

BAB II

KERANGKA TEORI

A. Teori-Teori Terkait Dengan Judul

1. Teknologi Pembelajaran

a. Pengertian Teknologi Pembelajaran

Menurut Scatler teknologi pembelajaran, yaitu teknologi yang berfokus terhadap perbaikan keterampilan dan kelompok kerja daripada perkakas dan mesin.

Menurut Heinich, Molnda dan Russell menyatakan bahwa teknologi pembelajaran adalah implementasi ilmu tentang proses pembelajaran terhadap tugas efisien pengajaran.¹

Silber mendefinisikan teknologi pembelajaran yakni pengembangan (penemuan, perancangan, produksi, penilaian, dukungan, kegunaan), komponen sistem pembelajaran (informasi, manusia, bahan, alat, metode dan latar) dan mengelola usaha pengembangan (kelompok dan individu) secara sistematis bertujuan memecahkan masalah belajar.

AECT (*Association For Education Communications And Technology*) menyatakan teknologi pembelajaran adalah teori dan praktek pada pembuatan, mengembangkan, memanfaatkan, mengolah dan menilai tentang prosedur pembelajaran.

Dengan demikian, teknologi Pembelajaran merupakan upaya sistematis untuk mendesain, memproses dan menilai semua proses pembelajaran yang memiliki tujuan khusus dan dilandaskan pada penelitian proses pembelajaran dan interaksi yang menggabungkan sumber manusia dan pembelajaran berlangsung efektif.

¹ Agus Retnanto, *Teknologi Pembelajaran* (Kudus: Nora Media Enterprise, 2011), 7.

b. Macam-Macam Teknologi Pembelajaran

Pertama, teknologi cetak adalah proses membuat bahan, contoh buku dan bahan visual yang statis, dengan proses percetakan secara fotografis.

Kedua, teknologi audio visual, proses memproduksi alat-alat dengan ekonomis guna menyampaikan pesan audio dan visual. Peralatan audiovisual memungkinkan proyeksian gambar hidup, pemutaran kembali suara, penayangan visual yang berukuran besar.²

Ketiga, teknologi berbasis komputer adalah bentuk dari hasil yang diproduksi dengan memakai perangkat yang bersumber dari mikroprosesor. Teknologi ini dibedakan dengan lainnya karena penyimpanan informasi secara elektronik berupa digital, bukannya sebagai bahan cetak atau visual.

c. Manfaat Teknologi Pembelajaran

Adapun manfaat teknologi pembelajaran, yaitu:

- 1) Sebagai sarana sumber ajar bersifat ilmiah dan objektif.
- 2) Sebagai sarana untuk memberi motivasi siswa yang kurang semangat belajarnya.
- 3) Sebagai sarana untuk menambah keefektifan pembelajaran.
- 4) Sebagai sarana mempermudah penginformasian materi.
- 5) Sebagai sarana untuk mempermudah bentuk pembelajaran.³

2. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Pengertian media pembelajaran menurut para ahli:

² Ishak Abdulhak and Deni Darmawan, *Teknologi Pendidikan* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2017), 185–187.

³ Rogantina Meri Andri, “Peran Dan Fungsi Teknologi Dalam Peningkatan Kualitas Pembelajaran,” *Jurnal Ilmiah Research*, Vol. 3, No. 1, 2017, 126.

Smaldino, media dari bahasa tunggal “*medium*”. Media secara harfiah memiliki makna penyalur berita dari informan ke penerima pesan.

AECT (*Association For Education Communications And Technology*) mengatakan media pembelajaran adalah alat untuk menyampaikan pesan.

NEA (*National Education Association*) mengungkapkan bahwa media pembelajaran merupakan interaksi berupa cetak, video dan semacamnya.

Menurut Gagne media pembelajaran dalam beberapa macam komponen lingkungan siswa dapat menumbuhkan tindakan belajar.

Menurut Briggs media pembelajaran yaitu bentuk peralatan yang menyediakan informasi dan menstimulasi siswa berupa buku pelajaran, film, kaset dan sejenisnya.⁴

Schramm, memberi definisi media pembelajaran adalah teknologi yang memberi pesan yang digunakan memenuhi kebutuhan pembelajaran.⁵

Rossi dan Brieddle menyatakan media pembelajaran merupakan semua perkakas yang diperlukan berupa radio, televisi, buku, koran dan sebagainya. Menurut Rossi dengan memanfaatkan perkakas sejenis radio dan televisi untuk pendidikan disebut media pembelajaran.⁶

Oleh karena itu, media pembelajaran adalah penyampai informasi dari pengirim ke penerima agar penerima termotivasi belajar, sehingga mendapat kepuasan terhadap hasil belajar.

