

## BAB II

### MULTIMEDIA DAN PEMBELAJARAN PAI

#### A. Deskripsi Teori

##### 1. Penerapan

Penerapan berasal dari kata dasar “terap” yang artinya berukir kemudian mendapat imbuhan *pe-an*. Sehingga kata tersebut menjadi penerapan yang berarti proses, cara atau perbuatan menerapkan.<sup>1</sup> Penerapan juga berarti proses, cara, perbuatan menerapkan, pemasangan, pemanfaatan, perihal mempraktekkan.<sup>2</sup>

Penerapan adalah sebuah kegiatan yang dilakukan secara bertahap sesuai dengan kebutuhan yang diinginkan.

##### 2. Multimedia

###### a. Pengertian Multimedia

Kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar.<sup>3</sup> Sedangkan pengajaran disetarakan dengan pembelajaran yang pedoman katanya berasal dari bahasa Inggris *Instruction*. Instruction

---

<sup>1</sup> Hasan Ali, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 2008) hlm.1180.

<sup>2</sup> Hasan Ali, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, ..., hlm. 1180.

<sup>3</sup> Arief S. Sadiman, *Media Pendidikan*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 1996), Cet. IV, hlm. 6.

mencakup kegiatan belajar<sup>4</sup> mengajar yang terencana dalam memanfaatkan sumber-sumber belajar agar terjadi proses belajar dalam diri siswa.<sup>5</sup>

Sedangkan menurut definisi dari teknologi instruksional dalam laporannya kepada Dewan Perwakilan Rakyat (*congress*) Amerika Serikat dalam Gene L. Willkinsen, mencatat cara yang berbeda dalam mendefinisikan media, yaitu definisi media pendidikan dikenal secara tradisional adalah media yang lahir dari revolusi komunikasi, yang dapat digunakan untuk keperluan instruksional bersama-sama guru, buku teks dan papan tulis.<sup>6</sup>

Menurut Santoso S. Hamijaya, dalam Ahmad Rohani, menyebutkan media adalah semua bentuk perantara yang dipakai orang menyebarkan ide, sedangkan Ahmad Rohani mendefinisikan media adalah segala sesuatu yang dapat diindra yang berfungsi sebagai perantara, sarana dan alat untuk proses komunikasi (proses belajar mengajar).<sup>7</sup>

---

<sup>4</sup> Sardiman, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 1986), hlm. 18.

<sup>5</sup> Arief S. Sadiman, *Media...*, hlm. 7.

<sup>6</sup> Gene L. Willkinson, *Media Dalam Pembelajaran*, (Terjemah Zulkarimein Nasution), (Jakarta: Rajawali, 1984), hlm. 1.

<sup>7</sup> Ahmad Rohani, *Media Instruksional Edukatif*, (Jakarta: Rineka Cipta, 1997), hlm. 2-3.

Media pembelajaran adalah suatu perantara atau pengantar yang digunakan ketika kegiatan belajar mengajar terjadi demi tercapainya tujuan pendidikan pada umumnya dan tujuan pembelajaran di sekolah pada khususnya.

Pengertian multimedia secara sederhana dapat diartikan sebagai media yang lebih dari satu media. Multimedia merupakan sistem yang mendukung penggunaan teks interaktif, audio, gambar diam, video dan grafik. Menurut Hofstter, multimedia adalah pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio, gambar bergerak (video dan animasi) dengan menggabungkan link dan tool yang memungkinkan pemakai melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi, dan berkomunikasi. Multimedia sejati berarti campuran dari berbagai media, mulai dari teknologi tingkat tinggi hingga ke tingkat rendah seperti halnya sebuah buku, pena berwarna, percakapan, papan tulis dan aneka sarana dan sumber.<sup>8</sup> Tapi, jika tidak ada komputer untuk berinteraksi, maka itu namanya media campuran, bukan multimedia.

Dari pengertian diatas dapat diambil pernyataan bahwa komputer harus ada untuk mengkoordinasikan apa yang akan dilihat dan didengar melalui seperangkat

---

<sup>8</sup> Dave Meier, *The Accelerated Learning Handbook : Panduan Kreatif dan Efektif Merancang Program Pendidikan dan Pelatihan*, (Bandung: Kaifa, 2002), hlm. 258.

multimedia supaya guru dapat berinteraksi dengan siswa, agar proses pembelajaran lebih efektif.

Komputer merupakan jenis media yang secara virtual dapat menyediakan respon yang segera terhadap hasil belajar yang dilakukan oleh mahasiswa. Lebih dari itu, komputer memiliki kemampuan menyimpan dan memanipulasi informasi sesuai dengan kebutuhan. Perkembangan teknologi yang pesat saat ini telah memungkinkan komputer memuat dan menayangkan beragam bentuk media di dalamnya.

Sajian multimedia berbasis komputer dapat diartikan sebagai teknologi yang mengoptimalkan peran komputer sebagai sarana untuk menampilkan dan merekayasa teks, grafik, dan suara dalam sebuah tampilan yang terintegrasi. Dengan tampilan yang dapat mengkombinasikan berbagai unsur penyampaian informasi dan pesan, komputer dapat dirancang dan digunakan sebagai media teknologi yang efektif untuk mempelajari dan mengajarkan materi pembelajaran yang relevan misalnya rancangan grafis, video dan animasi. Multimedia berbasis komputer dapat pula dimanfaatkan sebagai sarana dalam melakukan simulasi untuk melatih keterampilan dan kompetensi tertentu. Misalnya tampilan multimedia dalam bentuk animasi yang memungkinkan siswa bahkan dapat belajar tajwid. Contoh lain dari penggunaan multimedia berbasis

komputer adalah melihat cara melakukan shalat, jual beli, maupun sejarah atau cara melakukan thawaf, sa'i, dan melempar jumrah dalam ibadah haji dan sebagainya.

b. Dasar Multimedia

Dasar dari penggunaan multimedia atau media pendidikan adalah:

- 1) Manusia mempunyai potensi untuk berkembang dengan dimilikinya pendengaran, penglihatan dan hati (pikiran)
- 2) Sesuatu hal yang kongkrit akan lebih mudah dipelajari dari pada sesuatu yang abstrak
- 3) Sesuatu yang abstrak perlu dikonkritkan
- 4) Untuk itu diperlukan media pembelajaran dalam pembelajaran.<sup>9</sup>

Hal ini sesuai dengan Firman Allah SWT dalam Al Quran surat An-Nahl ayat 78 :

وَاللَّهُ أَخْرَجَكُم مِّن بُطُونِ أُمَّهَاتِكُمْ لَا تَعْلَمُونَ شَيْئًا وَجَعَلَ لَكُمُ  
السَّمْعَ وَالْأَبْصَارَ وَالْأَفْئِدَةَ لَعَلَّكُمْ تَشْكُرُونَ. (النحل: ٧٨)

Dan Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam keadaan tidak mengetahui sesuatu pun, dan Dia memberi kamu pendengaran, penglihatan dan hati, agar kamu bersyukur". (Q.S. An Nahl : 78).<sup>10</sup>

---

<sup>9</sup> Asnawir dan Basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Ciputat Pers, 2002), hlm. 13.

<sup>10</sup> Soenarjo, *Al Quran dan Terjemahnya*, (Jakarta: Depag RI, 2006), hlm. 275.

Berdasarkan konsep Al-Quran di atas, manusia ketika dilahirkan tidak mengerti apa-apa (لا تعلمون شيئاً) sebagaimana teori tabularasa seperti kertas putih belum ada tulisannya, maka lingkungannya yang kemudian mempengaruhi perkembangan selanjutnya. Allah SWT menjadikan telinga (السمع) sehingga manusia akan mendengarkan suatu berita, suatu pengetahuan, suatu pengertian, tetapi sifatnya masih abstrak. Allah SWT menjadikan mata sebagai penglihatan (الابصار), dengan melihat terjadi proses di dalam diri anak yang merupakan realisasi apa yang didengar. Gambaran nyata pengertian pengetahuan timbul dari penglihatan. Optimalisasi indera manusia merupakan akumulasi dari apa yang didengar, dan dilihat/hasil kerja hati (الافئدة) yang telah diberikan Allah.

Perlu disadari bahwa secara spesifik tujuan tersebut dimaksud untuk meletakkan konsep dasar berfikir yang konkrit dari suatu yang bersifat abstrak sehingga pelajaran dapat dicerna dengan mudah karena anak dihadapkan pada pengalaman yang secara langsung. Firman Allah Surat As-Syura ayat 51:

وَمَا كَانَ لِبَشَرٍ أَنْ يُكَلِّمَهُ اللَّهُ إِلَّا وَحْيًا أَوْ مِنْ وَرَائِ حِجَابٍ أَوْ يُرْسِلَ رَسُولًا فَيُوحِيَ بَأْذَنِهِ مَا يَشَاءُ إِنَّهُ عَلَىٰ حَكِيمٍ مُّبِينٍ (الشورى: ٥١)<sup>11</sup>

---

<sup>11</sup> Soenarjo, *Al Quran ...*, hlm. 488.

Dan tidak mungkin bagi seorang manusia pun bahwa Allah berkata-kata dengan dia kecuali dengan perantaraan wahyu atau dibelakang tabir atau dengan mengutus seorang utusan (malaikat) lalu diwahyukan kepadanya dengan seizin-Nya apa yang dia kehendaki. Sesungguhnya dia Maha Tinggi lagi Maha Bijaksana (Q.S. As-Syura ayat 51)

Ayat di atas menerangkan bahwa dalam proses pembelajaran memerlukan sebuah perantara, sebagaimana Allah SWT memberikan wahyu kepada umatnya juga melalui perantara. Begitu juga dalam proses pembelajaran di kelas seorang guru juga memerlukan perantara untuk menyampaikan pelajaran.

Multimedia sebagai alat peraga mempunyai fungsi melicinkan jalan menuju tercapainya tujuan pengajaran. Hal ini dilandasi dengan keyakinan bahwa proses belajar mengajar dengan bantuan media mempertinggi kegiatan belajar anak didik dalam tenggang waktu yang cukup lama. Itu berarti kegiatan belajar anak didik dengan bantuan media akan menghasilkan proses dan hasil belajar yang lebih baik.

