

BAB II KAJIAN TEORI

A. Deskripsi Teori

1. Implementasi Media Pembelajaran

a. Pengertian Implementasi

Implementasi dalam KBBI diartikan sebagai pelaksanaan atau penerapan. Implementasi dalam bahasa Inggris yaitu *implementation*, yang berasal dari kata kerja *to implement*. Kata *to implement* berasal dari bahasa Latin *implementum* yang berasal dari kata *impere* dan *plere*. Kata *implere* yang dimaksudkan *to fill up; to fill in*, yang memiliki arti mengisi penuh; melengkapi, sedangkan *plere* yang dimaksud adalah *to fill*, yaitu mengisi.

Jadi, menurut bahasa implementasi adalah suatu kegiatan yang melibatkan suatu pekerjaan dengan menggunakan sarana untuk memperoleh hasil.¹

Implementasi memiliki pengetahuan dasar yang difokuskan pada operasi sistem, tindakan, atau prosedur. Yang dimaksud dengan mekanisme adalah suatu tindakan yang direncanakan dengan matang dan dilaksanakan sesuai dengan pedoman yang telah ditetapkan untuk mencapai suatu tujuan kegiatan tertentu.²

Berdasarkan pengertian di atas, implementasi adalah suatu proses pengaplikasian suatu gagasan dan konsep dalam bentuk tindakan yang dapat memberikan efek.

b. Pengertian Media Pembelajaran

Kata lain yang digunakan untuk menggambarkan era informasi adalah teknologi informasi. Tujuan teknologi adalah untuk

¹ Tachjan, *Implementasi Kebijakan Publik*, (Bandung: AIPI Bandung, 2006), 23.

² Eka Syafrianto, "Implementasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berwawasan Rekonstruksi Sosial", *Jurnal Pendidikan Islam* 06, no. 1 (2015): 68, di akses pada tanggal 19 Desember 2021, <https://media.neliti.com/media/publications/58107-ID-implementasi-pembelajaran-pendidikana-ga.pdf>.

menganalisis data, merakit, menyimpan, mengubah, dan mengambil informasi berkualitas tinggi yang diperlukan untuk komunitas global. Protokol standar TCP/IP (*Transmission Control Protocol/Internet Protocol*), yang menghubungkan setiap nomor unik di setiap jaringan, memungkinkan Internet sebagai jaringan di seluruh dunia untuk menghubungkan jutaan jaringan komputer. Internet memiliki akses ke semua pengetahuan tanpa memandang jarak atau waktu. Internet memiliki dampak besar pada kehidupan masyarakat. Kehadiran internet dalam dunia pendidikan berfungsi sebagai gudang informasi yang selalu dapat diakses.³

Teknologi juga bekerjasama dengan Islam, yang akan bermanfaat bagi semua orang, baik umat manusia maupun pemeluk Islam itu sendiri. Inilah sebabnya mengapa umat Islam harus memiliki sifat-sifat seorang ilmuwan, yaitu kritis, terbuka dan menerima kebenaran dari manapun datangnya ilmu tersebut, dan selalu menggunakan akal untuk berpikir kritis. Karena itu, setiap muslim mampu berhasil dalam bidang ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) yang harus ditekankan untuk memperoleh kesenangan baik di dunia maupun di akhirat.⁴ Sebagaimana terkandung dalam QS. Al-Mujadalah ayat 11:

يٰۤاَيُّهَا الَّذِيْنَ ءَامَنُوْا اِذَا قِيْلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوْا فِى الْمَجَلِسِ
فَافْسَحُوْا يَفْسَحِ اللّٰهُ لَكُمْ ۗ وَاِذَا قِيْلَ اَنْشُرُوْا فَاَنْشُرُوْا يَرْفَعِ

³ Ridwan, "Pendidikan Islam dan Teknologi Digital Serta Efektifitasnya dalam mendukung Teory Taxonomy Bloom", *Jurnal Pendidikan dan Manajemen Islam* 07, no. 01, (2018): 840, di akses pada tanggal 19 Desember 2021, <https://media.neliti.com/media/publications/264617-pendidikan-islam-dan-teknologi-digital-d-a0a4b6ac.pdf>.

⁴ Mohammad Rizky Ramadhandy Budianto, dkk, "Perspektif Islam Terhadap Ilmu Pengetahuan dan Teknologi", *Jurnal Ilmu-Ilmu Keislaman* 21, no. 01, (2021): 58, di akses pada tanggal 19 Desember 2021, <https://ejournal.iainkerinci.ac.id/index.php/islamika/article/download/776/442/3446>.

اللَّهُ الَّذِينَ ءَامَنُوا مِنكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ ۗ وَاللَّهُ

بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ ﴿٥٠﴾

Artinya: “Wahai orang-orang yang beriman! Apabila dikatakan kepadamu, “Berilah kelapangan di dalam majelis-majelis,” maka lapangkanlah, niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan, “Berdirilah kamu,” maka berdirilah, niscaya Allah akan mengangkat (derajat) orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat. Dan Allah Mahateliti apa yang kamu kerjakan.”⁵

Rasulullah SAW juga bersabda:

عَنْ أَبِي هُرَيْرَةَ قَالَ قَالَ رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ مَنْ سَلَكَ طَرِيقًا يَلْتَمِسُ فِيهِ عِلْمًا سَهَّلَ اللَّهُ لَهُ طَرِيقًا إِلَى الْجَنَّةِ قَالَ أَبُو عِيسَى هَذَا حَدِيثٌ حَسَنٌ

Artinya: Dari Abu Hurairah dia berkata; Rasulullah SAW bersabda: “Barangsiapa berjalan di suatu jalan untuk mencari ilmu, niscaya Allah akan memudahkan baginya jalan ke surga.” Abu Isa berkata; ini adalah hadits hasan. (HR. Tirmidzi)⁶

Media pembelajaran, misalnya, sangat membantu instruktur untuk mendorong kegiatan

⁵ M. Quraish Shihab, *Tafsir Al-Mishbah Vol. 14*, (Jakarta: Lentera Hati, 2002), 77.

⁶ Mohammad Rizky Ramadhandy Budianto, dkk, “Perspektif Islam Terhadap Ilmu Pengetahuan dan Teknologi”, *Jurnal Ilmu-Ilmu Keislaman*, 58, <https://ejournal.iainkerinci.ac.id/index.php/islamika/article/download/776/442/3446>.

pembelajaran di sekolah. Pembelajaran menjadi lebih efisien dan efektif sebagai hasilnya.

Kata Latin untuk media, *medius*, yang berarti menengahi, berfungsi sebagai perantara, atau berfungsi sebagai pengantar. Selain itu, kata media, yang merupakan versi jamak dari kata *medium*, berasal dari bahasa Latin dan secara harfiah diterjemahkan sebagai perantara atau pengantar, khususnya perantara atau pengantar antara sumber pesan dan penerima pesan.⁷

Media merupakan komponen komunikasi, yaitu sebagai penyampai pesan dari komunikator kepada komunikan.⁸ Vernon S. Gerlach dan Donald P. Ely dalam Musfiqon menjelaskan

“Pemahaman media yang terbatas dan pemahaman media yang luas adalah dua jenis yang berbeda. Grafik, foto, dan peralatan mekanik dan listrik yang digunakan untuk merekam, memproses, dan mengirimkan informasi adalah contoh media nyata dalam arti terbatas. Penggunaan media, di sisi lain, dapat menciptakan lingkungan yang memungkinkan siswa untuk mengambil informasi, keterampilan, dan sikap baru.”⁹

Jadi, Agar siswa memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang konsisten dengan tujuan penyampaian informasi, media dengan berbagai bentuk dan ukuran dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dari sumber pesan kepada penerima pesan yang dituju.¹⁰

Ada berbagai macam pengertian media pembelajaran dari beberapa ahli, diantaranya pengertian media pembelajaran menurut Suryani dan

⁷ Hamdi, *Strategi Belajar Mengajar*, 243.

⁸ Daryanto, *Media Pembelajaran*, 4.

⁹ Nunuk Suryani, dkk, *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2018), 2

¹⁰ Nunuk Suryani, dkk, *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*, 2.