⁴ Arief S. Sudirman, Dkk, *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 1993), 6.

⁵ Ali Mudlofar and Evi Fatimatur Rusydiyah, *Desain Pembelajaran Inovatif Dari Teori Ke Praktik* (Jakarta: Rajawali Pers, 2016), 121-122.

⁶ Agus Retnanto, *Teknologi Pembelajaran*, 163.

b. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Berikut jenis-jenisnya yaitu: Pertama, media gambar adalah media yang dapat dilihat secara langsung oleh mata berupa media yang diproyeksikan dan media yang tidak dapat diproyeksikan biasanya berupa gambar atau animasi.

Kedua, media suara adalah media yang terdapat informasi berbentuk suara yang menstimulasi otak, hati dan keinginan siswa.

Ketiga, media video merupakan gabungan dua media dari suara dan gambar. Seperti televisi dan sound slide.⁷

c. Manfaat Media Pembelajaran

- 1) Media mampu membatsi kekurangan pengalaman pada siswa.
- 2) Media mampu mengatasi keterbatasan kelas.
- 3) Media dapat terjadinya suatu komunikasi langsung siswa dan lingkungan.
- 4) Media mampu menghasilkan keseragaman dalam pengamatan dan pemahaman setiap siswa.
- 5) Media dapat memotivasi dan menstimulasi siswa.⁸

3. Multimedia

a. Pengertian Multimedia

Multimedia secara sederhana diartikan sebagai “lebih dari satu media”. Multimedia bentuk dar perpaduan teks, grafik, animasi, suara dan gambar. Namun dalam bagian ini, perpaduan kombinasi beberapa media mengendalikan komputer sebagai penggerak semua perpaduan media.

Multimedia yaitu konsep dan teknologi baru dibidang teknologi informasi, di mana

⁷ Rusman, Deni Kurniawan dan Cepi Riyana, *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi Mengembangkan Profsonalitas Guru* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2015), 63.

⁸ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2013), 29–30.

informasi berupa teks, gambar, suara, animasi dan video dipadukan dalam komputer agar menyimpan, memproses dan menyajikan yang bersifat linear maupun interaktif.⁹

Sedangkan pengertian multimedia menurut para ahli, yaitu: Gayeski, multimedia gabungan dari media berbasis komputer dan akses interaksi dengan tugas untuk membentuk, mensave dan memperoleh pesan berbentuk gambar, verbal, diagram, suara dan semacamnya.

Oblinger, multimedia adalah kumpulan dari dua atau lebih media berupa teks, grafik, animasi, audio dan video dengan karakter interaktifitas komputer guna mendapat suatu pemaparan yang menarik.

Menurut Munir dan Halimah Badioze Zaman, memberikan definisi multimedia adalah penyatuan media grafik, teks, video dan animasi dalam media digital yang memiliki kemampuan komunikatif dan pesan didapat dari cara non-linear.

Menurut Elsom-cook, multimedia yaitu mengombinasikan beberapa penyalur komunikasi sebagai pengalaman komunikatif yang terkoordinasi, di mana tidak adanya interpretasi saluran antar bahasa terintegrasi.

Reddy, mendefinisikan multimedia menjadi suatu integrasi elemen berbagai media yang menjadi kesatuan kekuatan dan keterkaitan yang menghasilkan keuntungan kepada pemakai daripada elemen media bersifat individual.¹⁰

b. Komponen-komponen Multimedia

Menurut James A. Senn, multimedia memiliki berbagai komponen. Komponen-komponen multimedia sebagai berikut: Pertama,

⁹ Agus Retnanto, *Teknologi Pembelajaran*, 127.

¹⁰ Munir, *Multimedia Konsep & Aplikasi Dalam Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta, 2013), 2-3.

teks adalah komponen multimedia sebagai dasar guna menyalurkan pesan.

Kedua, teknologi audio memiliki peran penting menyampaikan informasi, multimedia tanpa adanya suara atau audio hasilnya kurang baik.

Ketiga, authoring software mempunyai kemampuan mengendalikan recording dan playback.

Keempat, Grafik berguna mengilustrasi pesan yang akan disampaikan, yang terpenting pesan yang tidak berupa verbal.

Kelima, video adalah teknologi yang mengirimkan sinyal atau visualisasi elektronik dari suara gambar yang dapat bergerak.¹¹

Keenam, animasi adalah gambar yang didesain manual frame dengan durasi waktu. Pada komputer yang mendesain pergerakan pada gambar untuk suatu ilusi.¹² Pergubahan frame ini memerlukan sekitar 25 frame tiap detik (untuk animasi dengan kualitas standar). Saat frame-frame tersebut berganti, pandangan audiens akan memperhatikannya contoh gambar bergerak.