#### c. Fungsi Multimedia

Sebagai alat bantu, media termasuk multimedia mempunyai fungsi melicinkan jalan menuju tercapainya tujuan pengajaran. Hal ini dilandasi dengan keyakinan bahwa proses belajar mengajar dengan bantuan media mempertinggi kegiatan belajar anak didik dalam tenggang

waktu yang cukup lama. Itu berarti kegiatan belajar anak didik dengan bantuan media akan menghasilkan proses dan hasil belajar yang lebih baik daripada tanpa bantuan media.<sup>12</sup>

Angling dalam Hamzah B. Uno, menyimpulkan bahwa efek-efek tampilan gambar berkenaan dengan belajar (1) Tampilan gambar yang digunakan dalam teks-teks yang berulang sangat membantu, (2) Tampilan gambar yang berisikan informasi teks yang berulang, dapat berfungsi sebagai fasilitas belajar, (3) Tampilan gambar yang tidak berulang dalam teks membantu dan tidak menghalangi belajar, (4) Variabel-variabel tampilan seperti ukuran, posisi halaman, gaya, warna dan derajat kenyataannya bisa berfungsi sebagai pengarah perhatian, akan tetapi tidak secara signifikan membantu dalam belajar. (5) Ada hubungan yang linier dalam gambar dan belajar lanjutannya.

Pengajaran juga terdapat sumber belajar, dimana sumber belajar ditetapkan sebagai informasi yang disajikan dan disampaikan dalam berbagai media, yang dapat membantu siswa dalam belajar sebagai perwujudan dari

---

<sup>12</sup> Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2006), hlm. 122.

kurikulum.<sup>13</sup> Bentuknya tidak terbatas apakah dalam bentuk cetakan, video, format perangkat lunak atau kombinasi dari berbagai format yang dapat digunakan oleh siswa atau guru.

Sejalan dengan itu Yunus dengan *Attarbiyatul watta'liim* dalam Azhar Arsyad, mengungkapkan bahwasanya media pengajaran paling besar pengaruhnya dan indra dan lebih dapat menjamin pemahaman, orang yang mendengarkan saja tidaklah sama tingkat pemahamannya dan lamanya bertahan apa yang dipahami dibanding dengan apa yang mereka lihat, atau melihat dan mendengarkannya.<sup>14</sup> Selain itu, media pengajaran juga mempunyai beberapa fungsi, antara lain:

#### 1) Fungsi Atensi

Media audio visual<sup>15</sup> merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran. Seringkali pada awal pelajaran siswa tidak tertarik dengan materi pelajaran atau materi

---

<sup>13</sup> Abdul Majid, *Perencanaan Pembelajaran (Mengembangkan Kompetensi Guru)*, (Bandung: Rosda Karya, 2006), hlm. 170.

<sup>14</sup> Azhar Arsyad, *Media Pengajaran*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2000), hlm. 23.

<sup>15</sup> Darwanto Sastro Subroto, *Televisi sebagai Media Pendidikan Teori dan Praktik*, (Yogyakarta: Multimedia Training Centre, 1992), hlm. 17.

pelajaran itu merupakan salah satu pelajaran yang tidak disenangi oleh mereka sehingga tidak memperhatikan. Disini peran media pengajaran sangat penting, media akan dapat menenangkan dan mengarahkan perhatian mereka kepada pelajaran yang akan mereka terima.

2) Fungsi Afektif

Media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika pelajaran (atau membaca) teks yang bergambar. Gambar atau lambang dapat menggugah emosi dan sikap siswa.

3) Fungsi Kognitif

Media visual terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengikat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.

4) Fungsi Kompensatoris

Media pengajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam dan mengingatnya kembali. Dengan kata lain, media

pengajaran mengakomodasi bagi yang lemah dan lambat dalam menerima pelajaran.<sup>16</sup>

Dasar media dirancang untuk membantu dalam proses belajar mengajar dan dalam penggunaannya mempunyai dua tujuan, tujuan umum dan tujuan khusus. Adapun tujuan umum dari penggunaan media adalah untuk meningkatkan efektifitas dan efisiensi dalam kegiatan belajar mengajar.

Donald P. Ely dalam Sudarwan Danim, menyebutkan beberapa fungsi multimedia yakni antara lain meningkatkan produktivitas pendidikan, memberikan kemungkinan kegiatan pengajaran bersifat individual, memberi dasar yang lebih dinamis terhadap pendidikan, pengajaran yang lebih mantap, memungkinkan belajar secara seketika dan penyajian yang lebih luas.

Jadi, multimedia sebagai alat peraga mempunyai fungsi melicinkan jalan menuju tercapainya tujuan pengajaran. Hal ini dilandasi dengan keyakinan bahwa proses belajar mengajar dengan bantuan media mempertinggi kegiatan belajar anak didik dalam tenggang waktu yang cukup lama. Itu berarti kegiatan belajar anak didik dengan bantuan media akan menghasilkan proses dan hasil belajar yang lebih baik.

---

<sup>16</sup> Azhar Arsyad, *Media Pengajaran...*, hlm. 16-17.

#### d. Macam-macam Multimedia

Media pembelajaran banyak sekali jenis dan macamnya. Mulai yang paling kecil sederhana dan murah hingga media yang canggih dan mahal harganya. Ada media yang dapat dibuat oleh guru sendiri, ada media yang diproduksi pabrik. Ada media yang sudah tersedia di lingkungan yang langsung dapat kita manfaatkan, ada pula media yang secara khusus sengaja dirancang untuk keperluan pembelajaran

Media pembelajaran termasuk multimedia dalam Pendidikan Agama Islam (PAI) secara umum dapat diklasifikasikan menjadi dua macam. Adapun klasifikasi dari media pembelajaran PAI tersebut bisa dilihat dari jenisnya dan dari bahan serta cara pembuatannya.<sup>17</sup>

1) Dilihat dari jenisnya, media di bagi ke dalam:

a) Media Visual

Media visual yaitu yang dapat ditangkap dengan indera penglihatan, jenis media ini terdiri dari:

(1) Media gambar diam (*still pictures*)

Media ini adalah hasil potretan dari berbagai peristiwa/kejadian, objek yang dituangkan dalam bentuk gambar-gambar, garis, kata-kata, simbol-simbol, maupun gambar yang masuk dalam kelompok ini yaitu

---

<sup>17</sup> Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, *Strategi ...*, hlm. 140.

grafik, chart atau bagan, peta, diagram, poster, karikatur, komik, gambar mati dan foto. Media ini berupa: rumus-rumus matematika, poster gambar rumus matematika, dan sebagainya.

(2) Media papan

Media papan adalah media pelajaran dengan papan sebagai bahan baku utamanya yang dapat dirancang secara memanjang ataupun secara melebar. Alat-alat lain yang digunakan dalam media papan adalah dapat berupa kain flanel, kapur tulis, gulungan kertas untuk ditempel, brosur dan sebagainya. Yang dimaksud dalam kelompok ini, antara lain: papan tulis, papan fandel, papan temple, papan pameran. Media ini berupa papan gambar rumus matematika.

(3) Media dengan proyeksi

Media ini adalah penggunaan media dengan menggunakan proyektor sehingga gambar tampak pada layar. Yang termasuk ke dalam kelompok media ini yaitu slide, film strips, proyektor, transparansi dan micro film, OHP. Media ini berupa tayangan kegiatan shalat.

b) Media audio

Media audio merupakan jenis media yang didengar. Media ini memiliki karakteristik pemanipulasian pesan yang hanya dilakukan melalui bunyi atau suara-suara, yang termasuk dalam jenis media ini yaitu *cassette tape recorder*, radio dan laboratorium bahasa. Media ini berupa kaset *murottal* dan sebagainya.

c) Media audio visual

Media audiovisual adalah media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar. Media ini dibagi ke dalam:

(1) Audiovisual diam, yaitu media yang menampilkan suara dan gambar seperti, film bingkai dan film rangkaian suara.

(2) Audiovisual gerak, yaitu media yang dapat menampilkan unsur suara dan gambar yang bergerak seperti televisi, film suara dan video cassette. Media ini berupa CD-CD yang berisi tentang mata pelajaran PAI.

d) Media asli dan orang

Media ini merupakan benda sebenarnya, media yang membantu pengalaman nyata peserta didik. Adapun yang termasuk media ini antara lain; *speciment* makhluk hidup, *diorama* berupa

pemandangan yang sebenarnya, laboratorium di luar dan di dalam sekolah. *Field study* dikunjungi manusia sumber, dan model. Media ini seringkali diaplikasikan dalam proses pembelajaran matematika seperti ketika guru materi matematika dengan langsung ke alam semesta dan sekitarnya.

2) Dilihat dari bahan pembuatannya, media dibagi ke dalam

a) Media sederhana

Media ini bahan dasarnya mudah diperoleh dan murah serta cara pembuatannya mudah dan penggunaannya tidak sulit. Media ini biasanya bentuknya berupa kartu puzzle materi matematika.

b) Media kompleks

Media ini adalah media yang bahan alat pembuatannya sulit diperoleh serta mahal harganya, sulit membuatnya dan penggunaannya membutuhkan ketrampilan yang memadai. Media ini biasanya bentuknya berupa alat peraga, *game education* dan pembuatan CD yang berkaitan dengan materi matematika.

e. Ciri-Ciri Multimedia

Teknologi berbasis komputer atau yang biasa kita kenal dengan multimedia merupakan cara menyampaikan materi dengan menggunakan sumber-sumber yang berbasis

micro-prosesor. Gerlach & Ely dalam Azhar Arsyad, menyebutkan tiga ciri media yang merupakan mengapa media digunakan dan apa saja yang dapat dilakukan oleh media yang mungkin guru tidak mampu atau kurang efisien melakukannya. Ciri-ciri tersebut antara lain:

1) Ciri Fiksatif (*Fixative Property*)

Yakni media mampu merekam, menyimpan, melestarikan dan merekonstruksi suatu peristiwa dan objek.

2) Ciri Manipulatif (*Manipulative Property*)

Yakni media dapat memanipulasi atau mentransformasi suatu kejadian atau objek.

3) Ciri Distributif (*Distributive Property*)

Yakni media dapat mentransformasikan suatu kejadian atau objek melalui sebuah ruang dan secara bersamaan kejadian tersebut disajikan kepada sejumlah siswa dengan stimulus pengalaman yang relatif sama mengenai kejadian itu.<sup>18</sup>

Adapun beberapa ciri utama teknologi berbasis komputer antara lain adalah sebagai berikut:

1) Ia dapat digunakan secara acak, sekuensial, secara linear.

---

<sup>18</sup> Azhar Arsyad, *Media Pengajaran.....*, hlm. 32.