Agung “media pembelajaran adalah media yang digunakan dalam pembelajaran, yaitu meliputi alat bantu guru dalam mengajar serta sarana pembawa pesan dari sumber belajar ke penerima pesan belajar (siswa)”. Menurut Sanaky “media pembelajaran merupakan sebuah alat yang berfungsi dan dapat digunakan untuk menyampaikan pesan pebelajaran”. UNESCO mengartikan “istilah media pembelajaran dalam berbagai macam literature seperti *media for learning* dan juga dikaitkan dengan *media education*”. Secara konseptual, kedua istilah ini memiliki perbedaan mendasar. Sementara media pendidikan lebih menitikberatkan pada pembelajaran dan pembelajaran tentang media sebagai objek/materi pedagogis, media pembelajaran lebih menitikberatkan pada pembelajaran dengan pemanfaatan media dan teknologi yang digunakan sebagai media untuk menyediakan bahan ajar.¹¹

Azhar Arsyad menyatakan bahwa media pembelajaran memiliki ciri-ciri umum yaitu:¹²

- 1) Media pembelajaran memiliki arti fisik dan kadang disebut sebagai perangkat keras, yaitu segala sesuatu yang dapat dirasakan oleh panca indera melalui penglihatan, suara, sentuhan, dan sensasi fisik lainnya.
- 2) Perangkat lunak, yang mengacu pada isi pesan yang disimpan dalam perangkat keras dan yang merupakan materi yang akan dikomunikasikan kepada siswa, merupakan definisi non-fisik media pembelajaran.
- 3) Visual dan audio menjadi fokus utama media pendidikan.

¹¹Nunuk Suryani, dkk, *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*, 4.

¹² Husniatus Salamah Zainiyati, *Pengembangan Media Pembelajaran Brbasis ICT Konsep dan Aplikasi pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*, (Jakarta: Kencana, 2017), 62.

- 4) Yang dimaksud dengan “media pembelajaran” adalah sumber daya yang dimanfaatkan untuk pendidikan baik di dalam maupun di luar kelas.
- 5) Dalam rangka komunikasi dan interaksi antara pengajar dan siswa selama proses pembelajaran, digunakan media pembelajaran.
- 6) Berbagai media pembelajaran, termasuk radio dan televisi, dapat dimanfaatkan. baik kelompok besar maupun kecil, termasuk film, presentasi, video, dan OHP. modul, komputer, radio, kaset, film, dan perekam adalah contoh dari kedua kelompok maupun individu.

Dengan demikian kita dapat menarik kesimpulan bahwa media pendidikan adalah alat atau metode untuk membantu pengajar dalam memberikan informasi dan sumber daya kepada siswa sesuai dengan tujuan pembelajaran.

c. Klasifikasi Media Pembelajaran

Dalam pengklasifikasian media pembelajaran, terdapat perbedaan pendapat dari para ahli, di antaranya klasifikasi media pembelajaran menurut Brown Richad dan Harcleroad mengklasifikasikan media pembelajaran menjadi beberapa jenis, di antaranya:¹³

- 1) Media cetak, seperti buku, majalah, jurnal ilmiah, *handout*, poster, dan sebagainya.
- 2) Media grafis, seperti globe, peta, dan diagram transparansi.
- 3) Media fotografi, meliputi gambar diam, gambar bergerak, film strip, gambar rangkap, dan sebagainya.
- 4) Media audio, meliputi radio, telekomunikasi, kaset audio, rekaman suara, dan sebagainya.
- 5) Video atau televisi, seperti televisi kabel dan televisi siaran.
- 6) Komputer, termasuk komputer mikro dan mini.

¹³ Mustofa Abi Hamid, dkk, *Media Pembelajaran*, (Medan: Yayasan Kita Menulis, 2020), 18.

- 7) Game dan simulasi seperti papan tulis, manusia, dan mesin.

Menurut Leshin, Pollock dan Reigeluth media pembelajaran di klasifikasikan menjadi lima macam, diantaranya:¹⁴

- 1) Media berbasis makhluk hidup, antara lain pendidik, pelatih, tutor, latihan kelompok bermain peran, tamasya, dan pengamatan satwa dan tumbuhan di taman nasional.
- 2) Media berbasis cetak, meliputi instruksi manual, buku kerja, lembar kerja, modul, buletin, majalah, buku komik, buku harian, poster, dan lainnya.
- 3) Media visual, termasuk presentasi, transparansi, grafik, peta, tabel, dan lainnya.
- 4) Media yang bersifat audiovisual, seperti *YouTube*, TV, film, *slideshow*, dan sebagainya.
- 5) Media berbasis komputer, meliputi *hypertext*, pembelajaran berbasis web, pembelajaran video interaktif, dan pembelajaran berbasis web.

Anderson juga mengklasifikasikan media pembelajaran, diantaranya yaitu:¹⁵

- 1) Media audio, meliputi kaset, piringan audio dan radio.
- 2) Media cetak, meliputi buku teks terprogram, buku pegangan, dan buku tugas.
- 3) Media audio cetak, meliputi buku latihan dengan kaset/CD dan gambar atau poster yang dilengkapi dengan suara.
- 4) Media visual diam, meliputi film bingkai atau slide tanpa suara dan film rangkai yang berisi pesan suara.
- 5) Media audio visual diam, meliputi film bingkai atau slide yang menggunakan rangkaian audio dan suara.

¹⁴ Mustofa Abi Hamid, dkk, *Media Pembelajaran*, 19.

¹⁵ Maimunah, "Metode Penggunaan Media Pembelajaran", *Jurnal Al-Afkar* 05, no. 01, (2016): 12, di akses pada tanggal 07 Februari 2021, <http://www.ejournal.fiaunisi.ac.id/index.php/al-afkar/article/view/107/103>.

- 6) Media animasi, seperti film bisu.
- 7) Media audio visual gerak, termasuk film suara dan video/VCD/DVD.
- 8) Media benda, meliputi objek nyata dan model tiruan atau *mock up*.
- 9) Media berbasis komputer, meliputi media berbasis komputer, seperti *Computer Assisred Instruction (CAI)* dan *Computer Based Instruction (CBI)*.

d. Fungsi Media Pembelajaran

Menurut Levied dan Lentz ada empat fungsi media pembelajaran, di antaranya yaitu:¹⁶

- 1) Fungsi atensi, yaitu fungsi media yang mana dapat untuk menarik dan membimbing perhatian siswa, dengan fokus pada konten yang berkaitan dengan tampilan teks topik atau makna visual yang menyertai.
- 2) Fungsi afektif, yaitu fungsi media yang ketika mempelajari atau membaca teks bergambar dapat membangkitkan perasaan dan sikap pada diri siswa.
- 3) Fungsi kognitif, yaitu fungsi media dimana media visual dapat dilihat dari hasil penelitian yang menunjukkan bahwa symbol atau gambar visual membantu mencapai tujuan memahami dan mengingat informasi.
- 4) Fungsi kompensatoris, yaitu fungsi media untuk membantu siswa yang lemah dan lamban dalam menyerap dan memahami isi pelajaran yang disajikan secara tertulis.

Kemp dan Dayton berpendapat bahwa media pembelajaran setidaknya memiliki tiga fungsi utama, di antaranya yaitu:¹⁷

- 1) Memotivasi minat atau tindakan.
- 2) Menyajikan informasi.

¹⁶ Cecep Kustandi dan Daddy Darmawan, *Pengemangan Media Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana, 2020) 16.

¹⁷ Cecep Kustandi dan Daddy Darmawan, *Pengemangan Media Pembelajaran*, 17.

- 3) Memberi instruksi.
- e. Manfaat Media Pembelajaran
- Manfaat media pembelajaran menurut *Encyclopedia of Educational Researc* dalam Hamalik mengemukakan sebagai berikut:¹⁸
- 1) Menetapkan dasar yang konkret untuk berpikir dan mengurangi ekspresi saat berbicara.
 - 2) Menarik perhatian siswa.
 - 3) Meletakkan landasan penting bagi perkembangan pembelajaran.
 - 4) Memberikan pengalaman langsung dan mendorong kegiatan mandiri di kalangan siswa.
 - 5) Membantu mengembangkan kemampuan berbahasa.
 - 6) Menambah variasi dalam kegiatan pembelajaran.