Secara umum, proses memproduksi animasi hal yang sulit, dibutuhkannya keahlian, pengetahuan dan kemampuan tinggi. Animasi dapat menunjukkan hal yang bersifat khayalan dan sukar diterapkan dikehidupan nyata. Namun mampu memvisualisasikan dengan cara meyakinkan dalam animasi. Animasi dapat mengilustrasikan teknik, menirukan sebuah bentuk, menampilkan sesuatu bersifat aktif dan hidup pada media yang ditunjukkan. Animasi memiliki manfaat dalam beberapa keperluan diberbagai aktivitas.

¹¹ Tonni Limbong, Effendi Napitupulu, and Stiadhi, *Multimedia : Editing Video Dengan Corel Videostudio X10* (Medan: Yayasan Kita Menulis, 2020), 1–2.

¹² Agus Retnanto, *Teknologi Pembelajaran*, 129–33.

Ketujuh, interactive link merupakan bagian dari multimedia adalah interaktif, di mana pengguna dapat mouse atau objek pada screen seperti button atau teks dan menyebabkan program melakukan perintah tertentu. Interaktif link dengan informasi yang dihubungkannya sering kali dimaksud secara keseluruhan sebagai hyper media. Secara spesifik, dalam hal ini termasuk hyper sound, hypergraphics dan hypertext (hotword) menjelaskan jenis informasi yang dihubungkan.¹³

c. Macam-macam Multimedia

Adapun macam-macam multimedia, diantaranya: pertama, multimedia linier adalah penggunaan multimedia ini hanya memperoleh informasi saja, tanpa bisa memberikan umpan balik yang besar. Contoh dari multimedia ini adalah siaran televisi, film dan lain-lain.

Kedua, multimedia interaktif berbeda dari multimedia linier, multimedia interaktif menyediakan berbagai kebebasan navigasi bagi para penggunanya. Pengguna multimedia interaktif dapat memberikan berbagai macam feedback melalui berbagai macam alat kontrol yang disediakan. Contoh dari multimedia ini adalah game, pemutar video dan lain-lain.¹⁴

Ketiga, multimedia hiperaktif merupakan multimedia jenis mempunyai suatu struktur dari elemen-elemen terkait dengan pengguna yang dapat mengarahkannya. Dapat dikatakan bahwa multimedia jenis ini mempunyai banyak tautan (link) yang menghubungkan elemen-elemen multimedia yang ada.

Keempat, multimedia presentasi pembelajaran adalah alat yang membantu guru dalam melaksanakan proses pembelajaran di kelas

¹³ Munir, *Multimedia Konsep & Aplikasi Dalam Pendidikan*, 17–19.

¹⁴ Deni Darmawan, *Inovasi Pendidikan: Pendekatan Praktik dalam Teknologi Multimedia dan Pembelajaran Online* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2012), 54.

dan tidak menggantikan peran guru secara keseluruhan. Contoh: microsoft power point.

Kelima, multimedia pembelajaran mandiri adalah perangkat lunak pembelajaran yang dapat dimanfaatkan oleh peserta didik secara mandiri tanpa guru. Contoh: macromedia authoware atau adobe flash.

Keenam, multimedia kits adalah bahan-bahan pembelajaran yang melibatkan lebih dari satu jenis media dan diorganisir topik tunggal.

Ketujuh, hypermedia adalah bagian yang terdiri dari teks, audio, informasi visual yang tersimpan dikomputer, contoh dengan pembelajaran menggunakan link pada sebuah web.

Kedelapan, media interaktif merupakan akses penyampain pembelajaran yang direkam secara visual, suara dan bahan video yang disajikan di bawah kontrol komputer untuk tinjauan yang tidak hanya melihat dan mendengar gambar dan suara tetapi juga membuat tanggapan aktif.¹⁵

Kesembilan, virtual realitas merupakan media yang divisualisasikan dengan dunia nyata. Keunggulannya digunakan untuk menggambarkan berbagai macam aplikasi, umumnya terkait dengan lingkungan yang mendalam dan berbasis 3 dimensi.

d. Manfaat Multimedia dalam Pembelajaran

Adapun manfaat multimedia dalam pembelajaran, yaitu:

- 1) Multimedia membuat peserta didik mengerti materi pelajaran.
- 2) Multimedia membuat peserta didik mempermudah daya ingat.
- 3) Multimedia menyajikan materi pelajaran dengan canggih dan berkesan.
- 4) Multimedia sebagai akar pengetahuan.