- 2) Ia dapat digunakan sesuai dengan keinginan siswa bukan saja dengan cara yang direncanakan dan diinginkan oleh perancangannya.
- 3) Gagasan-gagasan sering disajikan secara realistik dalam konteks pengalaman siswa, menurut apa yang relevan dengan siswa.
- 4) Prinsip ilmu kognitif dan konstruktivisme diterapkan dalam pengembangan dan penggunaan pelajaran.
- 5) Pembelajaran ditata dan terpusat pada lingkup kognitif sehingga pengetahuan dikuasai jika pelajaran itu digunakan.
- 6) Bahan-bahan pelajaran banyak melibatkan interaktif siswa
- 7) Bahan-bahan pelajaran memadukan kata dan visual dari berbagai sumber.<sup>19</sup>

f. Objek Multimedia

Setiap objek multimedia memerlukan cara penanganan tersendiri, misalnya dalam hal kompresi data, penyimpanan, dan pengambilan kembali untuk digunakan. Adapun jenis objek dalam multimedia adalah sebagai berikut:

1) Teks

Bentuk data yang paling mudah disimpan dan dikendalikan adalah teks. Teks merupakan yang paling

---

<sup>19</sup> Azhar Arsyad, *Media Pengajaran.....*, hlm. 33.

dekat dengan kita yang paling banyak kita lihat. Teks dapat membentuk kata, surat atau narasi dalam multimedia yang menyajikan bahasa kita. Meskipun mungkin saja ada multimedia tanpa teks, kebanyakan multimedia menggunakan teks, hal ini karena teks sangat efektif untuk menyampaikan ide serta memberikan panduan kepada pengguna. Secara umum ada empat macam teks yaitu teks cetak, teks hasil scan, teks elektronik, dan hypertext.

## 2) Grafis

Alasan menggunakan gambar dalam presentasi multimedia adalah lebih menarik perhatian dan dapat mengurangi kebosanan dibandingkan dengan teks. Gambar dapat meringkas dan menyajikan data kompleks dengan cara baru yang lebih berguna. Sering dikatakan bahwa sebuah gambar mampu menyampaikan seribu kata. Grafis seringkali muncul sebagai backdrop (latar belakang) suatu teks untuk menghadirkan kerangka yang mempermanis teks.

## 3) Audio

Kemampuan dasar audio yang harus dimiliki oleh PC multimedia adalah membuat dan mensintesis suara, mengendalikan bunyi yang dibuat dari instrumen elektronik. Audio dapat ditambahkan dalam

memproduksi multimedia melalui suara, musik, dan efek suara lainnya.

4) Video

Video menyediakan yang kaya dan hidup bagi aplikasi multimedia. Ada empat macam video yang digunakan sebagai objek link dalam aplikasi multimedia yaitu live video feed, video tape, video disc (VCD), dan digital video.

5) Animasi

Dalam multimedia, animasi merupakan penggunaan komputer untuk menciptakan gerak pada layar.

g. Keunggulan dan Kelemahan Multimedia

Keunggulan Multimedia antara lain adalah:

- 1) Komputer dapat mengakomodasi siswa yang lamban menerima pelajaran, karena ia dapat memberikan iklim yang lebih efektif dengan cara yang lebih individual, tidak pernah lupa, tidak pernah bosan, sangat sabar dalam menjalankan instruksi seperti yang diinginkan program yang digunakan.
- 2) Komputer dapat merangsang siswa untuk mengerjakan latihan, melakukan kegiatan laboratorium atau simulasi karena tersedianya animasi, grafik, warna, dan musik yang dapat menambah realisme.

- 3) Kendali berada di tangan siswa sehingga tingkat kecepatan belajar siswa dapat disesuaikan dengan tingkat penguasaannya. Dengan kata lain, komputer dapat berinteraksi dengan siswa secara perorangan, misalnya dengan bertanya dan menilai jawaban.
- 4) Kemampuan merekam aktivitas siswa selama menggunakan suatu program pembelajaran memberi kesempatan lebih baik untuk pembelajaran secara perorangan dan perkembangan setiap siswa selalu dapat dipantau.
- 5) Dapat berhubungan dengan dan mengendalikan peralatan lain seperti CD, video tape, dan lain-lain dengan program pengendali komputer.

Sedangkan kelemahan dari multimedia adalah sebagai berikut:

- 1) Meskipun harga perangkat keras komputer cenderung semakin menurun (murah), pengembangan perangkat lunaknya masih relatif mahal.
- 2) Untuk menggunakan komputer diperlukan pengetahuan dan ketrampilan khusus tentang komputer.
- 3) Keberagaman model komputer (perangkat keras) sering menyebabkan program (*software*) yang tersedia untuk satu model tidak cocok (*compatible*) dengan model lainnya.

- 4) Program yang tersedia saat ini belum memperhitungkan kreativitas siswa, sehingga hal tersebut tentu tidak akan dapat mengembangkan kreativitas siswa.
- 5) Komputer hanya efektif bila digunakan oleh satu atau beberapa orang dalam satu kelompok kecil. Untuk kelompok yang besar diperlukan tambahan peralatan lain yang mampu memproyeksikan pesan-pesan di monitor ke layar lebar.

### **3. Perkembangan Pada Usia Kanak-Kanak**

#### **a. Periode Masa Kanak-Kanak**

Masa kanak-kanak merupakan masa perkembangan berikutnya, yakni dari usia setahun hingga usia antara lima atau enam tahun. Perkembangan biologis pada masa-masa ini berjalan pesat, tetapi secara sosiologis ia masih sangat terikat oleh lingkungan keluarganya. Oleh karena itu, fungsionalisasi lingkungan keluarga pada fase ini penting sekali untuk mempersiapkan anak terjun ke dalam lingkungan yang lebih luas terutama lingkungan sekolah.<sup>20</sup>

Anak didik kita selama masa perkembangannya itu mempunyai kehidupan yang dinamis, dan pendidikan yang diberikan kepada mereka haruslah disesuaikan

---

<sup>20</sup> Muhibbin Syah, *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*, (Bandung: PT. Remaja Rosda Karya, 2000), Cet. V, hlm. 50.

dengan keadaan kejiwaan anak-anak didik kita pada masa tertentu dalam perkembangannya mereka. Oleh karena itu, kita harus memahami perkembangan dalam fase-fase atau periode tertentu.

Aristoteles menyebut masa kanak-kanak sebagai masa kecil atau bermain. Pada masa ini anak merasa permainan adalah teman yang paling dekat dengannya, karena tujuan permainan terletak dalam permainan itu sendiri dan dapat dicapai pada waktu bermain. Bermain tidak sama dengan bekerja. Bekerja mempunyai tujuan yang lebih lanjut, tujuannya tercapai setelah pekerjaan itu selesai anak-anak suka bermain karena di dalam diri mereka terdapat dorongan batin dari dorongan mengembangkan diri.

Karena bermain merupakan kegiatan yang serius yang merupakan perkembangan penting dalam tahun-tahun pertama masa kanak-kanak. Sedangkan Kretechmer menyebut periode biologis masa kanak-kanak sebagai masa *Sterckurgs* periode atau masa kelihatan langsung (Jawa = nduduti) yang kira-kira berumur 3.0 sampai kira-kira 7.0 tahun.<sup>21</sup> Dari sini tampak dia lebih memandang dari segi biologis semata tanpa lebih lanjut memperhatikan pengaruhnya terhadap tingkah laku,

---

<sup>21</sup> Sumadi Suryabrata, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2007), hlm. 186.

masa nduduti itu seiring dengan perkembangan motoriknya.

Tokoh selanjutnya yang membagi periode perkembangan secara biologis adalah Mana Montessori, sebagaimana dikutip oleh Agus Sujanto mengemukakan bahwa perkembangan biologis usia 0.0 sampai 7.0 disebut penerimaan dan pengaturan luar dengan alat indra. Ini adalah rencana motoris dan panca indra yang bersifat keragaan.<sup>22</sup>

Dari sini juga dapat dilihat bahwa Montessori, merumuskan ciri biologis masa kanak-kanak pada perkembangan motorik yaitu alat indra yang mengatur penangkapan dunia luar. Pada masa ini indra anak-anak cenderung berkembang cepat, baik itu penglihatan, kepekaan kulit, pendengaran, penciuman, maupun pengecapan. Hal tersebut ditandai dengan berfungsinya alat indra secara maksimal.

Anak-anak biasanya menggunakan alat indranya untuk mengembangkan segala jenis permainan. Dari keadaan di atas tersebut kearifan pendidik dalam menyikapi perkembangan anak mutlak diperlukan penyediaan sarana yang mendukung proses perkembangannya, juga perlu diperhatikan kemampuan

---

<sup>22</sup> Agus Sujanto, *Psikologi Perkembangan*, (Jakarta: Rineka Cipta, 1996), Cet. VII, hlm. 55.

kerja dan prestasi hendaknya diimbangi oleh lingkungan yang mendukung. Stimulan-stimulan yang dapat menimbulkan respon positif menuju berpacunya prestasi seperti permainan akan membimbing anak-anak mencapai puncak prestasinya.

b. Gejala-Gejala Perilaku Yang Menonjol

1) Masa Kanak-Kanak Sebagai Masa Egosentris

Dalam cara berfikirnya, anak balita jelas-jelas seorang yang sangat egois. Dunianya sangat terbatas dan ia melihat sebagai pusatnya. Bila dalam pemikirannya orang dewasa, kita terus-menerus mengubah gagasan kita untuk menyesuaikannya dengan realitas, anak bahkan mengubah realitas dan membentuknya agar cocok dengan pandangannya sendiri yang bersifat pribadi dan subyektif.<sup>23</sup>

Masa kanak-kanak dikenal sebagai masa egosentris karena pada masa ini anak-anak berada pada masa ketidakseimbangan karena keluar dari fokus dalam arti bahwa anak mudah terbawa ledakan emosional sehingga sulit dibimbing dan diarahkan.

Seorang anak tidak mempunyai perasaan bahwa kebutuhan-kebutuhannya punya hambatan yang wajar. Kalau ia menyukai sesuatu, ia ingin agar

---

<sup>23</sup> Adrew MC. Ghie, Ika Pattinasarany, *Penerapan Psikologi dalam Perawatan*, (Yogyakarta: Yayasan Essentia Medica, 1996), hlm. 13-14.

dipuaskan sepenuhnya. Dia tidak mengekang keinginan itu dan juga tidak mau apabila seseorang membatasi keinginan tersebut. Dia tidak akan berusaha untuk menyesuaikan dengan konsep yang dimiliki orang dewasa mengenai keharusan adanya hukum-hukum alam, dia bahkan tidak mengerti bahwa hal-hal tersebut ada. Ia tidak dapat membedakan apa yang mungkin dan apa yang mustahil. Akibatnya, ia tidak mengerti bahwa realitas menetapkan berbagai kendala terhadap keinginan-keinginannya yang tidak mungkin diatasinya. Dalam pandangan anak segala sesuatu harus tunduk padanya ia tidak mau diganggu oleh hambatan-hambatan benda dan juga oleh manusia.<sup>24</sup>

Akibat yang timbul dari kondisi psikologis yang demikian adalah anak-anak mudah marah dan melakukan tindakan yang terkadang tidak rasional. Perilaku-perilaku yang muncul sehubungan dengan masa egosentris yaitu: perilaku melawan otoritas orang tua, kasar, agresif, cemburu, takut, perilaku berkuasa. Perilaku melawan otoritas orang tua mencapai puncaknya pada usia tiga dan empat tahun. Perlawanan ini muncul apabila anak-anak dipaksa

---

<sup>24</sup> Emile Durkheim, *Pendidikan Moral Suatu Teori dan Aplikasi Sosiologi Pendidikan*, terj Hasmi Ali, (Jakarta: Erlangga, 1990), hlm. 95-96.

untuk mentaati sesuatu norma yang tidak diinginkannya. Selanjutnya, anak-anak akan sangat agresif apabila keinginannya tidak tercapai. Bahkan anak-anak akan menyerang, kasar, mengalahkan orang lain dan memaki-maki dengan tujuan agar ia terlihat lebih pandai dan tidak kalah ledakan amarah pada anak sering disertai dengan tindakan merusak benda-benda di sekitarnya, tidak peduli milik sendiri atau milik orang lain. Pada masa ini anak-anak mencari perhatian dari orang-orang di sekitarnya. Sehubungan dengan perkembangannya bicaranya ketika berusia lima dan tujuh, pada waktu imajinasinya melebihi penalaran anak cenderung membandel dan melebih-lebihkan pembicaraan bahkan untuk memenuhi egonya, anak-anak akan menghina dan mencaci maki terhadap segala bentuk perilaku di lingkungannya yang tidak ia sukai.

