

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Penelitian Sebelumnya

Penulis mengambil beberapa karya ilmiah atau penelitian untuk dijadikan referensi, antara lain:

2.1.1 Dani Jatmiko menerangkan bahwa multimedia dapat berfungsi menjadi sebuah sistem karena merupakan sekumpulan obyek yang berhubungan dan bekerjasama untuk menghasilkan suatu hasil di inginkan. Di dalam penggunaan multimedia memerlukan *hardware* (perangkat keras) yang berfungsi untuk memfasilitasi penyampaian materi dan *software* (perangkat lunak) yang berisi program-program yang akan di sampaikan.¹

2.1.2 Juriah, mengatakan bahwa penggunaan multimedia dalam pembelajaran menjadi sangat penting mengingat berbagai keuntungan, yang secara ringkas yaitu, pembelajaran menjadi lebih menarik sehingga meningkatkan motivasi belajar dan perhatian peserta didik, meningkatkan daya ingat sehingga memudahkan pemahaman peserta didik terhadap materi yang disampaikan.²

¹ Dani Jatmiko, Pengaruh penggunaan multimedia pembelajaran interaktif mata pelajaran PAI terhadap hasil belajar siswa kelas VI SD Negeri Seboenggolan Purworejo, Skripsi, Prodi Teknologi Pendidikan, UIN Yogyakarta, 2015

² Jurih, Penggunaan Multimedia dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Akidah Kelas X TKJ SMK Muhammadiyah 3 Surakarta, Skripsi, Prodi Pendidikan Agama Islam, UM Surakarta, 2014

2.1.3 Ginanjar Sigit, mengatakan multimedia adalah media yang menggabungkan dua unsur atau lebih media yang terdiri dari teks, grafis, gambar, foto, audio, video, dan animasi secara terintegrasi.³

Tabel 2.1
(Perbedaan dan Persamaan Penelitian)

NO	JUDUL SKRIPSI	PERSAMAAN	PERBEDAAN
1	Pengaruh penggunaan multimedia pembelajaran interaktif mata pelajaran PAI terhadap hasil belajar siswa kelas VI SD Negeri Sebomenggalan Purworejo. <i>(Skripsi dani Jatmiko, Mahasiswa dari UIN Yogyakarta jurusan</i>	Meneliti tentang penggunaan multimedia pembelajaran	1. Penelitian tersebut menerangkan mengenai penggunaan multimedia pembelajaran pada siswa secara tatap muka dan penelitian sekarang di lakukan pada siswa secara daring (online) 2. Lokasi penelitian juga beda, yang penelitian dulu bertempat di SDN Sebomenggalan Purworej0,

³ Ginanjar Sigit, Pengembangan Multimedia Interaktif Mata Pelajaran Akidah Akhlaq dengan Menggunakan Pendekatan Saintifik untuk Peserta Didik Kelas VII di MTS Negeri Kepanjen Malang, Tesis, Prodi Pendidikan Agama Islam, UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, 2016

	<i>Kurikulum dan Teknologi Pendidikan pada tahun 2015)</i>		Penelitian sekarang di lakukan di MTs Muhammadiyah 06 Banyutengah-Panceng-Gresik
2	Penggunaan Multimedia dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Akidah Kelas X TKJ SMK Muhammadiyah 3 Surakarta <i>(Skripsi Juriah, Mahasiswa dari UM Suarakarta jurusan Pendidikan Agama Islam pada tahun 2014)</i>	Penggunaan multimedia	1. Lokasi penelitian pertama di SMK Muhammadiyah 3 Surakarta, sedangkan penelitian sekarang di MTs Muhammadiyah 6 Banyutengah 2. Perbedaan penelitian sebelumnya ditujukan ke siswa kelas X, sedangkan penelitian sekarang ditujukan kepada kelas VIII
3	Pengembangan Multimedia Interaktif Mata Pelajaran Akidah	Meneliti tentang Multimedia pada Mata Pelajaran	1. Penelitian sebelumnya membahas tentang Pengembangan Multimedia

	<p>Akhlaq dengan Akidah</p> <p>Menggunakan Pendekatan Saintifik untuk Peserta Didik Kelas VII di MTS Negeri Kapanjen Malang</p> <p><i>(Tesis Ginanjar Sigit Jatmiko, Mahasiswa dari UIN Maulana Malik Ibrahim Malang jurusan Pendidikan Agama Islam pada tahun 2016)</i></p>	Akidah	<p>Interaktif Mata Pelajaran Akidah Akhlaq dengan Menggunakan Pendekatan Saintifik sedangkan penelitian sekarang hanya fokus pada Penggunaan Perangkat Multimedia pada Pembelajaran daring</p> <p>2. Lokasi yang ambil sebagai objeknya juga berbeda. Yang pertama di MTs Negeri Kapanjen Malang sedangkan sekarang di MTS Muhammadiyah 6 Banyutengah</p>
--	--	--------	---

2.2 Kerangka Teori

2.2.1 Perangkat Multimedia

2.2.1.1 Pengertian Multimedia

Media berasal dari kata “medium” yang berarti perantara. Sementara multimedia di ambil dari kata multi dan media. Multi berarti banyak dan media berarti media atau

perantara. Multimedia adalah gabungan dari beberapa unsur yaitu teks, grafik, suara, video, dan animasi yang menghasilkan presentasi yang menakjubkan. Multimedia juga mempunyai komunikasi interaktif yang tinggi. Bagi pengguna multimedia dapat diartikan sebagai informasi komputer yang dapat disajikan melalui audio atau video, teks, grafik dan animasi.⁴

Disini dapat digambarkan bahwa multimedia adalah suatu kombinasi data atau media untuk menyampaikan suatu informasi sehingga informasi itu tersaji dengan lebih menarik.

