pembelajaran terdapat dikelompokkan menjadi lima kelompok antara lain:

##### 1) Tutorial

Format sajian ini merupakan multimedia pembelajaran yang pada saat penyampaian materi harus dilakukan secara tutorial, sebagaimana seperti tutorial yang bisa dilakukan oleh guru atau instruktur. Informasi ini yang berisi tentang suatu konsep yang dapat disajikan berupa teks, gambar baik secara diam atau bergerak dan grafik. Pada saat yang tepat yaitu telah beranggapan bahwa pengguna telah membaca, menginterpretasikan dan menyerap konsep tersebut, diajukan beberapa pertanyaan atau tugas. Jika jawaban pengguna benar, kemudian akan dilanjutkan dengan materi berikutnya. Tapi apabila jawaban pengguna salah, maka pengguna harus mengulang materi sampai dapat memahami konsep tersebut secara keseluruhan ataupun pada bagian-bagian tertentu saja (*remedial*). Kemudian pada akhirnya akan diberikan berbagai macam pertanyaan yang berupa tes untuk mengukur tingkat pemahaman pengguna atas konsep atau materi yang telah disampaikan.

##### 2) *Drill* dan *Practise*

Format ini dimaksudkan untuk melatih pengguna sehingga memiliki kemahiran dalam suatu keterampilan atau memperkuat penguasaan satu konsep. Program menyediakan serangkaian soal atau pertanyaan yang biasanya ditampilkan secara acak, sehingga setiap kali digunakan makan soal atau pertanyaan yang tampil selalu

---

<sup>18</sup><http://multimedia-si.blogspot.com/2009/03/artikel-pro-kontra-multimedia-dalam.html>

berbeda, atau paling tidak dalam kombinasi yang berbeda.

Program ini dilengkapi dengan jawaban yang benar lengkap dengan penjelasannya sehingga diharapkan pengguna akan bisa pula memahami suatu konsep tertentu. Pada bagian akhir, pengguna bisa melihat skor akhir yang dia capai, sebagai indikator untuk mengukur tingkat keberhasilan dalam memecahkan soal-soal yang diajukan.<sup>19</sup>

### 3) Simulasi

Multimedia pembelajaran dengan format ini mencoba menyamai proses dinamis yang terjadi di dunia nyata, misalnya untuk mensimulasikan pesawat terbang, di mana pengguna seolah-olah melakukan aktifitas menerbangkan pesawat terbang, menjalankan usaha kecil, atau pengendalian pembangkit listrik tenaga nuklir dan lain-lain. Pada dasarnya format ini mencoba memberikan pengalaman masalah dunia nyata yang biasanya berhubungan dengan suatu resiko, seperti pesawat yang akan jatuh atau menabrak, perusahaan akan bangkrut, atau terjadi malapetaka nuklir.<sup>20</sup>

### 4) Percobaan atau Eksperimen

Format ini mirip dengan format simulasi, namun lebih ditunjukkan pada kegiatan-kegiatan yang bersifat eksperimen, seperti kegiatan praktikum di laboratorium IPA, biologi atau kimia. Program menyediakan serangkaian peralatan dan bahan, kemudian pengguna bisa melakukan percobaan atau eksperimen sesuai petunjuk dan kemudian mengembangkan eksperimen-eksperimen lain berdasarkan petunjuk tersebut. Dapat menjelaskan

---

<sup>19</sup> Dr. Hj. Tatik Sutarti, M.M. dan Edi Irawan, M.Pd., *Kiat Sukses Meraih Hibah Penelitian Pengembangan*, (Yogyakarta: CV Budi Utama, 2017), 28-29.

<sup>20</sup> A. Mappadjanti Amien, *Kemandirian Lokal Konsepsi Pembangunan, Organisasi, dan Pendidikan dari Perspektif Sains Baru*, (Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 2005), 257

suatu konsep atau fenomena tertentu berdasarkan eksperimen yang mereka lakukan secara maya tersebut.

5) Permainan

Tentu saja bentuk permainan yang disajikan di sini tetap mengacu pada proses pembelajaran dan dengan program multimedia berformat ini diharapkan terjadi aktifitas belajar sambil bermain. Dengan demikian pengguna tidak merasa bahwa mereka sesungguhnya sedang belajar.<sup>21</sup>

## 2. Kesulitan Belajar

### a. Pengertian Kesulitan Belajar

Kesulitan belajar siswa memenuhi pengertian yang luas, diantaranya: *learning disfunction*, *underachiever*, *learning disorder*, *slow learner*, dan *learning diasbilities*. Di bawah ini pengertian-pengertian yang akan diperinci dari masing-masing tersebut.

Kekacauan belajar (*Learning Disorder*) adalah keadaan dimana proses belajar seseorang terganggu. Pada dasarnya, yang mengalami kesulitan belajar, akan tetapi belajarnya terganggu sehingga hasil belajar yang dicapainya lebih rendah dari potensi yang dimilikinya.<sup>22</sup> Contoh : siswa yang sudah terbiasa dengan olah raga keras seperti lari, sepak bola dan sejenisnya, mungkin akan mengalami kesulitan dalam belajar menari yang menuntut gerakan lemah lembut.