Banyak faktor yang berpengaruh pada emosi anak, Elizabeth Hurlock menyebutkan: Besarnya keluarga berpengaruh besar terhadap tinggi rendahnya emosi anak. Pada keluarga yang lebih besar sikap ini hati akan tumbuh, dan pada keluarga kecil biasanya cemburu akan kasih sayang orang tua lebih mendominasi.

Selanjutnya, lingkungan sosial rumah juga memainkan peran dan menimbulkan sering dan kuatnya rasa marah. Jenis disiplin dan metode latihan juga berpengaruh terhadap amarah anak. Semakin orang tua otoriter semakin besar kemungkinan anak untuk marah.<sup>25</sup>

Dari keadaan yang demikian terlihat betapa orang tua sebagai pendidik pertama dan utama bertugas membimbing dan mengarahkan anak, menuju perilaku yang baik. Dari pengalaman terlihat anak-anak yang berasal dari keluarga yang demokrat akan mengalami perkembangan intelektual lebih besar, dibandingkan dengan anak yang berasal dari keluarga yang otoriter.

Melihat kondisi yang demikian bukan hal mudah apabila kita ingin mendidik pribadi yang baik pada masa kanak-kanak, karena anak berada pada keadaan yang bertolak belakang dengan kondisi yang kita inginkan. Disatu sisi anak merasa bebas dan tidak mau terikat oleh siapapun juga dan di sisi lain kita menginginkan agar anak mempunyai standar nilai dalam kehidupannya. Di sinilah kita kembali pada al-Qur'an untuk menjawab segala kemungkinan untuk

---

<sup>25</sup> Elizabeth Hurlock, *Psikologi Perkembangan*, terj. Istiwidayanti dan. Soedjarwo, (Surabaya: Airlangga, 1990), hlm. 116-117.

mendidik pribadi yang sholih dan sholihah pada masa kanak-kanak.

## 2) Masa Kanak-Kanak Sebagai Masa Sosialisasi

Masa kanak-kanak merupakan masa bergaul bagi anak-anak. Dari umur dua sampai enam tahun anak belajar melakukan hubungan sosial dengan orang di luar keluarganya. Masa belajar menyesuaikan diri dan bersikap sesuai dengan kelompoknya. Orang dewasa yang ada di lingkungan keluarga sering berperan sebagai teman bermain. Antara usia dua sampai empat tahun anak akan menemukan kenyataan bahwa anggota keluarganya tidak dapat atau tidak mau menyediakan waktu yang cukup untuk bermain dengan dia. Akibatnya anak sangat mengharapkan hubungan dengan teman sebayanya. Namun bila tidak mendapat kesempatan bermain dengan teman-temannya, anak akan menyadari dan putus asa. Tetapi apabila ia sudah mulai bergaul dengan kawan-kawan sebaya, ia pun tidak lagi hanya menerima kontak sosial itu, tetapi ia juga dapat memberikan kontak sosial. Ia mulai mengerti bahwa di dalam kelompok sepermainannya ia patuh dengan rela guna dapat melanjutkan hubungannya dengan kelompok tersebut secara lancar.

Ia pun turut membentuk norma-norma pergaulan tertentu yang sesuai bagi interaksi kelompoknya.<sup>26</sup>

Belajar bergaul dan menyesuaikan diri dengan teman sebaya merupakan suatu usaha untuk membangkitkan rasa sosial atau usaha memperoleh nilai-nilai sosial. Sehubungan dengan usaha ke arah itu, sekolah hendaknya secara eksplisit ikut menanamkan paham rasa sosial yang demokratis. Dalam hal ini guru memegang peranan untuk memahami kehidupan sosial di kalangan anak asuhannya, baik di sekolah maupun di lingkungan masyarakat luas. Berdasarkan pengetahuan itu, guru akan dapat membantu anak-anak yang mempunyai kesulitan dalam pergaulan dengan teman sebayanya.

Dalam perkembangan selanjutnya dapat dilihat sikap-sikap yang dominan muncul sehubungan dengan perkembangan sosialnya. Perilaku-perilaku tersebut terlihat dalam pola-pola tertentu. Elizabeth Hurlock menyebutkan beberapa perilaku yang muncul pada masa sosialisasi di antaranya:

- a) Kerjasama yang muncul pada anak yang berusia empat tahun di mana anak-anak suka melakukan kegiatan bersama dengan teman-temannya. Pada

---

<sup>26</sup> W.A Gerungan Dipl Psych, *Psikologi Sosial*, (Bandung: Eresco, 1988), Cet. XI, hlm. 24-25.

saat ini muncul pola persaingan yang merupakan dorongan bagi anak-anak untuk berpacu mencapai kebaikan.

- b) Munculnya sikap-sikap simpati terhadap teman sebaya, juga mewarnai proses sosialisasinya.<sup>27</sup>

Dalam proses sosialisasi tidak setiap anak dapat mencapai target seperti yang dialami teman-temannya. Apabila ada di antara kelompok yang tidak bisa menyesuaikan maka hal ini akan menjadi problem yang sangat mengganggu perkembangan mentalnya.

Selanjutnya sikap-sikap negatifistis itu muncul pada anak berusia tiga dan enam tahun. Sikap-sikap yang muncul itu di antaranya sikap agresif, di mana biasanya anak mengadakan permusuhan yang nyata.

Hal itu berwujud serangan fisik maupun lisan terhadap pihak lain, yang biasanya terhadap anak lain, pertengkaran antara kelompok mengejek kepada teman, membalas dendam, perilaku sok kuasa, egoisentrisme, bahkan antagonis terhadap lain jenis merupakan sikap-sikap negatif yang muncul sehubungan dengan proses sosialisasi.

---

<sup>27</sup> Elizabeth Hurlock, *Psikologi Perkembangan.....*, hlm. 262.

Perilaku-perilaku di atas pada keadaan tertentu harus mendapat perhatian dari orang tua karena apabila anak menginginkan diterima menjadi anggota kelompok, pola perilaku negatifistis akan mendominasi untuk meraih simpati dari teman-temannya. Untuk mencapai predikat sebagai yang terbaik perilaku sok berkuasa, mengejek teman dan bentuk penyerangan yang lain akan mengalami peningkatan. Pada saat inilah diperlukan arahan yang tepat untuk membawa anak pada suatu kondisi di mana anak dapat membatasi perilakunya.

c. Teori Pembelajaran pada anak

Menurut Oemar Hamalik menjelaskan beberapa teori pembelajaran pada anak sebagai berikut:<sup>28</sup>

1) Teori pembelajaran menurut ilmu jiwa daya

Ahli-ahli ilmu jiwa daya mengemukakan suatu teori bahwa jiwa manusia mempunyai daya-daya. Daya-daya ini adalah kekuatan yang tersedia manusia hanya memanfaatkan semua daya itu dengan cara melatihnya sehingga ketajamannya dirasakan ketika dipergunakan untuk sesuatu hal. Daya itu misalnya daya mengenal, daya mengingat, daya berpikir, dan daya fantasi.

---

<sup>28</sup> Oemar Hamalik, *Metode Belajar dan Kesulitan-Kesulitan Belajar*, (Bandung: Tarsito, 2002), hlm. 30.

2) Teori pembelajaran menurut ilmu jiwa Gestalt

Dalam belajar, menurut teori Gestalt yang terpenting adalah penyesuaian yaitu mendapatkan respon atau tanggapan yang tepat. Belajar yang terpenting bukan mengulangi hal-hal yang harus dipelajari tetapi mengerti atau memperoleh “insight” (pengertian).

3) Teori pembelajaran menurut jiwa asosiasi

Teori asosiasi berprinsip bahwa keseluruhan itu sebenarnya terdiri dari penjumlahan bagian-bagian atau unsur-unsurnya, penyatupaduan bagian-bagian, melahirkan konsep keseluruhan. Dari aliran ilmu jiwa asosiasi ada 2 teori yang sangat terkenal yaitu :

a) Teori Konektionisme dari Thorndike

Thorndike adalah orang yang mengemukakan teori konektionisme. Dari penelitiannya dia menyimpulkan bahwa respon lepas dari kurungan itu lambat laun diasosiasikan dengan situasi stimulus dalam belajar coba-coba, kesimpulan ini berlaku terhadap binatang dalam kurungan.

b) Teori *conditioning*

Dalam kehidupan sehari-hari seseorang pasti merasakan sesuatu yang merangsang air liurnya untuk keluar. Misalnya bagi para ibu yang

sedang hamil dan kemudian mengidam ingin memakan buah-buahan yang asam-asam contoh tersebut adalah bentuk kelakuan yang nyata terlihat dalam kehidupan. Bentuk kelakuan seperti itu terjadi karena kondisinya diciptakan, maka sudah menjadi kebiasaan. Kondisi yang diciptakan merupakan syarat memunculkan refleks bersyarat.

d. Konsep Pengembangan Anak Usia Dini

Catron dan Alten menyebutkan bahwa terdapat 6 (enam) aspek perkembangan anak usia dini, yaitu kesadaran personal, kesehatan emosional, sosialisasi, komunikasi, kognisi dan ketrampilan motorik sangat penting dan harus dipertimbangkan sebagai fungsi interaksi. Kreativitas tidak dipandang sebagai perkembangan tambahan, melainkan sebagai komponen yang integral dari lingkungan bermain yang kreatif. Pertumbuhan anak pada enam aspek perkembangan dibawah ini membentuk fokus sentral dan pengembangan kurikulum bermain pada anak usia dini.