Sejalan dengan pandangan Sudjana dan Rivai, “Media dapat membantu pengajaran menjadi lebih menarik, dapat pula menumbuhkan motivasi belajar siswa, mempejelas makna buku teks, dan mempermudah pemahaman, sehingga guru dapat menguasai pengajaran sesuai dengan tujuan. Metode pembelajaran juga dibuat lebih beragam, dengan mengkombinasikan komunikasi lisan guru dan media lainnya, sehingga siswa tidak bosan, dan membuat siswa lebih banyak terlibat dalam kegiatan pembelajaran, tidak hanya mendengarkan, teapi juga mengikuti berbagai kegiatan lainnya. Misalnya, observasi, mendemonstrasikan, presentasi, dan lain-lain.”

Adapun manfaat media pembelajaran bagi guru dan siswa diantaranya,

¹⁸ Nunuk Suryani, dkk, *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*, 14.

- 1) Manfaat media pembelajaran bagi guru adalah:¹⁹
 - a) Membantu menarik perhatian siswa dan menginspirasi mereka untuk belajar.
 - b) Memberikan instruksi, aturan, dan urutan instruksional yang metodis.
 - c) Mencadangkan kelengkapan dan kebenaran informasi dalam penyajiannya.
 - d) Membantu memperkenalkan konten yang lebih nyata, terutama untuk mata pelajaran abstrak seperti aritmatika, fisika, dan sejenisnya.
 - e) Menggunakan berbagai teknik dan media untuk membuat pembelajaran menjadi menarik.
 - f) Menciptakan suasana belajar yang santai dan menyenangkan.
 - g) Menghemat waktu dengan memberikan informasi penting dengan cara yang metodis dan dapat dipahami.
 - h) Meningkatkan jaminan guru.
- 2) Manfaat media pembelajaran bagi siswa adalah:²⁰
 - a) Mendorong keinginan untuk belajar.
 - b) Mendorong pembelajaran di dalam kelas dan kemandirian siswa.
 - c) Memudahkan anak untuk memahami informasi secara sistematis yang ditawarkan melalui media.
 - d) Membuat lingkungan menjadi menyenangkan dan ceria sehingga anak-anak dapat lebih berkonsentrasi dalam belajar.
 - e) Jelaskan kepada siswa bagaimana memilih alat pembelajaran yang paling efektif dari berbagai media yang tersedia.

¹⁹ Nunuk Suryani, dkk, *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*, 14.

²⁰ Nunuk Suryani, dkk, *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*, 15.

2. Media Audio Visual

a. Pengertian Media Audio Visual

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, KBBI “audio visual berarti bersifat dapat didengar dan dilihat, alat pandang”. Pengertian media audio visual menurut Hamdani

“Merupakan kombinasi audio dan visual atau biasa disebut dengan media pandang dengar”.²¹

Menurut Sanjaya media audio visual

“Merupakan media yang selain mengandung unsur suara, namun juga mengandung unsur gambar dengan berbagai tampilan, seperti rekaman video, slide suara, berbagai ukuran film, dan lain sebagainya”.²²

Febaliza dan Zul berpendapat bahwa

“Dengan menggunakan media audio visual dalam proses penyerapan materi melibatkan indra penglihatan dan indra pendengaran yang di mana cara pembelajarannya media yang mengandung unsur suara dan gambar”.²³

Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa bahan ajar audio visual adalah sejenis media yang diserap melalui penglihatan dan pendengaran untuk menciptakan keadaan di mana siswa dapat memperoleh pengetahuan, kemampuan, atau sikap

²¹ Najmi Hayati, dkk, “Hubungan Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual dengan Minat Peserta Didik pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMAN 1 Bangkinang Kota”, *Jurnal Al-Hikmah* 14, no. 02, (2017): 164, di akses pada tanggal 13 Februari 2021, <https://journal.uir.ac.id/index.php/alhikmah/article/view/1027/638>.

²² Najmi Hayati, dkk, “Hubungan Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual dengan Minat Peserta Didik pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMAN 1 Bangkinang Kota”, *Jurnal Al-Hikmah*, 164, <https://journal.uir.ac.id/index.php/alhikmah/article/view/1027/638>.

²³ Najmi Hayati, dkk, “Hubungan Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual dengan Minat Peserta Didik pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMAN 1 Bangkinang Kota”, *Jurnal Al-Hikmah*, 164, <https://journal.uir.ac.id/index.php/alhikmah/article/view/1027/638>.

yang mendukung pencapaian tujuan pembelajarannya.²⁴

Dalam parameter tertentu, media audio visual juga dapat membantu menggantikan fungsi dan tanggung jawab instruktur. Guru dapat membantu dalam mempromosikan pembelajaran siswa dengan memberikan konten berbasis media. Pertunjukan video atau televisi, kursus video, dan presentasi slide suara adalah beberapa contoh media audio visual.²⁵

b. Karakteristik Media Audio Visual

Menurut Kustandi dan Sutjipto karakteristik media audio visual adalah sebagai berikut.²⁶

- 1) Biasanya bersifat linier;
- 2) Biasanya menyajikan visual yang dinamis;
- 3) Digunakan dengan cara yang ditentukan oleh perancang atau pembuatnya;
- 4) Representasi fisik dari ide-ide aktual atau abstrak;
- 5) Dikembangkan menurut prinsip-prinsip psikologis behaviorisme dan kognitif;
- 6) Fokus keseluruhannya pada guru dengan keterlibatan siswa yang rendah.

Arsyad berpendapat bahwa,

“Penggunaan perangkat keras selama proses pembelajaran, seperti proyektor, tape recorder, dan proyektor layar lebar, merupakan salah satu keunggulan media audio visual. Pengembangan dan penggunaan materi di mana penerapan kontennya melalui penglihatan dan pendengaran dan tidak sepenuhnya bergantung pada interpretasi kata atau simbol serupa, maka dikenal sebagai

²⁴ Najmi Hayati, dkk, “Hubungan Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual dengan Minat Peserta Didik pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMAN 1 Bangkinang Kota”, *Jurnal Al-Hikmah*, 164, <https://journal.uir.ac.id/index.php/alhikmah/article/view/1027/638>.

²⁵ Hamdani, *Strategi Belajar Mengajar*, 249.

²⁶ Husniyatus Salamah Zainiyati, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT*, 73.

penggunaan media audio visual untuk pembelajaran.”²⁷

c. Macam-macam Media Audio Visual

Macam-macam media audio visual menurut Syaiful Bahri terbagi dalam dua kategori, di antaranya:²⁸

1) Media audio visual diam

Film bingkai suara, film seri suara, dan cetakan suara adalah contoh media audio visual bisu, yang secara bersamaan menampilkan suara dan gambar diam.

2) Media audio visual gerak

Media audio-visual gerak, seperti film audio dan kaset video, televisi, OHP, dan komputer, dapat menampilkan visual bergerak dan komponen suara.

Kedua bentuk media tersebut sering digunakan untuk rekreasi, penelitian, dan kegiatan pendidikan. Video dan film memiliki kemampuan untuk menginformasikan, menjelaskan, dan mendidik. Selain itu, mereka memiliki kekuatan untuk mengubah waktu dan sikap.

d. Kelebihan dan Kekurangan Media Audio Visual

Media audio visual juga memiliki kelebihan dan kekurangan. Kelebihan media berbasis audio visual adalah sebagai berikut:²⁹

1) Lebih baik dalam belajar karena dapat mengakomodasi preferensi belajar aural dan visual siswa.

²⁷ Nunuk Suryani, dkk, *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*, 53.

²⁸Joni Purwono, dkk, “Penggunaan Media Audio-Visual Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Pacitan”, *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran* 02, no. 02, (2014): 130, di akses pada tanggal 13 Februari 2021, <https://media.neliti.com/media/publications/142050-ID-penggunaan-media-audio-visual-pada-mata.pdf>.

²⁹ Nunuk Suryani, dkk, *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*, 53.

- 2) Dapat memberikan pengalaman yang lebih otentik dari apa yang disajikan melalui media audio dan visual.
- 3) Karena mendengar digabungkan dengan melihat langsung, yang mencegah siswa dari hanya membayangkan, mereka akan memahami lebih cepat.
- 4) Memanfaatkan konten audio-visual yang lebih menghibur dan menarik.

Kekurangan media berbasis audio visual adalah:

- 1) Pembuatan media audio visual memakan waktu yang lama karena menggabungkan dua elemen yaitu audio dan visual.
- 2) Memerlukan keahlian dan ketelitian dalam pembuatannya.
- 3) Biaya yang digunakan untuk pembuatan media audio visual cukup mahal.
- 4) Jika tidak ada alat pirantinya, akan sulit untuk membuatnya.