*Learning Disfunction* adalah gejala dimana proses belajar yang pernah dilakukan siswa yang tidak berfungsi dengan baik, meskipun sebenarnya siswa tersebut tidak menunjukkan adanya subnormalitas mental, gangguan alat indra, atau sejenisnya. Contoh : siswa yang memiliki postur tubuh yang tinggi atletis dan sangat cocok menjadi atlet bola basket,

<sup>21</sup> [www.sarjanaku.com/2012/09/desain-multimedia-pembelajaran-jenis](http://www.sarjanaku.com/2012/09/desain-multimedia-pembelajaran-jenis).

<sup>22</sup> Asrorul Mais, *Media Pembelajaran Anaka Berkebutuhan Khusus*, (Jember :CV Pustaka Abadi, 2016), 164.

namun karena tidak pernah dilatih bermain bola basket, maka dia tidak dapat menguasai permainan basket dengan baik.

*Under Achiever* adalah remaja yang kinerjanya rendah disekolah yang tidak sesuai dengan dasar kemampuan mentalnya. Dalam konsep ini terdapat kesenjangan antara kinerja actual dengan kinerja yang diharapkan.<sup>23</sup>

*Slow Learner* merupakan siswa yang lambat dalam proses belajar, sehingga ia membutuhkan waktu belajar yang lebih lama dibandingkan sekelompok siswa yang lain yang memiliki potensi yang sama. Ketidak mampuan belajar atau (*Learning Disabilities*) merupakan dimana siswa tidak mampu belajar atau menghindari belajar, sehingga hasil belajar di bawah potensi. Kesulitan belajar adalah suatu kondisi dimana anak didik tidak dapat belajar dengan baik, disebabkan adanya gangguan, baik berasal dari faktor internal maupun faktor eksternal. Kesulitan belajar dapat disebabkan oleh factor anak didik maupun oleh faktor lingkungan baik lingkungan sekolah, lingkungan keluarga dan juga lingkungan masyarakat.<sup>24</sup>

Kesimpulan definisi kesulitan belajar menurut peneliti merupakan kesukaran siswa menyerap pelajaran atau dalam menerima di sekolah. Siswa agak mengalami kesulitan belajar, apabila siswa tidak bisa mencapai ukuran tingkat keberhasilan belajar dalam waktu tertentu, siswa tidak bisa mewujudkan tugas-tugas perkembangan dan tidak bisa mencapai tingkat penguasaan materi.

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa kesulitan belajar adalah suatu kondisi dimana peserta didik tidak bisa belajar dengan sewajarnya

---

<sup>23</sup> Eko Supriyanto, *Desain Kurikulum Berbasis SKS dan Pembelajaran untuk Sekolah Masa Depan*, (Surakarta: Muhammadiyah University Press, 2018) 86-87

<sup>24</sup> Dra. Sri Narti, M.Pd., *Kumpulan Contoh Laporan Hasil Penelitian Tindakan Bimbingan Konseling* (Yogyakarta: CV Budi Utama, 2019) hlm 228-229

karena disebabkan adanya gangguan, penghambatan atau masalah belajarnya.<sup>25</sup>

## **b. Faktor-faktor Penyebab Kesulitan Belajar**

### 1) Faktor Internal

Faktor yang dapat menyebabkan kesulitan belajar di sekolah itu banyak dan beragam. Apabila dikaitkan dengan faktor-faktor yang berperan dalam belajar, penyebab kesulitan belajar tersebut dapat kita kelompokkan menjadi dua bagian besar, yaitu faktor yang berasal dari dalam diri siswa (faktor Internal) dan faktor yang berasal dari luar diri siswa (faktor eksternal).<sup>26</sup>

Belajar memerlukan kesiapan rohani dan persiapan mental yang cukup baik, dan yang termasuk dalam faktor psikologi adalah:

#### a) Intelegensi

Menurut David Wechsler, Intelegensi adalah kemampuan individu untuk berpendapat dan beraksi secara baik, serta mengolah dan memahami lingkungan secara efektif. Faktor ini besar sekali pengaruhnya terhadap perkembangan belajar anak. Bila diintelegensi seseorang memang rendah dan ia tidak dapat dukungan dari pendidik dan orang tuanya, maka usaha dalam belajarnya akan memperoleh hasil yang kurang baik atau mungkin tidak akan berhasil.

#### b) Motivasi, sebagai faktor yang berfungsi yang mendasari, mengarahkan perbuatan belajar. Semakin tambah motivasinya akan semakin tinggi kesuksesan belajarnya, sebaliknya semakin lemah motivasinya tampak acuh tak acuh, mudah putus asa, perhatiannya tidak tertuju pada pelajaran, sering meninggalkan suatu proses pembelajaran akibatnya banyak mengalami kesulitan belajar.

---

<sup>25</sup> Dr. Afi Parnawi, M.Pd., *Psikologi Belajar* (Yogyakarta:CV Budi Utama, 2019) hlm 99

<sup>26</sup> Husamah, Yuni Pantiwati, Arina Restian, Puji Sumarsono, *Belajar dan Pembelajaran* (Malang : UMM Pres, 2018).



- c) Minat, tidak adanya minat dari seseorang anak terhadap sesuatu pelajaran akan timbul kesulitan belajar.
- d) Bakat  
Bakat adalah potensi dasar yang dibawa sejak lahir. Setiap individu memiliki bakat yang berbeda-beda. Seseorang akan mudah mempelajari yang sesuai dengan bakatnya. Apabila anak disuruh mempelajari bahan yang lain dari bakatnya akan cepat bosan, mudah putus asa, tidak senang.