1) Kesadaran Personal

Permainan yang kreatif memungkinkan perkembangan kesadaran personal. Bermain mendukung anak untuk tumbuh secara mandiri dan memiliki kontrol atas lingkungannya. Melalui bermain

anak dapat menemukan hal baru, bereksplorasi, meniru dan mempraktekkan kehidupan sehari-hari sebagai sebuah langkah dalam membangun ketrampilan menolong dirinya sendiri, ketrampilan ini membuat anak merasa kompeten.

## 2) Pengembangan Emosi

Melalui bermain anak dapat belajar menerima, berekspresi, dan mengatasi masalah dengan cara yang positif. Bermain juga memberikan kesempatan pada anak untuk mengenal diri mereka sendiri dan untuk mengembangkan pola perilaku yang memuaskan dalam hidup.

## 3) Membangun Sosialisasi

Bermain memberikan jalan bagi perkembangan sosial anak ketika berbagi dengan anak yang lain. Bermain dapat menumbuhkan dan meningkatkan rasa sosialisasi anak.

## 4) Pengembangan Komunikasi

Bermain merupakan alat yang paling kuat untuk membelajarkan kemampuan berbahasa anak. Melalui komunikasi inilah anak dapat memperluas kosakata dan mengembangkan daya penerimaan serta pengekspresian kemampuan berbahasa mereka melalui interaksi dengan anak-anak lain dan orang dewasa pada situasi bermain spontan.

#### 5) Pengembangan Kognitif

Bermain dapat memenuhi kebutuhan anak untuk secara aktif terlibat dengan lingkungan, untuk bermain dan bekerja dalam menghasilkan suatu karya, serta untuk memenuhi tugas-tugas perkembangan kognitif lainnya. Selama bermain, anak menerima pengalaman baru, memanipulasi bahan dan alat, berinteraksi dengan orang lain dan mulai merasakan dunia mereka.

#### 6) Pengembangan Kemampuan Motorik

Kesempatan yang luas untuk bergerak, pengalaman belajar untuk menemukan, aktivitas sensori motor yang meliputi penggunaan otot-otot besar dan kecil memungkinkan anak untuk memenuhi perkembangan perseptual motorik.<sup>29</sup>

### **4. Pembelajaran Agama Islam**

#### a. Pengertian Pembelajaran Agama Islam

Pembelajaran atau ungkapan yang lebih dikenal sebelumnya “pengajaran” adalah upaya untuk membelajarkan siswa.<sup>30</sup> Oemar Hamalik, menuturkan bahwa pembelajaran adalah suatu kombinasi yang

---

<sup>29</sup> Mursid, *Belajar dan Pembelajaran PAUD*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset, 2015), hlm. 22-23

<sup>30</sup> Muhaimin, *Paradigma Pendidikan Islam: Upaya Mengefektifkan Pendidikan Agama Islam Di Sekolah*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2001), hlm. 183.

tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan dan prosedur yang saling mempengaruhi mencapai tujuan pembelajaran.<sup>31</sup>

Pembelajaran menurut Sholih Abdul Aziz dan Abdul Aziz Abdul Majid dalam kitabnya “*At-Tarbiyah wa Turuku al-Tadris*” adalah :

اما التعليم محدود المعرفة التي يقدمها المدرس فيحصلها التلميذ،  
وليست المعرفة دائما قوة وانما هي قوة اذا استخدمت فعلا  
واستفاد منها الفرد في حياته وسلوكه.<sup>32</sup>

“Adapun pembelajaran itu terbatas pada pengetahuan dari seorang guru kepada murid, pengetahuan itu tidak akan menjadi suatu kekuatan, hanya saja apabila dipergunakan secara benar dan dapat diambil manfaatnya oleh seseorang untuk kehidupan dan akhlaknya”

Pembelajaran dalam bahasa Inggris adalah “*learning*”. Anita E. Woolfolk mendefinisikan *learning*, adalah “*the process through which experience causes permanent change in knowledge and behavior*”<sup>33</sup> yakni proses melalui pengalaman yang menyebabkan perubahan permanen dalam pengetahuan dan perilaku.

---

<sup>31</sup> Oemar Hamalik, *Kurikulum dan Pembelajaran*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2003), hlm. 57

<sup>32</sup> Sholih Abdul Aziz dan Abdul Aziz Abdul Majid, *at-Tarbiyah wa Turuku al-Tadris*, (Mesir: Darul Ma’arif, 1968), Juz I, hlm. 61.

<sup>33</sup> Anita E. Woolfolk, *Educational Psychology*, (USA: Allyn & Bacon, 1996), Cet. 6, hlm. 196.

Pada dasarnya pembelajaran merupakan interaksi antara guru dan peserta didik, sehingga terjadi perubahan perilaku ke arah yang lebih baik. Menurut E. Mulyasa, bahwa proses pembelajaran pada hakekatnya merupakan proses interaksi para peserta didik dengan lingkungannya sehingga terjadi perubahan perilaku yang baik. Dalam interaksi tersebut banyak diketahui oleh faktor internal yang dipengaruhi oleh diri sendiri maupun faktor eksternal yang berasal dari lingkungan pembelajaran, tugas seorang guru yang utama adalah mengkondisikan lingkungan agar menunjang perubahan perilaku peserta didik.<sup>34</sup>

Jadi, pembelajaran adalah runtutan kegiatan yang memungkinkan peserta didik dapat berubah dalam hal ini tingkah laku yang lebih baik.

Pembelajaran Agama Islam adalah usaha sadar untuk menyiapkan peserta didik dalam meyakini, memahami, menghayati dan mengamalkan agama Islam melalui kegiatan bimbingan, pengajaran dan latihan dengan memperhatikan tuntutan untuk menghormati agama lain dalam hubungan kerukunan antar umat

---

<sup>34</sup> E. Mulyasa, *Kurikulum Berbasis Kompetensi*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2004), hlm. 100.

beragama dalam masyarakat untuk mewujudkan persatuan nasional.<sup>35</sup>

Pembelajaran Agama Islam adalah Pendidikan yang berdasarkan pokok-pokok dan kajian asas, yang meliputi ayat-ayat Al-Qur'an, hadits dan kaidah-kaidah ke-Tuhanan, muamalat, urusan pribadi manusia, tatasusila, dan ajaran akhlak. Sedangkan menurut Ahmad D. Rimba, Pendidikan Agama Islam adalah bimbingan jasmani rohani berdasarkan hukum-hukum agama Islam menuju kepada terbentuknya kepribadian utama menurut ukuran-ukuran Islam.<sup>36</sup>

Menurut Mukhtar, pembelajaran agama Islam adalah suatu proses yang bertujuan untuk membantu peserta didik dalam belajar agama Islam. Pembelajaran ini akan lebih membantu dalam memaksimalkan kecerdasan peserta didik yang dimiliki, menikmati kehidupan, serta kemampuan untuk berinteraksi secara fisik dan sosial terhadap lingkungannya.<sup>37</sup>

Sedangkan pengertian anak prasekolah/Raudlotul Athfal adalah mereka yang berusia antara 3-6 tahun. Masa prasekolah ini merupakan masa pertumbuhan dan

---

<sup>35</sup> E. Mulyasa, *Kurikulum Berbasis....*, hlm. 178.

<sup>36</sup> Ramayulis, *Metodologi Pengajaran Agama Islam*, (Jakarta: Kalam Mulia, 2001), hlm. 4.

<sup>37</sup> Mukhtar, *Desain Pembelajaran PAI*, (Jakarta: Misaka Galiza, 2003), Cet. 2, hlm. 13-14.

masa yang sangat menyenangkan bagi seorang anak, untuk itu sebagai orang tua harus dapat mengamati watak dari seorang anak dan teknik apa yang tepat yang dapat digunakan untuk membimbingnya.

Menurut Mansur, anak prasekolah adalah kelompok anak yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan, dalam arti memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan, intelegensi, sosial-emosional, bahasa dan komunikasi yang khusus.<sup>38</sup>

Masa prasekolah ini merupakan masa pertumbuhan dan masa yang sangat menyenangkan bagi seorang anak, untuk itu sebagai orang tua harus dapat mengamati watak dari seorang anak dan teknik apa yang tepat yang dapat digunakan untuk membimbingnya. Masa prasekolah adalah masa belajar pada dunia nyata yaitu dunia tiga dimensi. Dengan kata lain masa ini adalah merupakan “*Time for Play*”.

Direktorat PAUD Departemen Pendidikan Nasional menjelaskan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak dini usia yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani.

---

<sup>38</sup> Mansur, *Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Islam*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2005), hlm. 88

Pembelajaran Agama Islam pada anak Raudlatul Athfal adalah proses membantu meletakkan dasar ke arah perkembangan akhlak, sikap perilaku, pengetahuan, ketrampilan dan daya cipta yang diperlukan anak didik agar menjadi muslim yang menghayati dan mengamalkan agama, serta sanggup menyesuaikan diri dengan lingkungannya dan kepentingan pertumbuhan serta perkembangan selanjutnya.

Berdasarkan beberapa pengertian di atas dapat diambil kesimpulan bahwa pembelajaran agama Islam pada anak Raudlotul Athfal adalah proses pendidikan yang dilakukan pada anak dalam masa pertumbuhan (usia 3-6 tahun) yang memfokuskan untuk mempelajari agama Islam agar memiliki kepribadian yang mampu memahami, menghayati dan mengamalkan ajaran-ajaran Islam sehingga menguasai tiga aspek (kognitif, afektif dan psikomotorik) yang berkaitan dengan masalah Islam.

b. Tujuan Pembelajaran Agama

Tujuan pembelajaran merupakan hal yang dominan dan akhir dari pelaksanaan proses pendidikan. Oleh karena itu berbicara Pengembangan Agama Islam, baik makna maupun tujuannya haruslah mengacu pada penanaman nilai-nilai Islam dan tidak dibenarkan melupakan etika sosial atau moralitas sosial. Penanaman nilai-nilai ini juga dalam rangka menuai keberhasilan

hidup di dunia bagi anak yang kemudian akan mampu membuahakan kebaikan di akhirat kelak.

Tujuan pembelajaran agama Islam secara garis besar ialah untuk meningkatkan keimanan, pemahaman, penghayatan dan pengamalan siswa tentang ajaran agama Islam sehingga menjadi manusia muslim yang beriman dan bertaqwa kepada Allah SWT, serta berakhlak mulia dalam kehidupan pribadi, bermasyarakat, berbangsa dan bernegara. Sebagaimana Firman Allah yang berbunyi :

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا اتَّقُوا اللَّهَ حَقَّ تُقَاتِهِ وَلَا تَمُوتُنَّ إِلَّا وَأَنتُمْ مُسْلِمُونَ. (ال عمران : ١٠٢)

Hai orang-orang yang beriman, bertaqwalah kepada Allah dengan sebenar-benar taqwa kepada-Nya; dan janganlah sekali-kali kamu mati melainkan dalam keadaan beragama Islam. (QS. Ali-Imran : 102)<sup>39</sup>

Secara lebih terperinci Omar Muhammad El-Toumi Al-Syaibani menyebutkan beberapa tujuan pembelajaran agama Islam antara lain:

- 1) Memperkenalkan kepada generasi muda akan akidah Islam, dasar-dasarnya, asal-usul ibadat, cara-cara melaksanakan dengan betul dan membiasakan dengan mereka, mematuhi dengan akidah-akidah agama, menjalankan serta menghormati syiar-syiar agama.