3. Media Pembelajaran Melalui Platform YouTube

a. Sejarah YouTube

Sejarah lahirnya *YouTube* yaitu pada tahun 2005 oleh tiga karyawan perusahaan *finance online PayPal* di Amerika Serikat, mereka adalah Chad Hurley, Steve Chen dan Jawed Karim. Mereka bertiga merupakan pendiri dari situs video upload *youtube.com*. Video pertama yang di upload oleh *youtube* yaitu video *I'm at The Zoo* yang diunggah pada tanggal 23 April 2005.

Pada tahun 2006, satu tahun setelah diluncurkan, *youtube.com* mengalami pertumbuhan yang luar biasa. Pada Juli 2006, ada 65.000 video baru di situs web video *YouTube*, dan hingga 100.000 film telah diposting. Situs ini mampu melampaui *MySpace.com* dan menempati peringkat lima besar situs web yang paling banyak dikunjungi di *Alexa.com*. Kemudian, pada Juni 2006, NBC dan situs berbagi video *YouTube* bermitra dalam pemasaran dan periklanan. Google membeli saham situs video *YouTube* pada

Oktober 2006 seharga US\$1,65 miliar, menandai masuknya perusahaan ke pasar global. Platform video online *YouTube* mulai tumbuh dan menjadi global pada periode ini. Situs video *YouTube* mendapat pengakuan ketika pertama kali diluncurkan dari majalah PC World, yang juga menamakannya sebagai salah satu dari sepuluh item teratas tahun 2006.

Presentasi gabungan *YouTube* dan CNN pada Debat Presiden AS berlangsung dari Juli hingga Agustus 2007. Setelah itu, pada November 2008, *YouTube* membuat program media swasta AS dan acara TV tersedia online. *YouTube* mendaftarkan domain untuk koleksi videonya pada awal 2009 sesuai dengan peraturan pemerintah AS. Selain itu, ia mulai menayangkan program ke pemirsanya Inggris pada bulan November, dengan 4000 episode yang berasal dari 60 pihak ketiga berbeda yang berkolaborasi dengan *YouTube*. *YouTube* mulai menawarkan video tertentu secara gratis pada Maret 2010, termasuk 60 pertandingan kriket dari Liga Utama India. Acara ini, menurut *YouTube*, adalah siaran online gratis pertama dari acara atletik penting dalam sejarah.

Kemudian, pada tanggal 31 Maret 2010, *YouTube* memperkenalkan tata letak situs web baru dengan tujuan merampingkan dan memperpanjang kunjungan pengguna ke situs tersebut. Lebih dari dua miliar video dilaporkan disajikan setiap hari oleh *YouTube* pada Mei 2010. Pada Mei tahun berikutnya, 2011, *YouTube* mengatakan di blog perusahaannya bahwa mereka mendapatkan lebih dari tiga miliar pengunjung setiap hari. *YouTube* mengatakan bahwa angka tersebut telah naik menjadi empat miliar setiap hari pada Januari 2012.

Mulai November 2011, pengguna Google+ dapat melihat video *YouTube*. Saluran video sekarang dapat dilihat di halaman utama *YouTube* di kolom tengah berkat desain ulang yang dilakukan pada Desember 2011. Pada saat yang sama, versi

merah yang lebih dalam dari logo *YouTube* ditempatkan. Sejak Oktober 2006, mereka hanya mengubah desain satu kali.³⁰

Gambar 2.1
tampilan logo *youtube* pada tahun 2006 sampai 2011



Gambar 2.2
tampilan logo *youtube* pada tahun 2012 sampai sekarang



Gambar 2.3
tampilan halaman utama aplikasi *youtube*



³⁰ Edy Chandra, “YouTube, Citra Media Informasi Interaktif Atau Media Penyampaian Aspirasi Pribadi”, *Jurnal Muara Ilmu Sosial, Humaniora, dan Seni* 01, no. 02, (2017): 407, di akses pada tanggal 19 Februari 2021, <https://journal.untar.ac.id/index.php/jmishumsen/article/download/1035/938>



Sampai sekarang pun *youtube* masih digemari oleh masyarakat dunia, bahkan di Indonesia sendiri dari mulai anak-anak sampai dewasa hingga lansia juga mengakses platform *youtube*. Di Indonesia sendiri pengguna *youtube* lebih unggul daripada pengguna *WhatsApp*, *Instagram*, *Facebook*, maupun *Twitter*. *Youtube* menjadi media sosial yang paling banyak digunakan dalam sebulan. Menurut sebuah studi oleh perusahaan pemasaran *We Are Social* dan perusahaan aplikasi manajemen media sosial *Hootsuite*, *youtube* digunakan oleh 93,8% pengguna internet di Indonesia antara usia 16 dan 64 tahun. Ada 87,7% pengguna *WhatsApp*. Diikuti oleh *Instagram*, *Facebook* dan *Twitter* dengan jumlah pengguna masing-masing 86,6%, 85,5% dan 63,6% pada periode dan usia yang sama.³¹

b. *YouTube* Sebagai Media Pembelajaran

Menurut Baskoro, *YouTube* adalah platform digital (video) yang memungkinkan pengunggahan, pengunduhan, dan berbagi berskala nasional. Sianipar berpendapat bahwa *YouTube* adalah gudang untuk materi video populer di media sosial dan sumber yang baik untuk berbagai informasi.

Youtube adalah layanan jejaring sosial populer dengan hasil positif yang sering dimanfaatkan oleh masyarakat umum. Orang-orang menggunakan

³¹ Bill Clinton, "Pengguna Medsos di Indonesia Habiskan 25 Jam Per Bulan Untuk Nonton YouTube", Kompasiana.com, di publikasikan pada tanggal 24 Februari 2021, <https://tekno.kompas.com/read/2021/02/24/17020027/pengguna-medsos-di-indonesia-habiskan-25-jam-per-bulan-untuk-nonton-youtube>.

YouTube untuk melihat berita terbaru, mendapatkan informasi, dan bahkan terlibat dalam berbagai bentuk kesenangan seperti menonton film, mendengarkan musik, atau mengikuti tutorial. Generasi muda suka menggunakan situs berbagi video *YouTube*, tetapi di dunia digital saat ini juga digunakan untuk pertukaran pengetahuan. *YouTube* dapat menjadi alat pembelajaran yang bermanfaat bagi instruktur dan siswa di era pembelajaran online ini. *Youtube* memungkinkan siswa dan guru untuk mengekspresikan diri mereka secara bebas dan berkolaborasi dalam bidang pendidikan. Tidak hanya itu, guru dan siswa juga dapat memperoleh pengalaman berharga dalam meningkatkan kemampuan.

- c. Dampak positif dan negatif siswa belajar menggunakan *youtube*
- 1) Dampak positif yang ditimbulkan antara lain:
 - a) Memotivasi siswa untuk lebih banyak berkreasi.
 - b) Mendapatkan informasi berupa berbagai video tutorial melalui video.
 - c) Memperdalam materi yang telah diajarkan.
 - d) Siswa lebih mudah memahami topik yang diajarkan oleh guru karena *youtube* dapat menjadi contoh bentuk nyata dari topik yang sedang dipelajari.
 - e) Melalui *youtube*, siswa juga melatih kemandirian, sehingga tidak perlu bergantung pada materi pembelajaran yang diberikan oleh guru di sekolah.
 - f) Siswa juga dapat mencari dan menonton banyak informasi tentang topik yang akan diajarkan atau tentang apa yang telah diajarkan oleh guru.³²

³² Fitroh Tri Utami dan Mieftahul Zanah, "Youtube Sebagai Sumber Informasi Bagi Peserta Didik di Masa Pandemi Covid-19", *Jurnal Sinestesia* 11, no. 1 (2021): 81, diakses pada tanggal 30 Desember 2021, <https://sinestesia.pustaka.my.id/journal/article/download/64/31/100>

- 2) Dampak negatif yang ditimbulkan antara lain:
 - a) Rawan akan *cyber bullying* (perundungan dunia maya).
 - b) Mengakibatkan depresi kepada siswa.
 - c) Akan mengakibatkan rasa ketergantungan yang mengakibatkan siswa menjadi malas belajar.
 - d) Banyak konten yang tidak mendidik dan berbau kriminal yang mengakibatkan siswa mencontoh khal tersebut.³³