## 2) Faktor Eksternal

### a) Keluarga

Faktor orang tua, Cara mendidik anak, tidak memperhatikan kemajuan belajar anak-anaknya, orang tua yang kejam sehingga anak tidak nyaman di rumah sebab anak mencari pengalaman di luar dan menjadikan lupa belajar, ini semua menjadi penyebab kesulitan belajar, Hubungan orang tua dan anak, yang dimaksud hubungan disini yaitu seperti kasih sayang, pengertian, acuh tak acuh, kebencian memanjakan dan lain-lain, Contoh atau bimbingan dari orang tua, segala yang diperbuat oleh orang tua akan turun oleh anaknya.<sup>27</sup>

Kedadaan ekonomi, Ekonomi kurang/miskin, hal ini akan menimbulkan kurangnya alat-alat belajar, kurangnya biaya yang disediakan oleh orang tua, tidak mempunyai tempat belajar yang baik. Ekonomi yang berlebihan (kaya), ekonomi yang berlebihan akan menyebabkan anak segan belajar karena terlalu banyak bersenang senang.

### b) Masyarakat sekitar

- a. Lingkungan daerah yang kumuh dan bising

---

<sup>27</sup> Stephen P.Robbins-Timothy A. Judge, *Perilaku Organisasi*, (Lenteng Agung : Selemba Empat 2007), 178.

- b. Lingkungan masyarakat yang tidak teratur
- c. Pengaruh media elektronik dan media massa yang negative.
- d. Teman bergaul yang salah.
- c) Lingkungan Sekolah
  - a. Pribadi guru yang kurang baik
  - b. Guru tidak berkualitas, baik dalam pengambilan metode yang digunakan atau penguasaan materi
  - c. Hubungan guru dengan anak didik kurang harmonis
  - d. Guru-guru menuntut standar pelajaran di atas kemampuan anak.
  - e. Guru tidak memiliki kecakapan dalam usaha mendiagnosis kesulitan belajar anak didik.
  - f. Cara guru mengajar yang kurang baik
  - g. Alat/media yang kurang memadai
  - h. Perpustakaan yang kurang memadai
  - i. Fasilitas fisik sekolah yang tidak memenuhi syarat kesehatan dan tak terpelihara dengan baik
  - j. Suasana sekolah yang kurang menyenangkan
  - k. Bimbingan dan penyuluhan yang tidak berfungsi
  - l. Kepemimpinan dan organisasi
  - m. Waktu sekolah dan disiplin yang kurang<sup>28</sup>

### c. Cara-Cara Belajar yang Baik

Cara untuk memudahkan konsentrasi belajar dibutuhkan panduan untuk pengaktifan cara berpikir, penyelesaian pokok masalah dan pertimbangan rasa ingin tahu. Cara belajar dengan baik tentu harus mengandung tujuan yang hendak dicapai dan cara-cara menghidupkan dan mengembangkan rasa ingin tahu Anda, hingga tuntas terhadap apa yang akan dipelajari.

---

<sup>28</sup>Moh Suardi, *Belajar dan Pembelajaran* (Yogyakarta: CV Budi Utama, 2018) hlm 101-105

Tugas Anda untuk menemukan cara belajar atau metode belajar yang tepat sesuai dengan karakter Anda.<sup>29</sup>

#### **d. Indikator Kesulitan Belajar**

siswa yang mengalami kesulitan belajar ialah peserta didik tidak bisa belajar secara semestinya.

Beberapa gejala sebagai indikator kesulitan belajar anak didik.

- 1) prestasi belajar yang dicapai tidak dapat seimbang dengan usaha yang dilakukan.
- 2) peserta didik lambat dalam mengerjakan tugas belajar. Ia selalu tertinggal dengan teman-temannya dalam segala hal.
- 3) Peserta didik menunjukkan tingkah laku yang kurang wajar, seperti berpura-pura, mudah tersinggung, berdusta, dan sebagainya.
- 4) Anak didik memperlihatkan sikap tidak seperti biasanya yang ditunjukkan kepada orang lain. misalnya peserta didik pemarah, sedih, bingung, atau mengasingkan diri dari teman-teman sepermainan.
- 5) peserta didik yang memiliki IQ yang tinggi, yang secara berkualitas mereka seharusnya meraih prestasi belajar tinggi, tetapi kenyataannya mereka mendapatkan prestasi belajar dibawah rata-rata.<sup>30</sup>

#### **e. Cara-cara Mengatasi Kesulitan Belajar**

Secara garis besar, langkah-langkah yang perlu ditempuh dalam rangka usaha mengatasi kesulitan belajar anak didik, dapat dilakukan dengan enam tahap, yaitu:

- 1) Pengumpulan Data  
Dalam menemukan sumber penyebab kesulitan belajar, dilakukan dengan mengumpulkan data yang bisa ditempuh dengan cara; observasi, interviu dan dokumentasi. Selain itu bisa melalui kegiatan.