¹⁵ Tonni Limbong and Janner Simarmata, *Media Dan Multimedia Pembelajaran Teori & Praktik*, (Medan: Yayasan Kita Menulis, 2020), 4–6.

- 5) Multimedia mampu menghibur selama proses pembelajaran.
- 6) Multimedia sebagai interaksi peserta didik dengan teknologi.
- 7) Multimedia memberi peluang kepada guru untuk mengubah kaidah pembelajaran.
- 8) Multimedia membuat proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.¹⁶

4. Pengembangan Multimedia dalam Pembelajaran

Seiring berkembangnya teknologi pendidikan, keterbaruan kurikulum, komponen pembelajaran dan tuntutan dunia kerja. Menurut Rayandar Asyhar pengembangan media pembelajaran merupakan aktivitas mengintegrasikan pembuatan dokumen pembelajaran lainnya, seperti kurikulum, silabus dan rencana pelaksanaan pembelajaran.

Pengembangan adalah wilayah teknologi pendidikan sebagai usaha membenahi problem pembelajaran yang berhubungan dengan penemuan dalam menganalisis keperluan. Namun dalam hal ini penulis akan membahas tentang pengembangan multimedia dalam pembelajaran.

a. Tahapan-tahapan pengembangan multimedia

Menurut Henderson pengembangan software meliputi lima langkah, yaitu: penggunaan (use), pengamatan (observation), analisis (analysis), rekaman bentuk (desain) dan implementasi (implementation).¹⁷ Adapun ciri-ciri utama tugas penyusunan software menurut De Diana adalah penetapan tujuan, menelaah, menentukan karakter peserta didik, penetapan pengarahannya, mengembangkan sumber pembelajaran dan penujian.

¹⁶ Deni Darmawan, *Inovasi Pendidikan: Pendekatan Praktik Dalam Teknologi Multimedia Dan Pembelajaran Online*, 55.

¹⁷ Nunuk Suryani, Achmad Setiawan Dan Aditin Putria, *Media Pembelajaran Inovatif Dan Pengembangannya* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2018), 128–132.

Menurut Bork, Gery dan Hartemink, pengembangan software multimedia untuk pembelajaran adalah sebagai berikut:

1) Fase analisis

Fase ini menetapkan keperluan pengembangan software dengan melibatkan tujuan pembelajaran, peserta didik, guru dan lingkungan. Analisis ini dilakukan dengan kerja sama antara guru dengan ahli pengembang software dalam meneliti kurikulum berdasarkan tujuan yang ingin dicapai.

2) Fase desain

Fase ini meliputi unsur-unsur yang perlu dimuat dalam software yang akan dikembangkan berdasarkan suatu model pembelajaran ID (Instructional design).¹⁸

3) Fase pengembangan

Fase ini berdasarkan model ID yang telah disediakan dengan tujuan merealisasikan sebuah prototipe software pembelajaran.

4) Fase implementasi

Fase ini membuat pengujian unit-unit yang telah dikembangkan dalam proses pembelajaran dan juga prototipe yang telah siap.

5) Fase penilaian

Fase ini mengetahui keunggulan dan kekurangan software yang dikembangkan agar memperoleh kesesuaian dan pandangan software yang akan dikembangkan untuk menghasilkan pengembangan software yang lebih sempurna.¹⁹

Menurut Luther, pengembangan multimedia dilakukan dengan enam tahapan, yaitu: pertama,

¹⁸ Maghfiroh Rasyid, Dkk, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Dalam Konsep Sistem Indera Pada Sisa Kelas XI SMA", Vol. 7, No. 2, 2016, 73.

¹⁹ Nunuk Suryani, Achmad Setiawan Dan Aditin Putria *Media Pembelajaran Inovatif Dan Pengembangannya*, 144-147.

konsep. Pada tahap ini merancang tujuan dan dasar dari pengukuran aplikasi, pencapaian terhadap pengembangan multimedia yang telah ditetapkan. Pada tahap ini pun dilakukan identifikasi pengguna, macam aplikasi, tujuan aplikasi dan spesifikasi umum. Kedua, desain yaitu membuat spesifikasi secara rinci mengenai rancangan dan kebutuhan untuk pengembangan multimedia. Ketiga, pengumpulan material dapat dilakukan paralel dengan tahap pembuatan. Tahap ini dilakukan pengumpulan bahan seperti *clip art*, foto, grafik, suara dan lain-lainnya. Keempat, pembuatan. Pada tahap ini, semua produk multimedia akan dikembangkan secara bersamaan. Memproduksi multimedia dari hasil tahap desain berupa flowchart. Pembuatan desain dilakukan modular yaitu menyelesaikan semua scene, lalu menggabungkannya. Kelima, testing dilakukan setelah tahap pembuatan dan seluruh data dimasukkan. Mempermudah penggunaan hasil produk dan merasakan manfaatnya. Keenam, distribusi yaitu menggandakan produk-produk menggunakan floppy disk, CD-ROM, tape atau distribusi dengan jaringan sangat diperlukan. Karena produk-produk membutuhkan banyak arsip yang berbeda-beda.²⁰