---

<sup>39</sup> Soenarjo, dkk, *Al Qur'an* ....., hlm. 63.

- 2) Menumbuhkan kesadaran yang betul pada diri peserta didik terhadap agama termasuk prinsip-prinsip dan dasar-dasar akhlaq yang mulia.
- 3) Menanamkan rasa cinta penghargaan kepada Al-Qur'an, berhubungan dengannya, membacanya dengan baik dan mengamalkan ajarannya.
- 4) Menanamkan iman yang kuat kepada Allah SWT pada diri mereka, menguatkan perasaan agama dan menyuburkan hati mereka dengan kecintaan, dzikir, taqwa, serta takut kepada Allah SWT.
- 5) Membersihkan hati mereka dari dengki, hasad, iri hati, benci, kekerasan, kedzaliman, pengkhianatan dan perselisihan.<sup>40</sup>

Tujuan pembelajaran Agama Islam di R.A adalah Mengembangkan benih-benih keimanan dan ketaqwaan kepada Allah SWT sedini mungkin dalam kepribadian anak didik yang terwujud dalam perkembangan kehidupan jasmaniah dan rohaniah sesuai dengan tingkat perkembangan serta anak didik mengenal, memahami dan mengamalkan rukun iman dan rukun Islam secara sederhana.<sup>41</sup>

---

<sup>40</sup> Omar El-Toumi Al-Syaibani, *Falsafah Pendidikan Islam*, Terj. Hasan Langgulung, (Jakarta: Bulan Bintang, 2003), hlm. 423-424.

<sup>41</sup> Departemen Agama RI Direktorat Jenderal Pembinaan Kelembagaan Agama Islam, *Petunjuk Teknik Proses Belajar mengajar di Raudhatul Athfal*,

Dengan demikian bahwa pembelajaran Agama Islam pada anak RA bertujuan untuk menumbuhkan dan mengembangkan serta membentuk sikap positif dan membina budi pekerti yang luhur pada diri anak, sehingga anak tumbuh menjadi manusia yang bertaqwa kepada Allah SWT dan taat pada Rasul-Nya

c. Macam-macam Pembelajaran Agama Islam

Anak di Raudhlatul Athfal diharapkan memiliki kompetensi sebagai berikut, yang dapat dicapai secara bertahap dan bersifat fleksibel, yang dapat dicapai secara bertahap dan bersifat fleksibel:

- 1) Anak mengenal ajaran Islam, mencintai para Nabi dan Rasul, dan secara bertahap dapat menjalankan ibadah dengan senang hati
- 2) Anak terbiasa mengucapkan kalimah thayyibah dan senang meniru perilaku baik berlandaskan ajaran Islam
- 3) Anak menunjukkan perkembangan dalam aspek fisik
- 4) Anak menunjukkan konsep diri ke arah positif
- 5) Anak menunjukkan kemampuan bersosialisasi dan berinteraksi secara baik dengan lingkungan
- 6) Anak menunjukkan kemampuan berfikir ke arah yang runtut
- 7) Anak berkomunikasi dengan bahasa yang santun

- 8) Anak menunjukkan perilaku ke arah hidup sehat dan terpuji
  - 9) Menunjukkan pemahaman positif tentang diri dan percaya diri
  - 10) Mulai mengenal ajaran agama Islam
  - 11) Terbiasa mengucapkan *kalimah thayyibah* dan meniru perilaku keagamaan.
  - 12) Menunjukkan kemampuan untuk berinteraksi dengan orang lain dan alam sekitar
  - 13) Menunjukkan kemampuan berfikir runtut
  - 14) Berkomunikasi secara efektif
  - 15) Terbiasa hidup sehat
  - 16) Menunjukkan perkembangan fisik yang baik.<sup>42</sup>
- d. Metode Pembelajaran Agama Islam

Permasalahan yang sering dijumpai dalam pengajaran atau pembelajaran adalah bagaimana cara menyajikan materi kepada siswa secara baik sehingga diperoleh hasil yang efektif dan efisien. Disamping masalah lainnya yang juga sering didapati adalah kurangnya perhatian guru agama terhadap variasi penggunaan metode mengajar dan upaya peningkatan mutu pengajaran secara baik.

---

<sup>42</sup> Departemen Agama RI Direktorat Jenderal Pembinaan Kelembagaan Agama Islam, *Petunjuk Teknik.....*, hlm. 11-12.

Metode pembelajaran menurut Sudjana adalah cara yang dipergunakan guru dalam mengadakan hubungan dengan siswa pada saat berlangsungnya pembelajaran. Oleh karena itu, peranan metode pembelajaran sebagai alat untuk menciptakan proses belajar-mengajar. Dengan metode ini diharapkan tumbuh berbagai kegiatan belajar siswa sehubungan dengan kegiatan mengajar guru. Dengan kata lain tercipta interaksi edukatif.<sup>43</sup>

Proses pembelajaran yang baik hendaknya mempergunakan berbagai jenis metode mengajar secara bergantian atau saling bahu membahu satu sama lain. Berikut beberapa variasi metode yang dapat digunakan dalam proses belajar mengajar PAI di SMP diantaranya:

1) Metode ceramah

Metode ceramah ialah suatu metode di dalam pendidikan di mana cara penyampaian pengertian-pengertian materi kepada anak didik dengan jalan penerangan dan penuturan secara lisan. Metode ceramah tepat digunakan:

- a) Apabila guru ingin menyampaikan sejumlah fakta dan pendapat yang tidak tertulis dan tercatat dalam buku catatan atau naskah.

---

<sup>43</sup> Nana Sudjana, *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Sinar Baru Algesindo, cet V, 2000), hlm. 76.

- b) Apabila bahan pelajaran yang akan disampaikan cukup banyak, sementara waktu yang tersedia terbatas.
- c) Apabila jumlah siswa terlalu banyak sehingga bahan sulit disampaikan melalui metode lain.<sup>44</sup>

Penggunaan metode ceramah dalam pendidikan agama, hampir semua bahan atau materi pendidikan agama dapat menggunakan metode ini, baik yang menyangkut masalah aqidah, syariah maupun akhlak. Hanya saja pelaksanaannya harus dilengkapi dengan metode-metode yang lain yang sesuai.

## 2) Metode Keteladanan

Keteladanan dalam pendidikan adalah metode influensif yang paling meyakinkan keberhasilannya dalam mempersiapkan dan membentuk anak dalam moral, spiritual dan sosial. Hal ini karena orang tua asuh adalah terbaik dalam pandangan anak asuh, yang akan ditirunya dalam hal tindak tanduknya, dan tata santunnya, disadari ataupun tidak.<sup>45</sup>

Orang tua asuh sebagai panutan selalu diawasi oleh anak asuhnya. Bahkan segala perilaku mereka

---

<sup>44</sup> Zuhairini, *Metodologi Pendidikan Agama*, (Solo: Ramadhani, 1993), hlm. 83.

<sup>45</sup> Abdullah Nasih Ulwan, *Pedoman Pendidikan Anak Dalam Islam II* terj. Saifullah Kamalie dan Hery Nor Ali, (Bandung: Asy-syifa, 1988), hlm. 2

akan selalu direkam dalam hati anak yang masih bersih dan suci. Jika orang tua asuh berakhlak mulia, menjauhkan diri dari perbuatan-perbuatan yang bertentangan dengan agama, si anak akan berakhlak mulia dan dapat menjauhkan diri dari perbuatan yang bertentangan dengan agama, demikian sebaliknya.

Keteladanan selalu menuntut sikap yang konsisten serta berkesinambungan baik dalam perbuatan ataupun budi pekerti yang luhur, karena sekali memberikan contoh yang buruk akan mencoreng seluruh budi pekerti yang luhur. Misalkan orang tua membiasakan anak-anaknya untuk bersikap jujur, menyadarkan mereka betapa pentingnya sikap tersebut serta memberikan penghargaan jika anak konsisten dengan sikap tersebut, Insya Allah anak-anak akan tumbuh berkembang dengan sikap itu.

### 3) Metode Pembiasaan

Metode pembiasaan adalah metode mendidik dan mengajar dengan cara melalui kebiasaan yang dilakukan secara bertahap. Dalam hal ini, merubah kebiasaan-kebiasaan yang negatif.<sup>46</sup>

Kita telah mengetahui bahwa kecenderungan dan naluri anak-anak dalam pembiasaan sangat besar

---

<sup>46</sup> Abudin Nata, *Filsafat Pendidikan Islam*, (Jakarta: Logos Wacana Ilmu, 1997), hlm.100 .

dibanding usia lainnya. Maka seharusnya orang tua memusatkan perhatian anak-anak dengan membiasakan segala sesuatu sejak ia mulai memahami realita kehidupan.

Menurut Quraish Shihab, bahwa pembiasaan yang akhirnya melahirkan kebiasaan ditempuh Al-Qur'an bertujuan untuk memantapkan pelaksanaan ajaran Al-Qur'an.<sup>47</sup> Artinya Al-Qur'an mengajarkan kepada manusia untuk dapat melaksanakan ajaran yang ada dalam Al-Qur'an, membiasakan melaksanakan perintah Allah, sehingga akan terbiasa patuh atau taat kepada Allah yang akhirnya hatinya menjadi yakin akan kebenaran ajaran Al-Qur'an.

Lebih lanjut Quraish Shihab menjelaskan pembiasaan dalam Al-Qur'an tersebut menyangkut segi pasif maupun aktif. Tetapi, yang perlu diperhatikan bahwa yang dilakukan Al-Qur'an menyangkut pembiasaan dari segi pasif hanyalah hal-hal yang berhubungan dengan kondisi sosial dan ekonomi. Sedangkan dalam hal yang bersifat aktif atau menuntut pelaksanaan ditemui pembiasaan tersebut secara menyeluruh. Hal ini dapat dibuktikan dengan mengamati semacam larangan minuman keras

---

<sup>47</sup> M. Quraish Shihab, *Membumikan Al-Quran*, (Bandung: Mizan, 1994), hlm. 176.

atau riba (proses pembiasaan dapat dijumpai). Demikian halnya dalam hal-hal semacam kewajiban shalat dan puasa.<sup>48</sup>

Hal ini merupakan segi teoritis. Sedang segi praktis dari hal ini adalah menyediakan dan membiasakan anak agar beriman sepenuh jiwa dan hatinya, bahwa tidak ada Tuhan selain Allah. Dan ini tidak mungkin terlaksana kecuali dengan jalan mengemukakan benda-benda yang mencerminkan kekuasaannya yang dapat dilihat oleh anak, seperti bunga, langit, bumi, manusia dan ciptaan-ciptaan lainnya untuk diambil keputusan oleh akal, bahwa dibalik ciptaan itu semua terdapat pencipta yang tidak lain adalah Allah semata.