---

<sup>29</sup>DRS. Hendra Surya, *Menjadi Manusia Pembelajaran* (Jakarta: PT Gramedia, 2009) hlm 27

<sup>30</sup><https://dinapucino.wordpress.com/pendidikan/beberapa-gejala-sebagai-indikator-adanya-kesulitan-belajar-anak-didik-2>

## 2) Pengolahan Data

Langkah-langkah yang dapat ditempuh dalam rangka pengolahan data adalah sebagai berikut, Identifikasi kasus, Membandingkan antar kasus, Membandingkan dengan hasil tes, Menarik kesimpulan.

## 3) Diagnosis

adalah keputusan mengenai hasil dari pengolahan data dan setelah dilakukan analisis terhadap data yang telah diolah.

## 4) Prognosis

Dalam prognosis dilakukan kegiatan penyusunan program dan penetapan ramalan mengenai bantuan yang harus diberikan kepada anak untuk membantunya keluar dari kesulitan belajar.

Dalam penyusunan program bantuan terhadap anak didik yang berkesulitan belajar dapat diajukan pertanyaan-pertanyaan dengan menggunakan rumus 5W + 1H.<sup>31</sup>

## 5) Treatment

Treatment adalah perlakuan. Perlakuan di sini dimaksudkan adalah pemberian bantuan kepada anak didik yang mengalami kesulitan belajar sesuai dengan program yang telah disusun pada tahap prognosis.

Bentuk treatment yang mungkin dapat diberikan adalah:

1. Melalui bimbingan belajar individual
2. Melalui bimbingan belajar kelompok
3. Melalui remedial teaching untuk mata pelajaran tertentu
4. Melalui bimbingan orang tua di rumah
5. Pemberian bimbingan pribadi untuk mengatasi masalah masalah Psikologis.
6. Pemberian bimbingan mengenai cara belajar yang baik secara umum.

---

<sup>31</sup> Dra. Sri Narti, M.Pd., Kumpulan Contoh Laporan Hasil Penelitian Tindakan Bimbingan Konseling, (Yogyakarta : CV Budi Utama, 2019), 242.

7. Pemberian bimbingan mengenai cara belajar yang baik sesuai dengan karakteristik setiap mata pelajaran.

6) Evaluasi

Evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui apakah treatment yang telah diberikan berhasil dengan baik. Artinya ada kemajuan, yaitu anak dapat dibantu keluar dari lingkaran masalah kesulitan belajar, atau gagal sama sekali. Kemungkinan gagal atau berhasilnya suatu treatment yang telah diberikan kepada anak, dapat diketahui sampai sejauh mana kebenaran jawaban anak terhadap item-item soal yang yang diberikan dalam jumlah tertentu dan materi tertentu melalui alat evaluasi berupa tes prestasi belajar atau achievement test.

Jika mengalami kegagalan treatment berdasarkan evaluasi, maka perlu dilakukan pengecekan kembali, di mana hasil prestasi belajar anak didik masih rendah, di bawah standart. Dalam rangka pengecekan kembali atas kegagalan treatment, secara teoritis langkah-langkah yang perlu ditempuh adalah sebagai berikut.

- a. Re-cking data
- b. Re-prognosis
- c. Re-treatment
- d. Re-evaluasi<sup>32</sup>

### 3. Materi Haji dan Umrah

#### a. Pengertian haji

Haji menurut pengertian kamus Bahasa Indonesia adalah rukun islam yang kelima kewajiban ibadah yang harus dilakukan oleh orang Islam yang mampu dengan mengunjungi ka'bah di Masjidil Haram pada bulan haji dan mengamalkan amalan-amalan haji seperti ihram, tawaf, sai, dan wukuf.<sup>33</sup>

---

<sup>32</sup>Dr. Afi Parnawi, M.Pd., *Psikologi Belajar* (Yogyakarta: CV Budi Utama, 2019) hlm 106-110

<sup>33</sup> Abdullah bin Abdurrahman al-Bassam, *Syarah Bulughul Maram*, (Jakarta: Pustaka Azzam, 2006), hlm 2

Haji menurut bahasa, ialah menuju kesuatu tempat berulang kali atau menuju kepada sesuatu yang dibebaskan. Sedangkan menurut istilah, berarti beribadah kepada Allah dengan melaksanakan manasik haji, yaitu perbuatan tertentu yang dilakukan pada waktu dan tempat tertentu dengan cara yang tertentu pula. Hal ini berbeda dengan umrah yang biasa dilakukan sewaktu-waktu.

Haji dalam pengertian istilah para ulama, ialah menuju ke ka'bah untuk melakukan perbuatan-perbuatan tertentu, atau dengan perkataan lain bahwa haji adalah mengunjungi suatu tempat tertentu pada waktu tertentu dengan melakukan suatu pekerjaan tertentu. Yang dimaksud dengan "mengunjungi" itu ialah mendatangi, yang dimaksud dengan tempat tertentu itu ialah Ka'bah dan Arafah. Yang dimaksud dengan "waktu tertentu" itu ialah bulan-bulan haji, yaitu bulan Syawal, Zulqaidah, dan Zulhijjah dan 10 pertama bulan Zulhijjah. Yang dimaksud dengan "perbuatan tertentu" itu ialah berihram, *wukuf* di Arafah, *mabit* di *Muzdaliffah*, *mabit* di Mina, melontar jamrah, mencukur, *tawaf*, dan *sai*.<sup>34</sup>

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa haji harus dilakukan di tempat tertentu, pada waktu tertentu, dan dengan perbuatan-perbuatan tertentu. Ibadah haji tidak dilakukan di sembarang tempat, disembarang waktu, dan dengan sembarang perbuatan. Apabila haji dilakukan dalam keadaan demikian itu bukanlah haji.