Gambar 2.1

Pengembangan Multimedia



5. Kelebihan Multimedia

Adapun kelebihan multimedia terhadap proses pembelajaran, yaitu :

²⁰ Munir, *Multimedia Konsep & Aplikasi Dalam Pendidikan*, 97–107.

- a. Mampu menimbulkan kesenangan, ketertarikan terhadap peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung dan meningkatkan minat peserta didik.
- b. Dapat menggabungkan antara teks, gambar, audio, musik, animasi gambar atau video dalam kesatuan yang saling mendukung sehingga tercapai tujuan pembelajaran.
- c. Mampu memvisualisasikan materi yang abstrak.
- d. Media penyimpanan yang relatif gampang dan fleksibel.
- e. Membawa objek yang sukar didapat atau berbahaya ke dalam pembelajaran.
- f. Menampilkan objek yang terlalu besar ke dalam kelas.
- g. Menampilkan objek yang tidak dapat dilihat dengan mata telanjang.²¹

Menurut Daryanto terdapat keunggulan dari sebuah multimedia pembelajaran, yaitu:

- a. Menampilkan obyek yang sangat kecil dan tidak terlihat oleh indra penglihat, misalnya kuman.
- b. Mengecilkan obyek yang sangat besar yang tidak mungkin dibawa ke sekolah, seperti gajah, gedung dan sebagainya.
- c. Menyajikan benda atau peristiwa yang kompleks, rumit dan berlangsung cepat atau lambat, seperti sistem tubuh manusia, bekerjanya suatu mesin, beredarnya planet Mars, berkembangnya bunga dan lain-lain.
- d. Menyajikan benda atau peristiwa yang jauh, seperti bulan, bintang, salju dan lain-lain.
- e. Menyajikan benda atau peristiwa yang berbahaya, seperti letusan gunung berapi, harimau, racun dan lain-lain.
- f. Meningkatkan daya tarik dan perhatian siswa.²²

²¹ Dwi Priyanto, "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis Komputer," *Jurnal Pemikiran Alternatif Kependidikan*, Vol. 14, No. 1, 2009, 9.

²² Daryanto, *Media Pembelajaran* (Yogyakarta: Gava Media, 2016), 70.

6. Kekurangan Multimedia

Kekurangan multimedia dalam pembelajaran diantaranya sebagai berikut:

- a. Biaya relatif mahal untuk tahap awal.
- b. Kemampuan sumber daya manusia dalam penggunaan multimedia masih perlu dikembangkan dan ditingkatkan.
- c. Belum memadainya perhatian dari pemerintah.
- d. Belum memadainya infrastruktur untuk daerah tertentu.

7. Multimedia dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam

a. Pengertian Pembelajaran

Definisi pembelajaran menurut ahli sebagai berikut:

Didi Supriadie dan Dani Darmawan, mengatakan pembelajaran atau instruksional merupakan konsepsi dari kegiatan belajar dan mengajar.

Menurut Wina Sanjaya, pembelajaran adalah suatu proses kerja sama antara guru dan peserta didik dalam mempergunakan semua kemampuan dan sumber yang ada, baik keahlian yang bersumber dari dalam diri (seperti minat, bakat, potensi dan kemampuan dasar yang dimiliki yakni gaya belajar) maupun potensi yang ada di luar peserta didik (seperti lingkungan, sarana dan sumber belajar) untuk usaha pencapaian terhadap tujuan belajar tertentu.²³

1) Unang wahidin dan Ahmad syaefuddin, mengatakan bahwa proses pembelajaran merupakan sebuah sistem yang disebut sistem pembelajaran.