4. COVID-19 di Indonesia

Kasus pneumonia dengan etiologi yang tidak diketahui dilaporkan di Wuhan, Provinsi Hubei, China, pada 31 Desember 2019, menurut Kantor Perwakilan Negara WHO di China. China mengakui novel coronavirus sebagai pneumonia dengan etiologi yang tidak diketahui pada 7 Januari 2020. Awal tahun 2020, NCP mulai menyebar secara global dan menjadi masalah kesehatan di beberapa negara di luar China. Organisasi Kesehatan Dunia (WHO) mengklaim bahwa kluster kasus pneumonia di Wuhan yang tidak diketahui penyebabnya telah menjadi masalah kesehatan dunia. Hingga virus corona baru teridentifikasi sebagai asal mula kluster pneumonia ini, penyebaran penyakit tersebut terus meningkat. Hingga ada laporan tambahan korban jiwa dan kasus di luar China, wabah ini akan terus menyebar. COVID-19 secara resmi diklasifikasikan sebagai Public Health Emergency of Global Concern oleh WHO pada 30 Januari 2020. (KKMMD). Kemudian, pada 12 Februari 2020, WHO menambahkan Coronavirus ke dalam sebutan penyakit virus corona baru pada manusia ini (COVID-19).³⁴

³³ Fitroh Tri Utami dan Mieftahul Zanah, "Youtube Sebagai Sumber Informasi Bagi Peserta Didik di Masa Pandemi Covid-19", *Jurnal Sinestesia*, 81, <https://sinestesia.pustaka.my.id/journal/article/download/64/31/100>

³⁴ Tim Kerja Kementerian Dalam Negeri, *Pedoman Umum Menghadapi Pandemi COVID-19 Bagi Pemerintahan Daerah Pencegahan, Pengendalian, Diagnosis dan Manajemen*, (Jakarta: Kementerian Dalam Negeri, 2020),

Coronavirus adalah virus RNA tunggal yang positif, terenkapsulasi dan tidak terfragmentasi. Karena virus corona peka terhadap panas, virus ini mungkin berhasil dihancurkan oleh eter, alkohol, asam peroksiasetat, deterjen non-ionik, formalin, zat pengoksidasi, dan kloroform bila digunakan dalam kombinasi dengan disinfektan yang mengandung klorin dan pelarut lipid pada 56° C selama 30 menit. Mayoritas virus corona menginfeksi dan beredar di antara hewan. Hewan termasuk babi, sapi, kuda, kucing, dan unggas bisa terkena berbagai macam penyakit dari virus corona. Virus regional yang disebut coronavirus dapat berpindah dari hewan ke manusia. Beberapa penyakit menular dapat disebarkan oleh berbagai spesies hewan liar, yang juga dapat berfungsi sebagai vektornya. Virus corona sering didapat melalui kelelawar, tikus bambu, unta, dan musang. Sindrom pernapasan akut (SARS) dan Sindrom Pernafasan Timur Tengah sebagian besar disebabkan oleh coronavirus pada kelelawar (MERS).³⁵

Pada 02 Maret 2020, pemerintah Indonesia mengumumkan bahwa terdapat dua pasien pertama yang dinyatakan positif *covid-19*. Penularan virus corona ini berasal dari hewan dan kemudian menular ke manusia. Namun, virus corona juga menunjukkan penularan dari manusia ke manusia, seperti yang diprediksi oleh tetesan saat bersin dan paparan virus yang terkandung dalam droplet. Berdasarkan Pedoman Pengawasan Global WHO untuk *novel Corona-virus* 2019 (*COVID-19*) per 20 Maret 2020, definisi infeksi *covid-19* ini diklasifikasikan sebagai berikut:³⁶

<https://covid19.go.id/p/panduan/kemendagri-pedoman-umum-menghadapi-pandemi-covid-19-bagi-pemerintah-daerah>.

³⁵ Yuliana, "Corona virus diseases (COVID-19); Sebuah Tinjauan Literatur", *Wellness and Healthy Magazine* 02, no. 01, (2020): 188, di akses pada tanggal 25 Maret 2021, <https://wellness.journalpress.id/wellness/article/view/21026/pdf>.

³⁶ Diah Handayani, dkk, "Penyakit Virus Corona 2019", *Jurnal Respirologi Indonesia* 40, no. 02, (2020): 122, di akses pada tanggal 04 Maret 2021, <http://www.jurnalrespirologi.org/index.php/jri/article/view/101>.

- a. Kasus suspek, diantaranya Penyakit pernapasan akut, demam, dan setidaknya satu gejala penyakit pernapasan, seperti batuk atau sesak napas. Paparan kasus yang terbukti selama 14 hari sebelum penyakit dimulai. Tanda-tanda klinis ini tidak dapat dijelaskan secara memadai oleh diagnosis lain yang mungkin.
- b. Kasus kemungkinan, atau kasus suspek yang temuan tes *COVID-19*-nya ambigu atau hasil tesnya tidak dapat dihitung karena alasan tertentu.
- c. Pasien yang dites positif *COVID-19* dianggap sebagai kasus yang dikonfirmasi, terlepas dari apakah mereka memiliki gejala atau indikator klinis. Klasifikasi menurut panduan pencegahan dan pengendalian penyakit *coronavirus (covid-19)* per 27 Maret 2020 adalah sebagai berikut:³⁷
 - a. Pasien dalam Pengawasan (PdP)

Orang yang mengalami infeksi saluran pernapasan akut (ISPA), yang meliputi demam (di atas 38 °C), atau riwayat demam dengan gejala pernapasan, seperti batuk atau kesulitan bernapas, sakit tenggorokan atau pilek, atau pneumonia berat hingga ringan, menurut perjalanan klinis terbaru, kecuali ada penyebab lain yang mendasari penyakit tersebut, dan yang telah melakukan perjalanan ke atau tinggal di wilayah negara tempat penyakit tersebut ditularkan dalam 14 hari sebelumnya.
 - b. Orang dalam Pemantauan (OdP)

Orang yang, dalam 14 hari terakhir sebelum timbulnya gejala, telah melakukan kontak dengan orang yang dikonfirmasi *COVID-19*, telah melakukan perjalanan ke atau tinggal di negara atau wilayah tertentu dengan laporan penularan lokal yang dikonfirmasi, dan yang mengalami demam (> 38 °C) atau gejala penyakit pernapasan, seperti pilek, sakit tenggorokan, atau batuk, menurut situasi klinis terbaru, tanpa penyebab penyakit lain.

³⁷ Diah Handayani, dkk, “Penyakit Virus Corona 2019”, *Jurnal Respirologi Indonesia*, 123
<http://www.jurnalrespirologi.org/index.php/jri/article/view/101>.

c. Orang Tanpa Gejala (OTG)

Seseorang yang rentan terhadap infeksi dari pasien *COVID-19* tetapi tidak menunjukkan gejala. Pasien yang ditindaklanjuti antara dua hari sebelum awal gejala dan dalam empat belas hari setelah timbulnya gejala dianggap tanpa gejala jika mereka berada di dekat, di ruangan yang sama, atau dikunjungi dalam jarak satu meter dari kasus yang dikonfirmasi.

d. Kasus Konfirmasi

Kasus terkonfirmasi adalah pasien terinfeksi *covid-19* yang dinyatakan positif *Polymerase Chain Reaction (PCR)*.

Sejak Presiden Joko Widodo mengumumkan kasus *covid-19* pertama pada awal Maret 2020, Indonesia menghadapi era pandemi. Hampir setiap bidang kehidupan lumpuh, termasuk pendidikan. Oleh karena itu, pemerintah telah mengeluarkan kebijakan pendidikan untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran jarak jauh. Hal ini dilakukan agar para siswa terhindar dari virus corona.³⁸ Di Indonesia, penggunaan vaksin *covid-19* telah memasuki situasi baru dan dikabarkan proses pembuatan vaksin *covid-19* sudah mulai menemukan titik terang. Meski uji klinis masih berlangsung dan belum bisa dipastikan efektivitasnya, pemerintah meyakini vaksin *covid-19* harus segera diperoleh untuk mencegah pasokan vaksin. Semua negara di dunia juga sedang memperjuangkan vaksin ini, upaya pencegahan ini juga sebagai penanggulangan agar perekonomian bisa cepat pulih dan masyarakat dapat bangkit kembali.³⁹

³⁸ KEMENDIKBUD, Menteri Agama, Menteri Kesehatan, dan Menteri Dalam Negeri, *Panduan Penyelenggaraan Pembelajaran Pada Tahun Ajaran 2020/2021 dan Tahun Akademik 2020/2021 di Masa Pandemi COVID-19*, (Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2020), 02, <https://www.kemdikbud.go.id/main/files/download/ef46ddb69605ca6>.