#### **b. Dasar Hukum Haji**

Dalam agama Islam, setiap anjuran atau perintah selalu berdasarkan firman Allah atau sabdah Rosul-Nya. Begitu pula dengan ibadah haji merupakan rukun islam yang kelima, tetapi dengan kebijakannya<sup>35</sup>

---

<sup>34</sup> Wahbah Az-Zuhaili, *Fiqh Islam Wa Adillatuhu* 3, (Jakarta: Darul Fikri, 2011) Cet.1 hlm 4

<sup>35</sup> Yusuf al-Qaradhawi, *Ibadah Dalam Islam*, (Jakarta: Akbar Media Eka Sarana, 2005), hlm. 337

**c. Syarat-syarat Haji**

Hal yang dimaksud dengan syarat ibadah haji adalah sesuatu yang apabila seseorang telah memenuhi atau memiliki sesuatu tersebut, maka wajiblah baginya untuk melakukan haji satu kali dalam seumur hidupnya. Berikut persyaratan yang menyebabkan seseorang wajib melaksanakan ibadah haji.

**1) Beragama Islam**

Syarat wajib yang pertama adalah Islam. Artinya, seseorang yang beragama Islam dan telah memenuhi syarat wajib haji yang lainnya serta belum pernah melaksanakan haji, maka ia terkena wajib haji, ia harus menunaikan ibadah haji. Akan tetapi jika seseorang yang telah menunaikan syarat wajib haji tetapi ia bukan orang Islam, maka ia tidaklah wajib untuk menunaikan ibadah haji.

**2) Baligh (Dewasa)**

Syarat wajib haji yang kedua adalah baligh. Akan tetapi, jika ada seseorang muslim yang melakukan ibadah haji namun belum baligh, maka hajinya tidak sah. Hanya saja, ketika ia dewasa nanti, maka haji masih tetap menjadi kewajiban baginya jika syarat lainnya terpenuhi. Artinya, ibadah haji yang dilakukan semasa belum baligh tidak menggugurkan kewajibannya untuk menunaikan ibadah haji saat ia dewasa nanti.

**3) Berakal**

Syarat yang ketiga adalah berakal. Artinya, meskipun seseorang telah mencapai usia baligh dan mampu secara materi untuk melaksanakan haji, tetapi ia mengalami masalah dengan batin dan akalannya, maka kewajiban ini sudah sirna darinya. Karena, sudah pasti orang yang mengalami gangguan jiwa akan susah, bahkan tidak bisa sama sekali, untuk melaksanakan rukun dan kewajiban haji.

## 4) Merdeka

Syarat keempat adalah merdeka. Artinya memiliki kuasa atas dirinya sendiri, tidak berada kekuasaan seseorang (tuan), seperti budak dan hamba sahaya. Bagi orang yang tidak merdeka tetapi ia memiliki kesempatan untuk menunaikan ibadah haji maka hukum hajinya sama dengan anak yang belum baligh, tetapi sah tapi harus mengulangi kembali ketika ia sudah merdeka dan mencukupi syarat untuk melaksanakannya.

## 5) Mampu

Syarat kelima adalah mampu. Artinya jika empat syarat telah terpenuhi, tetapi ia belum mampu, maka menunaikan ibadah haji tidak wajib baginya<sup>36</sup>

**d. Rukun Haji**

Rukun haji menurut jumbuh ulama (mayoritas ulama), ada enam untuk rukun ibadah haji, diantaranya:

- 1) Ihram disertai dengan niat
- 2) Wukuf di Arafah
- 3) Thawaf di Baitullah
- 4) Sa'i antara Shafa dan Marwah
- 5) Bercukur untuk tahallul
- 6) Tertib

Sebagaimana telah dijelaskan sebelumnya bahwa rukun-rukun tersebut harus dikerjakan dan tidak boleh digantikan orang untuk mengerjakannya. Karena rukun ini tidak bisa ditebus dengan membayar dam.

**e. Wajib Haji**

Wajib secara syar'i adalah sesuatu hal atau perbuatan yang harus dikerjakan. Seandainya tidak dikerjakan maka ibadahnya tidak sah. Akan tetapi, dalam haji jika terpaksa tidak melakukan kewajiban haji, ibadahnya tetap sah, tetapi harus membayar *dam* (denda) yang telah ditentukan. Haji memiliki lima kewajiban diantaranya:

---

<sup>36</sup> Shalahih bin Fauzan bin Abdullah Ali Fauzan, *Ringkasan Fikih Syaikh Al Fauzan* (Jakarta: Pustaka Azzam, 2006), hlm. 386