Dapat disimpulkan, pembelajaran adalah teknik interaksi edukasi dari guru, siswa dan lingkungan yang menghubungkan semua elemen-

²³ A. Rusdiana dan Nasihudin, *Pengembangan Perencanaan Program Pendidikan* (Bandung: Pustaka Setia, 2019), 230.

elemen pembelajaran guna pencapaian dari tujuan pembelajaran yang sudah diinginkan.

b. Komponen-Komponen Pembelajaran

Berikut ini adalah komponen-komponen dalam pembelajaran, diantaranya:

- 1) Tujuan pendidikan digunakan untuk menambah intelektual, wawasan, kepribadian, moralitas dan kreativitas agar dapat hidup mandiri dan melanjutkan pendidikan lebih tinggi. Karena, pendidikan memiliki peran penting untuk mengupayakan dalam mengembangkan sumber daya manusia.
- 2) Sumber belajar merupakan aspek-aspek yang terdapat pada sisi luar setiap individu yang berfungsi guna merancang dan mempermudah terjadinya proses pembelajaran pada peserta didik, apapun bentuknya, apapun bendanya dapat digunakan untuk proses belajar, maka benda itu disebut sumber belajar.
- 3) Strategi pembelajaran merupakan model pendekatan spesifik yang menyalurkan pesan dan aktivitas sebagai pendukung menyelesaikannya misi tertentu.
- 4) Media pembelajaran adalah alat yang membantu langkah komunikasi antara guru dan siswa atau siswa dan lingkungan yang menjadi alat perantara dalam proses pembelajaran agar menunjang pemakaian metode pembelajaran yang akan digunakan pendidik saat proses mengajar.
- 5) Penilaian pembelajaran adalah suatu alat pengindikasi yang digunakan untuk mengevaluasi penyelesaian misi yang sudah direncanakan dan menilai teknik terlaksananya pembelajaran secara keseluruhan.²⁴

²⁴ Rusman, Deni Kurniawan and Cepi Riyana, *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi Mengembangkan Profesionalitas Guru*, 42.

c. Definisi Pendidikan Agama Islam

Definisi pendidikan agama islam menurut para ahli:

Menurut Arifin, pendidikan agama islam adalah upaya umat islam yang mentaati setiap aturan, arahan dan bimbingan terhadap berkembangannya fitrah (kemampuan dasar) peserta didik melalui ajaran islam ke arah titik maksimal pertumbuhan dan perkembangannya.

Menurut Abdurrahman Shaleh, pendidikan agama islam adalah upaya membimbing dan pengasuhan kepada peserta didik saat sekolahnya tamat dapat menjadi bekal untuk dapat memahami dan menerapkan syariat islam dan sebagai dasar perjalanan kehidupan.

Menurut Ahmad D. Marimba, pendidikan agama islam adalah upaya pembelajaran dan pembimbingan jasad dan ruh yang berlandaskan peraturan syariat agama islam agar sampai terhadap pembentukan kepribadian menurut pandangan islam.²⁵

Menurut Kamrani Buseri, pendidikan agama islam adalah pendidikan yang disandarkan pada al qur'an dan sunnah sebagai instrumen kehidupan pendidikan adalah upaya manusia untuk mengembangkan kualitas hidup untuk dunia dan akhirat.²⁶

Dari pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa pendidikan agama islam adalah pendidikan melalui ajaran islam (al qur'an dan sunnah) yakni suatu kegiatan bimbingan dan asuhan terhadap peserta didik agar nantinya setelah menyelesaikan pendidikan mereka dapat memahami, menghayati kemudian meyakini secara keseluruhan, selanjutnya ajaran islam tersebut dijadikan suatu

²⁵ Masdub, *Sosiologi Pendidikan Agama Islam (Suatu Pendekatan Sosio Religius)* (Yogyakarta: Aswaja Pressindo, 2015), 3.

²⁶ Kamrani Buseri, *Reinventing Pendidikan Islam* (Banjarmasin: Antasari Press, 2010), 11.

prinsip pandangan hidupnya untuk keselamatan dan kesejahteraan jasmani dan rohani kelak menuju kebahagiaan dunia dan akhirat.

d. Tujuan Pendidikan Agama Islam

Tujuan adalah pencapaian suatu kegiatan yang dituju. Dalam bahasa arab dari kata *ghayat* atau *maqsid*. Sedangkan dalam bahasa inggris, istilah tujuan dinyatakan dengan kata *goal* atau *purpose* atau *objective*. Adapun tujuan pendidikan agama islam menurut Zakiyah Darajat yaitu:

- 1) Memelihara keperluan primer kehidupan yang vital, seperti keagamaan, kejiwaan dan raga, nasab, harta, pikiran dan muru'ah.
- 2) Penyempurnaan dan pelengkap yang dibutuhkan kehidupan agar dengan mudah diperoleh, kesukaran yang mampu ditangani dan dimusnahkan.
- 3) Menciptakan keindahan dan kesempurnaan hidup