³⁹ Idil Akbar, "Vaksinasi COVID 19 Dan Kebijakan Negara: Perspektif Ekonomi Politik", *Jurnal Academia Praja* 04, no. 01, (2021): 245, di akses pada

Bersamaan dengan vaksinasi, kita harus tetap mematuhi pedoman kesehatan pemerintah, antara lain mengenakan masker, menjaga jarak aman, mencuci tangan, menghindari keramaian, dan membatasi pergerakan. Tidak hanya itu, kita juga perlu menjaga kesehatan, olahraga, dan pemeriksaan kesehatan mingguan.

5. Pembelajaran SKI

a. Pengertian Pembelajaran

Belajar pada dasarnya melibatkan penyesuaian suasana di sekitar siswa sehingga mereka dapat tumbuh dan termotivasi untuk menyelesaikan proses belajar. Sistem Pendidikan Nasional diatur oleh Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003, yang menyatakan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi antara guru dan siswa serta penggunaan bahan pembelajaran dalam lingkungan belajar. Di tingkat federal, pendidikan dipandang sebagai proses interaktif yang melibatkan tiga peserta utama, yaitu siswa, guru, dan sumber belajar yang berlangsung di dalam kelas. Oleh karena itu, yang disebut proses belajar adalah suatu sistem yang terdiri dari satu komponen yang saling berkaitan dan mempengaruhinya sehingga menghasilkan hasil yang diinginkan sesuai dengan tujuan yang telah ditentukan.⁴⁰

Menurut Trianto, “pembelajaran adalah interaksi dua arah antara pendidik dan peserta didik, antara dua pihak dengan komunikasi yang berorientasi untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan”.⁴¹

tanggal 27 Maret 2021, <https://ejournal.fisip.unjani.ac.id/index.php/jurnal-academia-praja/article/view/374/192>.

⁴⁰ Aprida Pane, dan Muhammad Darwis Dasopang, “Belajar dan Pembelajaran”, *Fitrah Jurnal Kajian Ilmu-ilmu Keislaman*, 337, <http://jurnal.iain-padangsidempuan.ac.id/index.php/F/article/view/945/795>.

⁴¹ Aprida Pane, dan Muhammad Darwis Dasopang, “Belajar dan Pembelajaran”, *Fitrah Jurnal Kajian Ilmu-ilmu Keislaman*, 338, <http://jurnal.iain-padangsidempuan.ac.id/index.php/F/article/view/945/795>.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa Guru dan siswa adalah dua pemain dalam kegiatan pendidikan ini. baik perilaku mengajar instruktur maupun perilaku belajar siswa. Tidak mungkin memisahkan perilaku belajar dari perilaku mengajar. Pada hakikatnya belajar adalah suatu tindakan yang disengaja yang dapat mengendalikan atau memotivasi seseorang untuk belajar. Dengan demikian, kegiatan belajar ini mengarah pada dua kegiatan dasar: bagaimana individu berperilaku dalam kegiatan belajar untuk memodifikasi perilaku dan bagaimana orang berperilaku dalam kegiatan belajar untuk menyampaikan informasi. Belajar adalah tindakan belajar internal, sedangkan konsep belajar adalah tindakan belajar lahiriah.⁴²

b. Tahapan-tahapan Pembelajaran

Menurut Dick dan Carey, ada lima tahapan pembelajaran, yaitu kegiatan pembelajaran pendahuluan, penyampaian informasi, partisipasi siswa, tes, dan kegiatan tindak lanjut. Berikut adalah penjelasan dari tahapan pembelajaran:⁴³

1) Kegiatan pembelajaran persiapan

Pada bagian ini, diharapkan bahwa guru dapat mengetahui bagaimana membangkitkan minat siswa terhadap topik yang disajikan. Kegiatan persiapan yang disajikan secara menarik dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Secara khusus, kegiatan pembelajaran pendahuluan dapat diimplementasikan menggunakan teknik-teknik:

- a) Garis besar bagi siswa tujuan pembelajaran yang akan dicapai pada akhir proses pembelajaran. Siswa sangat menyadari informasi, kemampuan, dan keuntungan

⁴² Aprida Pane, Muhammad Darwis Dasopang, "Belajar dan Pembelajaran", *Fitrah Jurnal Kajian Ilmu-ilmu Keislaman*, 339, <http://jurnal.iain-padangsidempuan.ac.id/index.php/F/article/view/945/795>.

⁴³ Hamzah B. Uno, *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2010), 3.

yang dapat diperoleh melalui mempelajari disiplin ilmu tersebut.

- b) Memahami sesuatu adalah tindakan yang menghubungkan pengetahuan sebelumnya dengan informasi yang baru dipelajari. Kegiatan ini dapat membuat siswa merasa mampu dan percaya diri untuk menghindari kecemasan dan ketakutan akan kegagalan.

2) Penyampaian Informasi

Pemberian informasi merupakan kegiatan terpenting dalam tahapan pembelajaran, yaitu Kegiatan penyampaian informasi tidak ada gunanya tanpa melibatkan pra-kegiatan atau yang mendorong siswa untuk belajar. Dalam latihan ini, instruktur juga harus menyadari lingkungan dan posisinya. Dengan demikian, ilmu yang ditawarkan dapat diserap oleh siswa.

3) Partisipasi Peserta Didik

Jika siswa secara aktif terlibat dalam kegiatan yang berhubungan dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan, pembelajaran akan berlangsung lebih efektif. Keterlibatan siswa sangat penting dalam beberapa hal, antara lain:

- a) Memberikan informasi tentang suatu pengetahuan, sikap, atau keterampilan khusus bagi siswa untuk dilatih dan dipraktikkan.
- b) Memberikan umpan balik setelah siswa mendemonstrasikan perilakunya sebagai hasil belajar. Dengan saran-saran yang diberikan guru, siswa langsung apakah jawaban dari kegiatan yang dilakukan benar/salah, tepat/tidak tepat, atau ada yang perlu diperbaiki.

4) Tes

Seperangkat penilaian luas yang digunakan guru untuk menilai pengetahuan, sikap, dan perolehan keterampilan siswa serta apakah

tujuan pembelajaran yang ditentukan telah terpenuhi atau tidak.

Ujian sering diberikan pada akhir proses pembelajaran setelah siswa melalui banyak proses pembelajaran, pertukaran pengetahuan dalam bentuk tema, dan tes juga diberikan setelah siswa menyelesaikan latihan atau praktik.

5) Kegiatan Lanjutan

Saat mengamati hasil kegiatan post-tes, selalu ada siswa yang mengerjakan dengan baik atau lebih baik dari rata-rata. Ada juga siswa yang hanya menguasai sebagian atau umumnya berada pada tingkat rata-rata ketuntasan yang diharapkan, dan ada siswa yang harus menerima tindak lanjut yang berbeda karena hasil belajarnya yang berbeda.

c. Pengertian Sejarah Kebudayaan Islam (SKI)

Sejarah Kebudayaan Islam merupakan gabungan dari tiga suku kata yaitu sejarah, budaya, dan Islam. Masing-masing suku kata ini memiliki arti tersendiri.

Secara etimologis, kata bahasa Arab “sejarah” disebut *tarikh*, *sirah*, atau *‘ilm tarikh*, yang berarti memberi waktu, sedangkan *‘ilm tarikh* berarti ilmu yang menyangkut atau berhubungan dengan penyebutan peristiwa, masa atau terjadinya peristiwa, penyebab terjadinya peristiwa tersebut. Dalam bahasa Inggris disebut *history*, yang berarti gambaran sistematis tentang peristiwa masa lalu.

Menurut KBBI, “sejarah mengacu pada silsilah, asal-usul (keturunan) atau peristiwa dan kejadian yang benar-benar terjadi di masa lalu. Dalam bahasa Arab, sejarah disebut dengan *tarikh*, yang berarti informasi tentang waktu terjadinya suatu peristiwa dan sebab terjadinya”.

Dari segi terminologi, kata "sejarah" berasal dari kata Arab "*syajaratun*", yang berarti "pohon". Istilah *syajaratun* membandingkan perkembangan peradaban manusia dengan tumbuhnya “pohon” dari

biji yang kecil menjadi pohon yang kokoh dan rindang.