Berikut ini beberapa pengertian multimedia yang dikemukakan oleh para ahli. (1) menurut Vaughan (2006) mendefinisikan bahwa multimedia terdiri atas elemen-elemen teks, gambar atau foto, seni grafis, suara, animasi dan elemen-elemen video yang dimanipulasi secara digital. (2) menurut Andresen & Brink (2013) mendefinisikan tentang multimedia di sebutkan bahwa karakteristik multimedia terdiri atas elemen-elemen teks, grafik, animasi, video dan suara yang terintegrasi, serta konten yang dapat di susun dan di presentasikan secara berbeda. (3) menurut Rosch, 1996 dalam Jeniansyah (2009) mendefinisikan bahwa multimedia adalah kombinasi dari komputer dan video. (4) menurut Mc. Cormick, 1996 dalam Jeniansyah (2009) mendefinisikan multimedia secara umum

⁴ Kadaruddin, *Media dan Multimedia Pembelajaran*, (Yogyakarta: Deepublish, 2016), hlm 81.

dapat diartikan sebagai kombinasi tiga elemen, yaitu suara, gambar, dan teks. (5) menurut Turban dkk, 2002 dalam Jeniansyah (2009) mendefinisikan multimedia adalah kombinasi dari paling sedikit dua media input dan output dari data, media dapat berupa audio (suara, musik), animasi, video, teks, grafik dan gambar. (6) menurut Robin dan Linda, 2001 dalam Jeniansyah (2009) mendefinikan multimedia merupakan alat yang dapat menciptakan presentasi yang dinamis dan interaktif yang mengkombinasikan teks, grafik, animasi, audio dan gambar video.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa multimedia adalah pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio, gambar bergerak (video dan animasi) dengan menggabungkan link yang memungkinkan pemakai melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi dan berkomunikasi.

Multimedia dimanfaatkan juga dalam dunia pendidikan, yang digunakan sebagai media pembelajaran, baik di dalam kelas maupun secara sendiri-sendiri.

Terdapat beberapa pengertian media pembelajaran yang digambarkan oleh para ahli. (1) menurut *Assosiation for Education Communication and Technology (AECT)* menjelaskan bahwa media pembelajaran adalah segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyalurkan pesan. (2)

menurut Gagne mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang untuk belajar. (3) menurut Bringss mengatakan bahwa media pembelajaran adalah alat untuk memberikan rangsangan kepada siswa supaya terjadi proses belajar mengajar. (4) menurut Wong mendefinisikan media pembelajaran sebagai alat atau mekanisme untuk menyalurkan pesan ke indra peserta didik.

2.2.1.1 Pengertian Media Sosial

Istilah media sosial tersusun dari dua kata, yakni “media” dan “sosial” diartikan sebagai alat komunikasi. Sedangkan kata “sosial” diartikan sebagai kenyataan sosial bahwa setiap individu melakukan aksi yang memberikan kontribusi kepada masyarakat. Pernyataan ini menegaskan bahwa pada kenyataannya, media dan semua perangkat lunak merupakan “sosial” atau dalam makna bahwa keduanya merupakan produk dari proses sosial.

Dari pengertian di atas, maka dapat di simpulkan bahwa media sosial adalah alat komunikasi yang digunakan oleh pengguna dan proses sosial. Menurut Nasrullah, untuk

menyusun definisi media sosial, kita perlu melihat perkembangan hubungan individu dengan perangkat media.⁵

Media sosial terbesar yang paling sering digunakan di gunakan adalah facebook, Twitter, Path, Youtube, Instagram, Kaskus, LINE, whatsapp, Blackberry Messenger.⁶

Di dalam dunia pendidikan, kita mengenal berbagai istilah peragaan atau keperagaan. Ada yang lebih senang menggunakan menggunakan istilah peragaan, tetapi adapula yang menggunakan istilah komunikasi peragaan. Baru-baru ini di populerkan dengan istilah media pendidikan atau media pembelajaran. Aplikasi yang digunakan untuk melakukan darin (online) adalah Whatsapp Grup, Google Form, Power Point, Word dan Youtube.

2.2.2 Pembelajaran Daring

2.2.2.1 Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran diartikan sebagai proses penciptaan lingkungan yang memungkinkan terjadinya proses belajar, jadi dalam pembelajaran adalah bagaimana siswa belajar.