#### 4) Metode Pemberian Hukuman

Menurut Muhammad Quthb seperti dikutip oleh Abudin Nata mengatakan: "Bila teladan dan nasihat tidak mampu, maka pada waktu itu harus diadakan tindakan tegas yang dapat meletakkan persoalan di tempat yang benar. Tindakan tegas itu adalah hukuman."<sup>49</sup>

Pemberlakuan hukuman dalam mendidik anak tidak berhenti pada pemberian hukuman itu sendiri,

---

<sup>48</sup> M. Quraish Shihab, *Membumikan.....*, hlm. 177.

<sup>49</sup> Abudin Nata, *Filsafat Pendidikan.....*, hlm.103.

melainkan pada tujuan yang ada didalamnya yaitu agar anak yang melanggar itu insyaf, bertaubat dan kembali menjadi orang yang baik.

Dengan pemberian hukuman, anak akan jera dan berhenti berperilaku buruk. Ia akan mempunyai perasaan dan kepekaan yang menolak mengikuti hawa nafsunya mengerjakan hal-hal yang diharamkan.

e. Evaluasi Pembelajaran Agama Islam

Istilah evaluasi merupakan kegiatan yang terencana untuk mengetahui keadaan sesuatu obyek dengan menggunakan instrumen dan hasilnya dibandingkan dengan tolak ukur untuk memperoleh kesimpulan.<sup>50</sup>

Sedangkan tujuan dari evaluasi itu sendiri ialah untuk mendapatkan data pembuktian yang akan menunjukkan sampai dimana tingkat kemampuan dan keberhasilan peserta didik dalam pencapaian tujuan-tujuan kurikuler. Disamping itu juga dapat digunakan oleh guru-guru dan para pengawas pendidikan untuk mengukur atau menilai sampai dimana keaktifan pengalaman-pengalaman mengajar, kegiatan-kegiatan belajar dan metode-metode mengajar yang telah digunakan. Dengan

---

<sup>50</sup> Chabib Thoha, *Kapita Selekta Pendidikan Islam*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2004), hlm. 1

demikian dapat dikatakan betapa penting peranan dan fungsi evaluasi itu dalam proses pembelajaran.<sup>51</sup>

Secara lebih rinci fungsi evaluasi dalam pendidikan dan pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi empat fungsi yaitu:

- 1) Untuk mengetahui kemajuan dan perkembangan serta keberhasilan siswa setelah mengetahui atau melakukan kegiatan belajar selama jangka waktu tertentu. Evaluasi yang diperoleh selanjutnya dapat digunakan untuk memperbaiki cara belajar peserta didik (fungsi formatif) dan atau untuk menentukan kenaikan kelas atau lulus tidaknya seorang peserta didik dari suatu lembaga pendidikan tertentu (fungsi sumatif).
- 2) Untuk mengetahui tingkat keberhasilan program pengajaran. Pengajaran sebagai suatu sistem terdiri atas beberapa komponen yang saling berkaitan satu sama lain. Komponen-komponen yang dimaksud antara lain: tujuan, materi atau bahan pengajaran, metode, alat atau media pembelajaran, dan evaluasi.
- 3) Untuk membuat diagnosis mengenai kelemahan-kelemahan dan kekuatan atau kemampuan peserta didik.

---

<sup>51</sup> Chabib Thoha, *Kapita Selekta.....*, hlm. 5

- 4) Untuk mengetahui dalam hal-hal apa seseorang atau sekelompok siswa memerlukan pelayanan remedial.
- 5) Sebagai dasar dalam menangani kasus-kasus tertentu diantara siswa.
- 6) Sebagai acuan dalam melayani kebutuhan-kebutuhan peserta didik dalam rangka bimbingan karier.
- 7) Untuk keperluan pengembangan dan perbaikan kurikulum sekolah yang bersangkutan seperti telah dikemukakan di muka, hampir setiap saat guru melaksanakan kegiatan evaluasi dalam rangka menilai keberhasilan peserta didik dan menilai program pengajaran yang berarti pula menilai isi atau materi pelajaran yang terdapat dalam kurikulum.<sup>52</sup>

Oleh karena itu, dalam proses belajar mengajar terdiri dari rangkaian tes yang dimulai dari (tes awal) / *entering behaviour* untuk pengetahuan mutu/isi pelajaran yang sudah diketahui oleh siswa dan apa yang belum terhadap rencana pembelajaran.

Pada saat pelaksanaan pembelajaran Agama Islam diperlukan tes formatif untuk mengetahui apakah proses pembelajaran yang sedang berlangsung sudah betul atau belum. Data yang diperoleh dari evaluasi formatif dipergunakan untuk pengembangan, *need assessment*, dan *diagnostic decision*. Sedangkan pada akhir pembelajaran

---

<sup>52</sup> Chabib Thoha, *Kapita Selekta.....*, hlm. 6-7.

diadakan evaluasi sumatif untuk mengetahui apakah yang diajarkan efektif atau tidak. Evaluasi sumatif ini untuk mengetahui seberapa jauh pengetahuan, keterampilan, atau sikap siswa menangkap pelajaran.<sup>53</sup>

## **5. Penerapan Multimedia dalam Pembelajaran Agama Islam**

Kemampuan siswa dapat dioptimalisasi dengan menggunakan media belajar. Semakin lengkap media pembelajaran dipergunakan akan semakin baik hasil yang dicapai, sebab alat pelajaran atau media pembelajaran dapat meningkatkan inteligensi siswa, karena inteligensi merupakan unsur penting yang mempengaruhi keberhasilan anak didik. Semakin sering guru menggunakan media pembelajaran akan semakin baik hasil/prestasi belajar siswa. Sebab media pembelajaran akan membantu pengembangan kognisi atau pengetahuan siswa.

Media pembelajaran yang juga merupakan sarana dan prasarana untuk menunjang terlaksananya kegiatan pembelajaran serta penunjang pendidikan dan pelatihan tentunya perlu mendapat perhatian tersendiri. Keberadaannya tidak dapat diabaikan begitu saja dalam proses pendidikan, khususnya dalam proses pembelajaran. Hal ini dikarenakan tanpa adanya media pembelajaran, pelaksanaan pendidikan

---

<sup>53</sup> Mudhofir, *Teknologi Intruksional*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 1999), cet. 7, hlm. 84.

tidak akan berjalan dengan baik, termasuk dalam proses pembelajaran agama Islam.<sup>54</sup>

Kalau diperhatikan, perkembangan media pembelajaran pada mulanya dianggap sebagai alat bantu mengajar bagi guru (teaching aids). Alat bantu yang dipakai pada umumnya adalah visual, yaitu berupa gambar, model, objek dan bentuk visual lainnya. Dengan masuknya pengaruh audio pada pertengahan abad XX, maka alat visual dalam proses pembelajaran ini dilengkapi dengan penggunaan alat audio yang kemudian dikenal sebagai media audio visual (audiovisual aids).<sup>55</sup>

Dunia pendidikan di Indonesia sudah lama mengenal media pembelajaran. Secara tradisional, buku pelajaran, papan tulis dan gambar dinding merupakan media pengajaran visual yang paling sering digunakan. Dewasa ini, media pembelajaran ini mengalami perkembangan dan perluasan yang cukup pesat. Tidak ketinggalan pula, perkembangan teknologi dimanfaatkan pula untuk kemajuan pendidikan, terutama mendukung dalam hal media pembelajaran. Radio misalnya, dalam perkembangannya pernah menyajikan siaran pendidikan guna terpenuhinya pendidikan siswa. Dan yang berkembang di era modern ini digunakan media audio visual yang merupakan hasil dari bidang teknologi elektronika dan

---

<sup>54</sup> Mukhtar, *Desain Pembelajaran.....*, hlm. 104.

<sup>55</sup> Mukhtar, *Desain Pembelajaran.....*, hlm. 103.

mekanika. Di antara media itu, perangkat keras (hardware) dibedakan dari perangkat lunak (software). Melihat perkembangan media pembelajaran inilah para ahli mengidentifikasi dan mengklasifikasikan media menjadi berbagai bentuk. Rudy Bretz misalnya mengidentifikasi ciri utama media menjadi tiga unsur pokok yaitu suara, visual, dan gerak. Bentuk visual sendiri dibedakan menjadi tiga, yaitu gambar visual, garis (line graphic) dan simbol verbal yang sebenarnya merupakan satu kesinambungan (continue) dari bentuk yang dapat ditangkap dengan indera penglihatan.<sup>56</sup> Untuk selanjutnya, Rudy Bertz mengklasifikasikan ke dalam tujuh kelompok, yaitu media audio visual gerak, media audio visual diam, media audio visual semi gerak, media visual gerak, media visual diam, media audio dan media cetak.

Upaya pembaharuan di dalam pendidikan lebih ditekankan ke arah proses belajar mengajar, di samping menata kembali arah dan tujuan proses belajar mengajar. Penggunaan multimedia bertujuan untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses belajar mengajar sehingga diharapkan anak-anak mampu mengembangkan daya nalar serta daya rekamnya. Darwanto Sastro Subroto, mengemukakan bahwa hasil berbagai penelitian menunjukkan bahwa proses belajar mengajar dengan menggunakan sarana

---

<sup>56</sup> Yusuf Hadi Miarso, dkk., *Teknologi Komunikasi Pendidikan*, (Jakarta: CV Rajawali, 1986), cet.II, hlm. 52.

audio visual mampu meningkatkan efisiensi pengajaran 20% – 50%.<sup>57</sup>

Pemanfaatan media belajar dikenal dua bentuk komunikasi, yaitu komunikasi verbal dan komunikasi nonverbal. Sebuah efektifitas komunikasi setidaknya ada empat prinsip yang harus ada dalam komunikasi, yaitu prinsip munculkan kesan, prinsip arahkan fokus, prinsip Inklusif (bersifat mengajak), dan prinsip Spesifik (bersifat tepat sasaran). Prinsip-prinsip ini harus ada dalam komunikasi verbal guru dalam berinteraksi dengan siswanya. Sedangkan untuk komunikasi non verbal Bobbi De Porter berpendapat bahwa aktualisasi komunikasi ini merupakan salah satu bentuk aplikasi dari salah satu prinsip pembelajaran *quantum teaching*, yaitu segalanya berbicara. Bahwa segalanya dari lingkungan belajar, dari bahasa tubuh hingga kertas yang terbagikan, rancangan pelajaran, semuanya mengirim pesan tentang belajar. Dalam konteks ini, bahasa nonverbal guru semuanya membawa pesan tersendiri bagi siswa. Mulai dari kontak mata, ekspresi wajah, nada suara, gerak tubuh, postur, dan lain sebagainya.<sup>58</sup>

Dalam pembelajaran, setiap manusia memiliki kemampuan yang berbeda-beda. Ada yang unggul dalam

---

<sup>57</sup> Darwanto Sastro Subroto, *Televisi sebagai.....*, hlm. 71.