- 1) Berpakaian ihram dari miqat  
 Miqat dalam berihram terdapat 2 (macam), yaitu *miqat zamani* dan *miqat makani*. *Miqat zamani* adalah batas waktu para jama'ah mengerjakan haji (1 syawawal sampai terbitnya fajar pada tanggal 10 Dzulhijjah). Jadi, bagi orang yang berihram selain pada hari yang ditentukan, maka ihramnya tidak sah. Ini dikhususkan bagi para jama'ah haji, karena waktu umrah tidak ditentukan atau dapat dilaksanakan kapan saja sesuai waktu yang diinginkan. Oleh karena itu, *miqat zamani* ini bukanlah merupakan bagian dari kewajiban haji, tetapi merupakan syarat mutlak bagi para jama'ah haji. Jadi, tidak boleh tidak harus dikerjakan karena hal ini tidak bisa dibayar dengan *dam* (denda). Adapun *miqat makani* adalah suatu tempat dimana para jama'ah menggunakan pakaian ihram berserta niatnya ketika hendak mengerjakan ibadah haji. Tempatnya pun berbeda-beda, sesuai dengan arah daerah masing-masing para jama'ah.
- 2) Bermalam di Mudzalifah  
 Mudzalifah adalah antara Arafah dan Mina. Mabid di Mudzalifah adalah berada di Mudzalifah mulai dari tengah malam tanggal 10 Dzulhijjah hingga terbit fajar. Yang dimaksud mabid disini adalah bermalam (menginap), atau menginjakkan kaki di area Mudzalifah, atau cukup di atas mobil, seseorang dapat saja memasuki mulai magrib. Dalam keadaan demikian ini ia melakukan shalat fardhu dalam keadaan jama' qosor. dan harus meninggalkan Mudzalifah sebelum terbit matahari pada tanggal 10 Dzulhijjah.
- 3) Melontar jumroh Aqabah  
 Melempar jumrah aqabah ini hanya dilakukan pada tanggal 10 dzulhijjah dan mulai tengah malam dan sampai subuh saja.
- 4) Bermalam di Mina Wilayah mina terletak di Mudzalifah dan mekkah al-mukkarromah. Waktu mabit di mina yaitu antara malam tanggal 11, 12, dan 13 dzulhijjah.
- 5) Melontar jumrah Ula, Wustha, dan Aqabah  
 Molantar jumrah merupakan wajib haji. Jama'ah yang tidak melontar selama tiga hari wajib membayar dengan *dam* dan apabila

meninggalkan sebagian lontaran, maka harus membayar fidyah. Pelaksanaan lontar jumrah ini dilaksanakan pada hari-hari tasriq yaitu pada tanggal 11, 12, dan 13 dzulhijjah.

- 6) Thowaf wada bagi yang akan meninggalkan mekkah. Thowaf wada merupakan pengormatan akhir kebaitullah.<sup>37</sup>

**f. Umrah**

Menurut Bahasa umrah berarti Ziarah atau berkunjung. Sedangkan menurut istilah umrah adalah melakukan atau mengadakan ziarah ke Baitullah (ka'bah) di tanah suci dengan niat karena Allah Swt dengan syarat dan rukun tertentu, melaksanakan umrah hukumnya adalah sunnah. Firman Allah Swt yang artinya “sempurnakan lah olehmu haji dan umrah karena Allah.” (QS. Al - Baqarah).

**g. Syarat, Rukun, dan Wajib Umrah**

Syarat Umrah ada dua yaitu syarat wajib dan syarat sah.

- 1) Syarat wajib Umrah: Islam, Balig, Berakal sehat, Merdeka, Mampu.
- 2) Syarat Sah Umrah: Islam, Balig, Berakal, Merdeka.

Rukun dan Wajib Umrah

- 1) Rukun Umrah: Ihram, Thawaf yaitu mengelilingi Baitullah (ka'bah) 7 kali dengan niat thawaf umrah, Sa'I, Tahalul, Tertib.
- 2) Wajib Umrah: Ihram di Miqat, Melalaikan segala larangan umrah sebagaimana larangan haji.

**h. Tata Cara Urutan Pelaksanaan Umrah**

Ibadah umrah merupakan rangkaian kegiatan ibadah haji, umrah sering disebut haji kecil, sedangkan haji disebut dengan haji arafah, adapun tata urutan mengerjakan umrah sebagai berikut.

- 1) Ihram disertai niat umrah di dalam lubuk hati, seakan-akan mengharapkan ridha Allah Swt.
- 2) Kemudian masuk kedalam masjidil haram untuk melaksanakan thawaf sebanyak 7 kali (seperti haji).

---

<sup>37</sup> Abu Hamid Al-Gazhali, *Rahasia Haji dan Umroh*, (Bandung, Karisma. 1993), hlm. 35

- 3) Selesai thawaf dilanjutkan sa'I antara bukit safa dan bukit marwah.
- 4) Selesai Sa'I kemudian tahalul dan selanjutnya seperti pada pelaksanaan haji.