Pendidikan agama islam di sekolah ataupun madrasah bertujuan mengembangkan keimanan dengan memberi, memupuk pengetahuan, penghayatan, pengamalan dan pengalaman siswa mengenai syariat agama islam agar menjadi umat islam yang berkembang tentang hal mengimani, bertaqwa, kebangsaan dan negara serta untuk dapat melanjutkan pada jenjang yang lebih tinggi.²⁷

e. Fungsi Pendidikan Agama Islam

Menjadi objek pelajaran, pendidikan agama Islam memiliki kegunaan yang beda dengan subyek pelajaran yang lain. Berikut ini adalah fungsi pendidikan agama Islam: Pertama, pengembangan yaitu meningkatkan keimanan dan ketakwaan peserta didik kepada Allah swt yang telah ditanamkan dalam lingkungan keluarga. Pada dasarnya serta kewajiban pertama kali dilakukan oleh orang tua dalam keluarga. Sekolah berfungsi

²⁷ H.M. Arifin, *Ilmu Pendidikan Islam* (Jakarta: Bumi Aksara, 1991), 222.

untuk menumbuh kembangkan lebih lanjut dalam diri anak melalui bimbingan, pengajaran dan pelatihan agar keimanan dan ketakwaan tersebut berkembang secara optimal sesuai dengan tingkat perkembangannya. Kedua, menanam nilai sebagai pedoman hidup untuk mencari kebahagiaan hidup di dunia dan akhirat. Ketiga, menyesuaikan mental, yaitu penyesuaian diri terhadap lingkungannya baik lingkungan fisik maupun lingkungan sosial dan dapat mengubah lingkungannya sesuai dengan ajaran agama Islam. Keempat, perbaikan merupakan memperbaiki kesalahan, kekurangan dan kelemahan peserta didik dalam keyakinan, pemahaman dan pengalaman ajaran islam dalam kehidupan sehari-hari.²⁸ kelima, Pencegahan, yaitu untuk menangkal hal-hal negatif dari lingkungannya maupun budaya lain yang membahayakan dirinya dan menghambat perkembangannya menuju manusia Indonesia seutuhnya. Keenam, Pengajaran yaitu tentang ilmu pengetahuan keagamaan secara umum (alam), prosedur dan kegunaannya. Ketujuh, Penyaluran, yaitu untuk menyalurkan anak-anak yang memiliki bakat khusus di bidang agama Islam agar bakat tersebut dapat berkembang secara optimal.

Dengan demikian pendidikan agama Islam adalah dengan menciptakan umat yang memiliki karakter yang kuat dan berbudi luhur yang dilandaskan pada syariat agama islam. Oleh karena itu dengan pendidikan agama islam guru dan orang tua mampu menunjukkan pengarahan kepada anak agar terbentuknya suatu karakter yang baik sesuai syariat islam.²⁹

²⁸ Chabib Thoha, dkk, *Metodologi Pengajaran Agama* (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 1991), 8.

²⁹ Mappasiara, "Pendidikan Islam (Pengertian, Ruang Lingkup Dan Epistemologinya)," *Jurnal Pendidikan Islam*, Vol. 7, No. 1 (2018): 15.

f. Pentingnya Pendidikan Agama Islam bagi Peserta Didik

Setelah kita mengetahui tujuan, fungsi maupun lapangan pendidikan agama Islam, tentunya pendidikan agama Islam sangat penting memberi arahan pada kemampuan dan moralitas siswa. Begitu pentingnya pendidikan agama Islam di sekolah untuk menghasilkan tujuan pendidikan nasional. Oleh karena itu, pendidikan agama Islam di Indonesia dimasukkan ke dalam kurikulum nasional yang wajib diikuti oleh semua siswa dari tingkat pendidikan dasar sampai perguruan tinggi. Bagi umat Islam tentunya pendidikan agama yang sangat wajib diikutinya adalah pendidikan agama islam.

B. Penelitian Terdahulu

Dengan adanya penelitian terdahulu dimaksudkan agar dapat membandingkan dengan skripsi lain yang berjudul:

1. Efektivitas pemanfaatan media pembelajaran berbasis multimedia dalam pembelajaran fikih di MTs Negeri Semarang oleh Aditiyo Nur Cahya, Jurusan Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Salatiga.³⁰ Berdasarkan hasil analisis data yang dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa guru mata pelajaran fikih dalam menyampaikan materi pelajarannya beliau menggunakan multimedia dengan tampilan PPT dan video sehingga hasil belajar peserta didik dapat bertambah.

Persamaan penelitian Aditiyo Nur Cahya dengan penelitian ini adalah pemanfaatan media pembelajaran berbasis multimedia dan metode penelitian kualitatif . Perbedaan penelitian Aditiyo Nur Cahya adalah lokasi penelitian dan waktu penelitian yang dilakukan.