<sup>58</sup> Bobbi De Porter dkk., *Quantum Teaching: Mempraktikkan Quantum Learning di Ruang-Ruang Kelas*, Judul Asli: *Quantum Teaching Orchestrating Student Succes*, terj. Ary Nilandari, (Bandung: Kaifa, 2009), hlm. 7-8

aspek verbal dan ada yang unggul dalam aspek non verbalnya. Oleh karena itu, Edgar Dale mengemukakan bahwa prosentase keberhasilan pembelajaran sebesar 75% berasal dari indera pandang, melalui indera dengar sebesar 13% dan melalui indera lainnya sebesar 12%.<sup>59</sup>

Kelebihan multimedia adalah menarik indera dan menarik minat, karena merupakan gabungan antara pandang, suara, dan gerakan. Lembaga Riset dan Penerbitan Komputer yaitu Computer Technology Research (CTR) menyatakan bahwa orang hanya mampu mengingat 20% dari yang dilihat, dan 30% dari yang didengar. Tetapi orang dapat mengingat 50% dari yang dilihat dan didengar dan 30% dari yang dilihat, didengar, dan dilakukan sekaligus. Jadi, penggunaan multimedia akan sangat membantu dalam pembelajaran dengan mengingat keuntungan dari multimedia tersebut.

Lee dalam makalah Ouda Teda Ena, merumuskan paling sedikit ada delapan alasan pemakaian komputer sebagai media pembelajaran. Alasan-alasan itu adalah pengalaman, motivasi, meningkatkan pembelajaran, materi yang otentik, interaksi yang lebih luas, lebih pribadi, tidak terpaku pada sumber tunggal, dan pemahaman global.

Menurut Chabib Thoah proses pencarian pemahaman materi melalui penggunaan media belajar, dalam dimensi proses peserta didik diberi peluang untuk ikut terlibat sejak

---

<sup>59</sup> Darwanto Sastro Subroto, *Televisi sebagai.....*, hlm. 72.

tahap pra instruksional, tahap instruksional, tahap evaluasi, sampai tahap pengembangan, sehingga peserta didik benar-benar menjadi subyek belajar bukan obyek, dan dimensi waktu khususnya dalam proses belajar, selayaknya dipahami bahwa waktu adalah milik peserta didik sehingga peserta didiklah yang seharusnya banyak diberi kesempatan untuk berfikir dan berbicara. Namun tidak berarti menghilangkan peran guru yang justru akan menjadi pasif.<sup>60</sup>

Dengan tampilan yang dapat mengkombinasikan berbagai unsur penyampaian informasi dan pesan, multimedia dapat dirancang dan digunakan sebagai media teknologi yang efektif untuk mempelajari dan mengajarkan materi pembelajaran yang relevan misalnya rancangan grafis, video dan animasi. Penggunaan multimedia sebagai metode pengajaran memungkinkan para siswa mengatur kecepatan belajar, banyaknya pelajaran dan urutan pelajaran. Namun penggunaan multimedia sebagai alat pembelajaran belum dapat menggantikan peran guru/ pengajar. Hal ini disebabkan adanya faktor-faktor yang hanya dimiliki manusia seperti pemberian motivasi, bimbingan dan pendekatan. Oleh karena itu, multimedia hendaknya dipandang sebagai pelengkap pengajaran bukan sebagai pengganti peran guru/ pengajar.

---

<sup>60</sup> Chabib Thoha, *Kapita Selekta Pendidikan Islam*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2006), hlm. 131-132

Selanjutnya Fuad Nashori, dan Rachmy Diana Mucharam menemukan bahwa faktor penting yang merupakan ciri dari kemampuan berpikir kreatif dari guru dalam memanfaatkan multimedia adalah:

- a. Kelancaran berpikir (*fluency of thinking*) yaitu kemampuan untuk menghasilkan banyak ide yang keluar dari pemikiran seseorang secara cepat. Dalam kelancaran berpikir yang ditekankan adalah kuantitas, bukan kualitas.
- b. keluwesan (*flexibility*), yaitu kemampuan untuk memproduksi sejumlah ide, jawaban- jawaban atau pertanyaan-pertanyaan yang bervariasi, dapat melihat suatu masalah dari sudut pandang yang berbeda- beda, dan mampu menggunakan bermacam –macam pendekatan atau cara pemikiran. Orang yang kreatif adalah orang luwes dalam berpikir. Mereka dengan mudah dapat meninggalkan cara berpikir lama dan menggantinya dengan cara berpikir yang baru.
- c. Elaborasi (*elaboration*) yaitu kemampuan dalam mengembangkan gagasan dan menambahkan atau memperinci detail – detail dari suatu objek, gagasan atau situasi sehingga menjadi lebih menarik.

d. Keaslian (*originality*) yaitu kemampuan untuk mencetuskan gagasan unik (*unusual*) atau kemampuan untuk mencetuskan gagasan asli.<sup>61</sup>

Keempat ciri di atas telah ditunjukkan oleh guru dalam penyiapan multimedia dalam pembelajaran agama Islam yaitu adalah suatu bentuk keluwesan dari seorang guru dalam menyiapkan media belajar yang sesuai dengan tema yang diajarkan dan yang mengarah pada suasana yang menyenangkan bagi anak.

Ketika suatu profesi guru yang dijalankan maka profesionalitas dibutuhkan yang berupa kesiapannya untuk men *transfer of knowledge* pada anak-anak. Profesionalitas tersebut meliputi; pengalaman mengajar; menguasai berbagai teknik, metode dan media mengajar; bijaksana dan kreatif dalam mencapai berbagai akal. Maka seorang guru berusaha bagaimana ilmu yang disampaikan pada anak-anak diterima dengan baik. Maka hal itu merupakan tuntutan bagi seorang guru, sehingga dibutuhkan kreativitas guru dalam memanfaatkan dan membuat media. dengan kreativitas seorang guru dalam memproduksi media, maka pembelajaran agama Islam mampu menciptakan ide untuk menggunakan media bahkan dalam memanfaatkan bisa menggunakan kreasi yang berbeda-beda dalam menggunakannya. Dengan

---

<sup>61</sup> Fuad Nashori dan Rachmy Diana Mucharam, *Membangun Kreativitas dalam Prespektif Psikologi Islami*, (Jogjakarta: Menara Kudus Jogjakarta: 2002), hlm. 43 - 44

pemanfaatan pada setiap media yang ada maka proses pembelajaran akan berjalan dengan baik dan tujuan dari pembelajaran agama Islam dapat terwujud.

## **B. Kajian Pustaka**

Dalam penulisan skripsi ini, peneliti akan menjelaskan isi skripsi dengan menyampaikan beberapa kajian penelitian terdahulu yang ada kaitannya dengan judul skripsi ini di antaranya:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Hidayatul Muniroh berjudul *Upaya Meningkatkan Proses Belajar Mengajar PAI melalui Media Pembelajaran di MTs Sudirman GUPPI Tempuran Magelang* di dalam skripsi ini dijelaskan bahwa hasil dari upaya meningkatkan pembelajaran PAI melalui media pembelajaran ditunjukkan terdapat perubahan yang terjadi dalam pelajaran PAI yaitu motivasi belajar meningkat, memudahkan siswa belajar dan guru dalam mengajar mampu melaksanakan praktek ibadah dan prestasi siswa menjadi meningkat.
2. Penelitian Devi Novitasari berjudul *Kreativitas Guru dalam membuat dan memanfaatkan Media Pembelajaran Mata Pelajaran PAI di SD Islam al-Azhar 25 Semarang. Hasil penelitian menunjukkan Kreativitas guru PAI di SD Al-Azhar Semarang*, dalam penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajarannya antara lain membuat media yaitu puzzle, teka-teki silang Islami, lagu-lagu Islami, game education, alat peraga, VCD. Sedangkan dalam memanfaatkan media yang sudah ada dalam sekolah guru PAI di SD Al-Azhar

25 Semarang mencoba memanfaatkan media dalam pembelajarannya berupa: Tape Recorder, cassette rekaman, multimedia, media papan, overhand projector (OHP), televisi, DVD dan VCD player, komputer, media cetak, buku mata pelajaran PAI, Al-Qur'an, majalah, buku kisah nabi dan referensi lain yang berhubungan dengan PAI, ruang kelas, masjid, perpustakaan. Dengan kreativitas yang dimiliki oleh guru dalam membuat dan memanfaatkan media pembelajaran maka dapat menumbuhkembangkan ketakwaan kepada Allah SWT, serta mewujudkan manusia Indonesia yang taat beragama dan berakhlak mulia.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Anieq Farizie berjudul *Pelaksanaan Pembelajaran PAI Materi Sejarah Islam Berbasis Multimedia pada Kelas VII DI SMPN 36 Semarang*. Hasil penelitian menunjukkan terdapat hubungan positif kreativitas dengan prestasi belajar PAI siswa SMA Pelaksanaan Pembelajaran PAI materi sejarah Islam berbasis multimedia pada kelas VII di SMPN 36 Semarang, secara umum dapat dikatakan baik. Dan pelaksanaan pembelajaran PAI materi sejarah Islam dapat dikatakan sudah baik, hal ini dapat dilihat dengan terdapat keterkaitan erat antara komponen-komponen pembelajaran yang terlihat pada waktu proses pembelajaran berlangsung. Komponen-komponen tersebut sangat mempengaruhi proses belajar mengajar agama Islam. Adapun komponen-komponen tersebut adalah materi dan rencana

pembelajaran PAI, sumber pembelajaran PAI, metode pembelajaran PAI, media pembelajaran PAI, dan evaluasi pembelajaran PAI.

Beberapa penelitian di atas mempunyai kesamaan dengan penelitian yang peneliti kaji yaitu tentang pentingnya penggunaan media belajar dalam proses pembelajaran, namun dalam penelitian ini lebih memfokuskan pada penggunaan multimedia pada anak play group Islam terpadu yang berbeda dengan penelitian di atas, penelitian di atas menjadi rujukan bagi penelitian yang peneliti lakukan.