#### i. Miqat Umrah

Seperti halnya dalam ibadah haji, maka dalam ibadah umrah pun terdapat iqat mukani yang pada prinsipnya sama dengan miqat haji, untuk zamani umrah tidak ada (sepanjang masa)<sup>38</sup>

### B. Peneliti Terdahulu

Pada dasarnya suatu penelitian itu mungkin tidak secara murni, akan tetapi telah ada acuan yang telah mendasari atas peneliti yang serupa. Oleh karena itu perlu mengenali penelitian yang terdahulu yang signifikan dengan penelitian yang peneliti lakukan. Berikut adalah contoh penelitian terdahulu yang diambil sebagai bahan kajian peneliti:

1. Penelitian dari Anisa Nanindra Mahastrajaya dengan judul "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Materi Melaksanakan Sholat Untuk Siswa Kelas IV SDN Lempuyangwangi Yogyakarta Tahun Pelajaran 2015"

Penelitian yang dilakukan Oleh Anisa Nanindra Mahastrajaya hasil penilaian produk oleh ahli materi yang meliputi aspek pembelajaran dan aspek materi bahwa multimedia pembelajaran interaktif dinyatakan "baik" (4,11) dan penilaian produk oleh ahli media yang meliputi aspek tampilan dan aspek pemrograman diperoleh hasil "sangat baik" (4,46) pada hasil uji coba lapangan awal didapatkan hasil "baik" (91%), pada hasil uji coba lapangan diperoleh hasil "layak" (97,2), dan pada hasil uji coba pelaksanaan lapangan diperoleh hasil "layak" (98,9%). Hal ini menunjukkan bahwa multimedia pembelajaran interaktif mata pelajaran PAI dikatakan "layak" sebagai media pembelajaran bagi kelas IV SDN Lempuyangwangi<sup>39</sup>.

---

<sup>38</sup> H. Sulaiman Rasjid, *Fiqh Islam*, (Bandung, Sinar Baru, 2015) hlm 275-276

<sup>39</sup> Anisa Nanindra Mahastrajaya, "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Materi Melaksanakan Sholat Untuk Siswa Kelas IV SDN Lempuyangwangi Yogyakarta Tahun Pelajaran 2015" (Skripsi, UNY, 2015)

Melihat penelitian yang dilakukan oleh Anisa Nanindra Mahastrajaya ada kesamaan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti, yaitu sama-sama ingin mengetahui tentang pengembangan multimedia pembelajaran interaktif. Tetapi dalam penelitian Anisa Nanindra Mahastrajaya lebih menekankan tentang tingkat kelayakan dari pengembangan produk Multimedia Pembelajaran Interaktif.

2. Penelitian dari Rizayana dengan judul “Inovasi Media Pembelajaran PAI dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di SMA Negeri 1 Simpang Ulim Aceh Timur Tahun Pelajaran 2018”.

Penelitian yang dilakukan Oleh Rizayana hal ini dapat dibuktikan melalui pengolahan data kemampuan belajar siswa pada tes yang pertama dan kedua yang selalu mengalami peningkatan walaupun hasilnya berbeda tipis, tapi dapat dikategorikan “sangat baik”. Dan pada tes yang kedua hasil belajar siswa meningkat ini menunjukkan bahwa Kriteria ketuntasan minimum telah terpenuhi yaitu 70.<sup>40</sup> Melihat penelitian yang dilakukan oleh Rizayana ada kesamaan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti, yaitu sama sama ingin mengetahui tentang Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. Tetapi dalam penelitian Rizayana lebih menekankan tentang tingkat keaktifan siswa dalam proses pembelajaran.

3. Penelitian dari Nur Rizcha Zamalina dengan judul “Analisis Kesulitan Belajar Pendidikan Agama Islam Dan Cara Mengatasinya Di SMP AL-Fityan Gowa Kecamatan Somba Opu Kabupaten Gowa Tahun Pelajaran 2017”.

Penelitian yang dilakukan oleh Nur Rizcha Zamalina bahwa hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) Memilih metode mata pelajaran PAI secara tepat, sehingga siswa tidak merasa bosan dan jenuh terhadap mata pelajaran PAI khususnya yaitu membaca Al-Qur’an. (2) Penggunaan media yang kreatif baik itu bersumber dari elektronik, media cetak, dan sebagainya untuk menunjang proses pembelajaran. (3) selalu memberikan motivasi kepada peserta didiknya

---

<sup>40</sup> Rizayana, “Inovasi Media Pembelajaran PAI Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di SMA Negeri 1 Simpang Ulim Aceh Timur Tahun Pelajaran 2018” (Skripsi, UIN AR-RANIRY, 2018)

setelah selesai kegiatan pembelajaran dan untuk memperkuat semangat di jiwanya sampai siswa tersebut lebih ceria dengan gurunya tersebut dan otaknya menjadi mudah menerima pelajaran.<sup>41</sup> Melihat penelitian yang dilakukan oleh Nur Rizcha Zamalina ada kesamaan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti, yaitu sama sama ingin mengetahui tentang Cara Mengatasi Kesulitan Belajar. Tetapi dalam penelitian Nur Rizcha Zamalina lebih menekankan tentang analisis kesulitan belajar.

### C. Kerangka Berfikir

Kesulitan yang dihadapi oleh saat siswa dalam belajar merupakan salah satu permasalahan yang sering terjadi. Kesulitan belajar dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang menghalang-halangi atau memperlambat seorang siswa dalam mempelajari, memahami serta menguasai sesuatu. Adanya kesulitan belajar akan menimbulkan suatu keadaan dimana siswa tidak dapat belajar sebagaimana mestinya sehingga memiliki prestasi belajar yang rendah.