³⁰ Aditiyo Nur Cahya, “Efektivitas Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Dalam Pembelajaran Fiqih Di MTs Negeri Semarang” (IAIN Salatiga, 2018).

2. Pengembangan media pembelajaran menggunakan sparkol videoscribe dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran IPA materi cahaya kelas VII di SMP Negeri 01 Kerjo tahun 2015/2016 oleh Dyah Ayu Wulandari, Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang. Berdasarkan analisis data yang dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa penulis tersebut mengembangkan media pembelajaran menggunakan sparkol videoscribe yang mampu menyajikan konten pembelajaran dengan perpaduan antara gambar, suara dan desain yang menarik sehingga peserta didik dapat menikmati proses pembelajaran. Dan fitur pada software tersebut sangat beragam sehingga media pembelajaran dapat disesuaikan dengan mata pelajaran. Selain menggunakan desain pada software tersebut, pengguna dapat membuat desain sendiri sesuai kebutuhan yang diperlukan.³¹

Persamaan penelitian Dyah Ayu Wulandari dengan penelitian ini adalah pengembangan media pembelajaran yang membantu guru dalam menyampaikan mata pelajaran. Perbedaan penelitian Dyah Ayu Wulandari dengan penelitian ini adalah metode penelitiannya menggunakan research and development dan peneliti dengan penelitian kualitatif.

3. Efektivitas penggunaan media pembelajaran audio visual terhadap motivasi belajar sejarah kebudayaan islam pada siswa kelas VIII MTs Negeri Gajah Demak Tahun Ajar 2016/2017 oleh Mardhiyah, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang. Berdasarkan hasil analisis data yang dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa kualitas media pembelajaran video terhadap semangat belajar siswa pada mata pelajaran sejarah kebudayaan

³¹ Dyah Ayu Wulandari, "Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Sparkol Videoscribe Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Materi Cahaya Kelas VII Di SMP N 1 Kerjo Tahun 2015/2016" (Universitas Negeri Semarang, 2016).

islam berada dalam kategori cukup dan sesuai dengan yang diharapkan.³²

Persamaan penelitian Mardhiyah dengan penelitian ini adalah sama-sama menggunakan media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran. Perbedaan penelitian Mardhiyah dengan penelitian ini adalah menggunakan metode penelitian kuantitatif, sedangkan penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif.

4. Pengembangan multimedia pembelajaran matematika “Math-Tainment” materi pokok garis dan sudut untuk SMP Kelas VII oleh Rani Kristina Dewi, Jurusan Pendidikan Matematika Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Negeri Yogyakarta. Berdasarkan hasil analisis data yang dilakukan maka dapat menyimpulkan pengembangan multimedia pada mata pelajaran matematika math-tainment sangat efektif karena mendapat respon atau tanggapan positif yang diharapkan dari peserta didik sebanyak 78,18% dan guru sebanyak 83,84%, serta ketuntasan belajar peserta didik sebanyak 68,75%. Dan menunjukkan bahwa *macromedia flash 8* banyak keunggulan yang sesuai untuk pengembangan media tersebut.³³

Persamaan penelitian Rani Kristina Dewi dengan penelitian yang penulis lakukan adalah sama mengembangkan multimedia untuk keberlangsungan proses pembelajaran di kelas. Perbedaan penelitian Rani Kristina Dewi dengan penelitian ini adalah lokasi dan waktu penelitian yang dilakukan.

C. Kerangka Berpikir

Pengembangan multimedia dalam pembelajaran diasumsikan lebih menarik karena lebih banyak melibatkan panca indera seperti penglihatan, pendengaran dan peraba

³² Mardhiyah, “Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual Terhadap Motivasi Belajar Sejarah Kebudayaan Islam Pada Siswa Kelas VII MTs N Gajah Demak Tahun Ajar 2016/2017” (UIN Walisongo Semarang, 2017).

³³ Rani Kristina Dewi, “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Matematika ‘Math-Tainment’ Materi Pokok Garis Dan Sudut Untuk SMP Kelas VII” (Universitas Negeri Yogyakarta, 2011).

(mata, telinga dan tangan sehingga akan banyak tersampaikan pesan atau informasi dalam proses pembelajaran. Pembelajaran yang menggunakan dua atau lebih media pembelajaran (multimedia) diharapkan peserta didik mampu mencapai kompetensi yang telah ditetapkan sesuai standar kriteria ketuntasan minimal. Selain itu pembelajaran yang menggunakan multimedia dapat membantu guru dalam pelaksanaan pembelajaran secara maksimal di sekolah. Berikut alur kerangka berpikir dalam penelitian ini:



Gambar 2.2
Bagan kerangka berpikir