Semua ciptaan manusia yang terkait erat dengan manifestasi bentuk berada di bawah payung budaya. Budaya adalah tempat orang tumbuh sebagai individu. Perkembangan kecerdasan, jiwa, atau hati nurani manusia melahirkan kebudayaan. Nilai-nilai kehidupan yang diperhatikan, diperhatikan, dan dianggap bertanggung jawab atas keindahan hidup selalu tercermin dalam budaya jenis ini. Oleh karena itu, peradaban adalah nama lain dari budaya yang menghargai kehidupan. Sebuah budaya atau peradaban didefinisikan sebagai salah satu yang dipengaruhi oleh prinsip-prinsip Islam.

Islam dan budaya tidak berbenturan karena ada beberapa ayat dalam Al-Qur'an dan Hadits yang menganjurkan manusia untuk belajar dan menggunakan akalnyanya untuk menciptakan hal-hal yang meningkatkan taraf hidup manusia. Padanan bahasa Inggris dari frase bahasa Arab *al-Hadharah al Islamiyah* adalah "peradaban Islam". Dalam budaya Islam, istilah Arab ini sering diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia.

Akibatnya, dapat dikatakan bahwa dalam budaya Islam, gagasan sejarah mengacu pada awal (keturunan), peristiwa, dan kejadian sebelumnya yang terhubung dengan semua ciptaan manusia dan memiliki hubungan yang erat dengan wahyu. Nilai-nilai ajaran Islam dapat mempengaruhi manusia dalam mengembangkan dirinya.⁴⁴

⁴⁴ 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* 03, no. 02, (2019): 234-235, di akses pada tanggal 11 Januari 2021, <http://jurnal.uinsu.ac.id/index.php/attazakki/article/download/5545/2493>.

d. Tujuan Pembelajaran SKI

Mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam di Madrasah Aliyah bertujuan untuk membekali siswa dengan kemampuan sebagai berikut:⁴⁵

- 1) Meningkatkan pemahaman siswa tentang pentingnya mempelajari ajaran, prinsip, dan aturan dasar Islam yang diturunkan oleh Nabi Muhammad SAW dalam rangka memajukan budaya dan peradaban Islam.
- 2) Meningkatkan kesadaran di kalangan siswa akan pentingnya waktu dan tempat, yang merupakan suatu proses yang meliputi masa lalu, masa kini, dan masa depan.
- 3) Mengembangkan kemampuan analisis siswa sehingga mereka dapat menganalisis informasi sejarah dengan tepat menggunakan metode ilmiah.
- 4) Meningkatkan rasa hormat dan kekaguman di kalangan mahasiswa terhadap warisan sejarah Islam sebagai bukti kemajuan peradaban umat Islam di masa lalu.
- 5) Kembangkan keterampilan ibrah (interpretasi artistik) siswa dengan meminta mereka mengambil dari peristiwa sejarah Islam, menggambarkan kepribadian penting, dan menghubungkannya dengan fenomena sosial, budaya, politik, ekonomi, ilmiah, dan teknis. Ini akan membantu memajukan budaya dan peradaban Islam.

e. Ruang Lingkup Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI)

Ruang lingkup pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di tingkat Madrasah Aliyah menurut Keputusan Menteri Agama Republik Indonesia Nomor 165 Tahun 2014 tentang Kurikulum 2013 untuk Mata Pelajaran Pendidikan

⁴⁵ Keputusan Menteri Agama Republik Indonesia Nomor 165 Tahun 2014 Tentang Kurikulum 2013 Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Bahasa Arab Pada Madrasah, 51.

Agama Islam dan Madrasah Bahasa Arab, adalah sebagai berikut:⁴⁶

- 1) Dakwah Nabi Muhammad saw. pada periode Makkah dan periode Madinah.
- 2) Kepemimpinan umat setelah Rasulullah saw. wafat.
- 3) Perkembangan Islam periode klasik/zaman keemasan (pada tahun 650 M - 1250 M).
- 4) Perkembangan Islam pada abad pertengahan/zaman kemunduruan (1250 M – 1800 M).
- 5) Perkembangan Islam pada masa modern/zaman kebangkitan (1800 M – sekarang)
- 6) Perkembangan Islam di Indonesia dan di dunia.

Sebagaimana tertuang dalam Peraturan Menteri Agama Republik Indonesia Nomor 02 Tahun 2008 tentang Standar Kompetensi Lulusan dan Standar Isi Pendidikan Agama Islam dan Bahasa Arab di Madrasah, ruang lingkup pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) pada tingkat Madrasah Aliyah adalah sebagai berikut:⁴⁷

- 1) Mengakui dan menerima bukti-bukti sejarah terhadap Nabi Muhammad. Perkembangan Islam pada masa Mekkah dan Madinah, Isu kepemimpinan umat setelah wafatnya Nabi Muhammad SAW, Zaman Pertengahan/Retrograde (1250 M–1800 M), Zaman Modern/Kebangkitan (1800 M–sekarang), serta perkembangan Islam di Indonesia dan di tempat lain semua dibahas dunia.
- 2) Memahami secara spesifik dan signifikansi peristiwa sejarah dan menghubungkannya dengan fenomena dalam kehidupan sosial,

⁴⁶ Keputusan Menteri Agama Republik Indonesia Nomor 165 Tahun 2014 Tentang Kurikulum 2013 Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Bahasa Arab Pada Madrasah, 54.

⁴⁷ Peraturan Menteri Agama Republik Indonesia Nomor 02 Tahun 2008 Tentang Standar Kompetensi Lulusan Dan Standar Isi Pendidikan Agama Islam Dan Bahasa Arab di Madrasah, 6.

budaya, politik, dan ekonomi serta dalam ilmu pengetahuan dan teknologi dan seni.

- 3) Mengambil inspirasi dari tokoh-tokoh Islam yang telah memajukan kebudayaan dan peradaban Islam sepanjang sejarah.

B. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu adalah penelitian kepustakaan berupa artikel penelitian, makalah penelitian, atau sumber lain yang peneliti gunakan untuk membandingkan penelitian masa lalu dan penelitian saat ini. Dalam skripsi ini, penulis memparkan beberapa penelitian yang berkaitan judul penelitian, antara lain:

1. Penelitian yang dilakukan oleh St. Nuralimah pada tahun 2018, yang berjudul “Pengembangan Bahan Ajar Pendidikan Agama ISLAM Berbasis Media Audio Visual Pada Kelas X di SMA Negeri 2 Gowa”. Hasil penelitian ini antara lain:⁴⁸
 - a. Proses penciptaan sumber ajar Pendidikan Agama Islam berbasis media audiovisual, yaitu melalui tahapan 1) pendefinisian, 2) perancangan, dan 3) pengembangan. Tahap analisis menjadi titik awal kajian dan pengembangan media pertama. Menganalisis tuntutan murid dilakukan pada tingkat proses analitik ini. Tindakan pada tahap desain meliputi pembuatan indikator pembelajaran, *prototype* I, skenario pembelajaran, dan penilaian hasil pembelajaran. Presentasi powerpoint yang dibuat selama tahap desain, dikonfirmasi oleh tim media, dan diubah digunakan untuk kegiatan materi selama tahap pengembangan. Uji coba produk yang dibuat khusus untuk proses pembelajaran dilakukan setelah produk diperbaiki dan siap digunakan.
 - b. Untuk menilai kelayakan media, validator media mengevaluasi tingkat validitas produksi bahan ajar

⁴⁸ St. Nuralimah, *Pengembangan Bahan Ajar Pendidikan Agama Islam Berbasis Media Audiovisual Pada Kelas X di SMA Negeri 2 Gowa*, (Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar, 2018), <http://repositori.uin-alauddin.ac.id/13113/> .