Kesulitan belajar dapat ditandai dengan nilai rata-rata siswa yang rendah. nilai rata-rata siswa yang rendah dapat disebabkan oleh beberapa faktor, yaitu internal maupun eksternal. Kesulitan belajar dari faktor internal antara lain kesehatan yang kurang baik, bakat tidak sesuai dengan apa yang dipelajari, tidak memiliki minat yang kuat, motivasi yang kurang serta emosi yang labil sehingga tidak siap dalam menerima pelajaran. Sedangkan faktor eksternal antara lain fasilitas belajar kurang memadai, teman sebaya yang kurang memotivasi semangat belajar, media pelajaran yang kurang memadai serta penugasan yang kurang relevan dengan pemahaman siswa.

Seorang pendidik perlu memperhatikan langkah-langkah dalam mengatasi kesulitan belajar siswa yang ditawarkan dalam psikologi belajar. Seorang guru harus

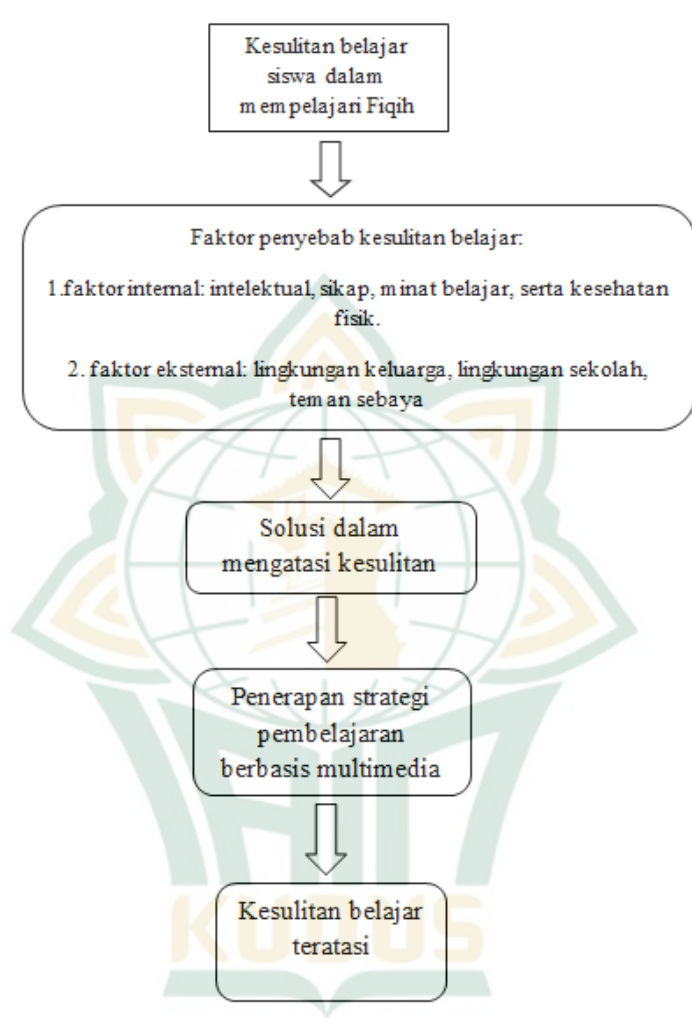
---

<sup>41</sup> Nur Rizcha Zamalina, Analisis Kesulitan Belajar Pendidikan Agama Islam Dan Cara Mengatasinya Di SMP AL-Fityan Gowa Kecamatan Somba Opu Kabupaten Gowa Tahun Pelajaran 2017 (Skripsi UIN ALAUDDIN makassar, 2017)

mampu mendiagnosis secara tepat apa yang menjadi ciri, sifat, jenis dan latar belakang timbulnya kesulitan belajar sehingga guru bisa tepat dalam memberikan treatment. Salah satu upaya guru yang paling mendasar disamping penyelesaian-penyelesaian masalah social dan keluarga adalah dengan memperbaiki strategi dalam mengajar, memberikan motivasi dalam belajar dan memberikan remedial serta pengayaan mata pelajaran tertentu.

Salah satu cara untuk mengatasi kesulitan belajar anak didik, pendidik dituntut lebih inovatif dan mampu memilih dan memilah media yang paling tepat untuk mengatasi belajar siswa yang mempunyai kesulitan belajar. Baru-baru ini muncul media pendidikan yang berbasis multimedia yang menggabungkan beberapa macam bentuk media baik itu audio visual maupun melibatkan psikomotorik. Media yang ditunjuk merupakan media yang bisa mengarahkan peserta didik agar bisa belajar secara mandiri baik dengan control guru atau bisa dilakukan secara mandiri. Inilah dikenal dengan program multimedia interaktif yaitu salah satunya guru bisa menggunakan power point untuk menyampaikan materi tersebut.

Seperti yang telah terjadi di MTs Darul Ulum Purwogondo, kesulitan belajar siswa di atasi dengan penggunaan multimedia. Multimedia yang digunakan guru di MTs Darul Ulum termasuk guru Fiqih adalah multimedia jenis PPT. dengan multimedia PPT, diharapkan tidak hanya memperjelas sajian materi pembelajaran, tetapi juga menyesuaikan waktu belajar, lebih santai, membuat apa yang dipelajari lebih mudah diingat sehingga dapat menambah mutu pembelajaran dan juga meningkatkan hasil belajar siswa. Untuk memudahkan pemahaman terkait kerangka berfikir pada penelitian ini, dapat digambarkan pada bagan 2.1 berikut.



## 2.1. Bagan Kerangka Berpikir