- pendidikan agama Islam berbasis media audiovisual. Menurut penilaian validator, materi audiovisual tentang kejujuran termasuk dalam kategori sangat valid, yang menunjukkan bahwa materi tersebut harus menjadi hasil akhir yang digunakan dalam proses pengajaran.
- c. Survei pendapat siswa terhadap media audiovisual digunakan untuk mengetahui tingkat kepraktisan media tersebut. Siswa menanggapi dengan baik kegunaan media audiovisual yang dibuat sebagai konsekuensinya. Kesederhanaan pemanfaatan media turut mendukung perkembangan dan dukungan media audiovisual. Selain itu, membuat materi yang dibuat sederhana untuk instruktur.
 - d. Hasil penilaian siswa yang diambil setelah memanfaatkan materi audiovisual menunjukkan efisiensi media. Sebuah ujian pilihan ganda 20 pertanyaan adalah alat yang digunakan. Menurut proporsi siswa yang berhasil memenuhi tujuan pembelajarannya, hanya 6% siswa yang tidak. Ini menunjukkan seberapa baik media audiovisual dapat digunakan untuk tugas-tugas pendidikan.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Hasna Nazila Firramadhani pada tahun 2019, yang berjudul “Implementasi Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Melalui Gom Player Dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di Kelas X Madrasah Aliyah Al-Muayyad Surakarta Tahun Ajaran 2018/2019”. Hasil penelitian ini antara lain:⁴⁹
 - a. Perencanaan pembelajaran

Silabus dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang memuat sumber belajar (buku SKI untuk pengajar dan siswa) kini sedang diproduksi oleh guru untuk mendukung proses pembelajaran SKI dengan memanfaatkan media audiovisual melalui GOM

⁴⁹ Hasna Nazila Firramadhani, *Implementasi Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Melalui Gom Player dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di Kelas X Madrasah Aliyah Al-Muayyad Surakarta Tahun Ajaran 2018/2019*, (IAIN Surakarta, 2019), <https://core.ac.uk/download/pdf/296481173.pdf>.

Player. dan ensiklopedia terkait), sumber pengajaran (alat tulis, komputer, proyektor LCD), dan alat pembelajaran (video atau film, ilustrasi Khulafaurasyidin).

b. Pelaksanaan pembelajaran

Pada tahap ini, Sebelum memulai perkuliahan, dosen mempersilahkan masuk kelas, meminta mahasiswa untuk menjawab, kemudian berdoa dan membacakan Surat Al-Fatihah dengan lantang. Pengajar kemudian menjelaskan tujuan pembelajaran dan memberikan pemahaman tentang isi yang akan dipelajari yaitu Khulafaur Rasyidin, melalui tanya jawab. Instruktur menjelaskan secara singkat materi pelajaran. Penggunaan media pembelajaran berbasis audiovisual pada pembelajaran SKI kelas X MA Al-Muayyad Surakarta dibagi menjadi tiga tahap yaitu: pembagian kelompok dan materi diskusi, dimana siswa dibagi menjadi tiga kelompok untuk membahas materi, kemudian hasilnya ditulis di secarik kertas untuk dipresentasikan nanti. Kedua, menggunakan aplikasi GOM Player terkait Proyektor LCD untuk menonton film atau video. Di antara setiap pemutaran, film akan dihentikan, siswa akan menjawab beberapa pertanyaan singkat, dan kemudian mereka akan melanjutkan menonton. Langkah ketiga adalah diskusi dan presentasi. Siswa diberi waktu 10 menit untuk berdebat dengan kelompoknya dan mencatat hasilnya pada selembar kertas. Makalah ini akan dikumpulkan, dipresentasikan, dan kemudian siswa lain akan memberikan masukan mereka. Selain itu, instruktur terkadang memberikan pembenaran lain.

Sebelum pembelajaran berakhir, dipastikan bahwa siswa benar-benar memahami topik yang dipelajari dengan meminta mereka mengulangi konten dengan pertanyaan dan tanggapan yang lugas. Setelah selesainya tujuan pembelajaran, instruktur dan siswa membaca hamdah bersama-sama untuk menyelesaikan sesi. Kemudian guru membacakan salam yang kemudian ditanggapi oleh siswa.

c. **Penilaian Pembelajaran**

Pada implementasi penggunaan media pembelajaran berbasis audiovisual melalui GOM Player dalam pembelajaran SKI di kelas X MA Al-Muayyad Surakarta menggunakan tiga macam penilaian, yaitu: penilaian langsung, penilaian tengah semester (PTS), dan penilaian akhir semester (PAS). Penelitian yang dilakukan oleh Itiarani pada tahun 2019, yang berjudul “Penggunaan Video Dari Youtube Sebagai Media Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Kelas VIII SMP Negeri 20 Bandar Lampung”. Hasil penelitiannya yaitu Video YouTube dapat memfasilitasi proses belajar dua arah antara siswa dan instruktur, yang merupakan komponen penting dari proses pendidikan, ketika digunakan sebagai materi pembelajaran PAI. Selain itu, komunikasi dapat berbentuk komunikasi multimedia, yang akan meningkatkan proses pembelajaran dan diharapkan dapat menghasilkan proses pembelajaran yang lebih berkualitas. Selama pembelajaran berlangsung, pembelajaran PAI berlangsung di dalam kelas dengan memanfaatkan konten video dari YouTube. Salah satu metode pemanfaatan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi di bidang pendidikan untuk membantu peningkatan kualitas kegiatan belajar mengajar di kelas adalah dengan memanfaatkan video youtube sebagai media pembelajaran PAI di SMP Negeri 20 Bandar Lampung. Mempelajari cara memanfaatkan video YouTube sebagai alat pembelajaran telah mempermudah pengajar untuk mengajar dan siswa untuk belajar.⁵⁰

C. Kerangka Berfikir

Kegiatan belajar mengajar merupakan aktivitas penyampaian materi pembelajaran yang dilakukan oleh guru

⁵⁰ Itiarani, *Penggunaan Video Dari Youtube Sebagai Media Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Kelas VIII SMP Negeri 20 Bandar Lampung*, (Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2019), <http://repository.radenintan.ac.id/7759/1/SKRIPSI.pdf>.

kepada siswa agar mendapatkan pengetahuan dan informasi baru. Dalam kegiatan belajar guru diharapkan dapat mengkondisikan kelas selama kegiatan pembelajaran berlangsung agar tercapainya tujuan pembelajaran.

Pelaksanaan proses pendidikan di seolah sering kali menemui masalah-masalah dalam pembelajaran. Hal itu juga dirasakan di MA NU Nurussalam Besito selama masa pandemi *covid-19*, dimana dalam penyampaian materi pada mata pelajaran SKI belum tersampaikan dengan sempurna, kurangnya kreatifitas guru dalam menyampaikan materi pelajaran, dan juga siswa hanya terpaku pada buku teks pelajaran yang dibagikan oleh madrasah. Hal tersebut mengakibatkan minat siswa dalam belajar SKI menjadi berkurang, cenderung merasa bosan jika belajar di rumah, tidak tertarik dengan pelajaran SKI dan mengakibatkan nilai siswa menjadi menurun. Untuk mengatasi hal tersebut, pembelajaran memerlukan alat bantu untuk membantu mengatasi permasalahan tersebut, salah satunya melalui media pembelajaran. Dalam memilih lingkungan belajar, guru juga harus harus mempertimbangkan kondisi siswa, karena tidak semua siswa mampu memahami materi yang disampaikan guru melalui media pembelajaran yang digunakan guru.

Guru harus mampu menyampaikan materi semenarik mungkin. Dalam proses belajar mengajar di MA NU Nurussalam Besito, khususnya di kelas X, mereka memperkenalkan media pembelajaran melalui *youtube*. Penerapan media tersebut diterapkan di masa pandemi *covid-19*, ketika madrasah tidak diperbolehkan melakukan kegiatan belajar mengajar secara tatap muka. Kegiatan tersebut berlangsung dari tanggal 15 Maret 2020. Dengan bantuan media pembelajaran berupa *youtube* diharapkan siswa akan termotivasi untuk belajar, siswa akan lebih tertarik dengan mata pelajaran, dan siswa akan dapat menyerap materi dengan mudah terutama pada mata pelajaran SKI yang materinya banyak tentang sejarah dan cerita masa lalu yang masih abstrak di benak siswa.

Dengan menerapkan media pembelajaran dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pelajaran, apalagi dimasa pandemi ini siswa harus belajar dari rumah dengan fasilitas seadanya. Sehingga guru dalam

menyampaikan materi dapat tersalurkan ke siswa dengan tepat. Sehingga dapat memberikan manfaat dari implementasi media pembelajaran melalui *youtube* dalam kegiatan pembelajaran di kelas X MA NU Nurussalam Besito, diantaranya siswa menjadi aktif mengikuti pembelajaran, lebih mandiri, dan dapat belajar secara normal kembali.

Gambar 2.4
Kerangka Berfikir