⁵ Mulawarman, Aldila Dyas Nurfitri, “Perilaku Pengguna Media Sosial beserta Implikasinya Ditinjau dari Perspektif Psikologi Sosial Terapan” . Jurnal Buletin Psikologi. Vol. 25, No. 1, Tahun 2017, hlm 37

⁶ Anang Sugeng Cahyono, “Pengaruh Media Sosial Terhadap Perubahan sosial Masyarakat di Indonesia”. <https://www.jurnal-unita.org/index.php/publiciana/article/viewFile/79/73> (diakses pada tanggal 17 Janari 2021)

Belajar pada dasarnya adalah proses aktivitas mental seseorang dalam berinteraksi dengan lingkungannya sehingga menghasilkan perubahan perilaku (tingkah laku) yang positif baik dalam aspek pengetahuan (cognitive), sikap (affective), maupun psikomotor (psychomotor). Bagaimana proses perubahan perilaku seseorang ketika mengalami proses pembelajaran sulit di lihat, karena perubahan perilaku tersebut berhubungan dengan system syaraf dan energy yang sulit dilihat dan di raba. Oleh karenanya, terjadi proses perubahan perilaku merupakan suatu misteri dan para ahli psikologi menamakannya sebagai kotak hitam (Sanjaya, 2010). Meskipun demikian, kita dapat menentukan apakah seseorang telah belajar atau belum, yaitu dengan membandingkan kondisi sebelum dan sesudah proses pembelajaran berlangsung.



Keterangan :

- a. Input (S) : Bahwa seseorang mengalami proses belajar dari input menjadi output
- b. Output (S') : Hasil perubahan perilaku

Jika perilaku sama atau setara dengan perilaku awal, maka belajar atau pembelajaran di anggap gagal atau tidak berhasil. Dengan demikian kita bisa melihat apakah seseorang itu melakukan proses belajar atau tidak.

Belajar juga merupakan proses melihat, mengamati dan memahami sesuatu. Belajar merupakan bagian hidup manusia yang berlangsung sumur hidup dalam segala situasi dan kondisi yang dilakukan di sekolah, lingkungan keluarga, dan lingkungan masyarakat. Manusia terus belajar tanpa mengenal batas usia dengan tujuan untuk meningkatkan kecerdasan intelektual dan peningkatan status sosialnya (Hamalik, 2004).

Pembelajaran merupakan upaya membelajarkan siswa/peserta didik. Menurut Undang-undang No.20 tahun 2003 Tentang Sisdiknas Pasal 1 Ayat 20, pembelajaran adalah sebuah proses interaksi antara peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar.⁷

2.2.2.2 Pengertian Pembelajaran Daring

Pembelajaran Daring adalah pembelajaran yang di selenggarakan melalui jejaring web. Setiap mata kuliah/pelajaran menyediakan materi dalam bentuk rekaman video atau slideshow, dengan tugas-tugas mingguan yang

⁷ Muhammad Rusli, Dadang Hermawan, Ni Nyoman Supuwingsih, *Multimedia Pembelajaran Yang Inovatif*, (Yogyakarta: ANDI, 2017), hlm 18-19.

harus dikerjakan dengan batas waktu pengerjaan yang telah ditentukan dengan beragam system penilaian.⁸

Pembelajaran Daring di sini yang di maksud adalah pembelajaran yang dilakukan dengan jarak jauh dengan bantuan internet. Menurut Sofyana & Abdul, 2019:82, mengatakan bahwa Pembelajaran Daring merupakan sistem pembelajaran yang dilakukan dengan tidak bertatap muka langsung, tetapi menggunakan platform yang dapat membantu proses belajar mengajar yang dilakukan meskipun jarak jauh. Tujuan dari adanya pembelajaran daring ialah memberikan layanan pembelajaran bermutu dalam jaringan yang bersifat masing dan terbuka untuk menjangkau peminat ruang belajar agar lebih banyak dan lebih luas.

Dalam pembelajaran daring dibutuhkan sarana dan prasarana, berupa laptop, komputer, smartphone, dan bantuan jaringan internet. Selain sarana dan prasarana yang dibutuhkan, seorang guru juga harus mampu menyesuaikan dengan keadaan siswa.

Berdasarkan semua definisi di atas bisa disimpulkan bahwa multimedia pembelajaran adalah alat, metode atau teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan

⁸ Yusuf Bilfaqih, M. Nur Qomarudin, "*Esensi Pengembangan Pembelajaran Daring*" (Yogyakarta, 2015), hlm. 5

komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pendidikan dan pengajaran disekolah.

2.2.2.3 Metodologi pengembangan pembelajaran daring

Pengembangan pembelajaran daring yang memuat proses pengembangan sistem learning, education dan training. Langkah-langkah utama dalam pengembangan pembelajaran daring yaitu :

a. Analisis Kebutuhan

Proses utama yang pertama adalah analisis kebutuhan, yaitu proses identifikasi dan deskripsi kebutuhan, permintaan, dan kendala dalam pengembangan pembelajaran daring.

Proses ini terdiri atas empat subproses sebagai berikut :

- Inisiasi : inisiasi pengembangan pembelajaran daring, deskripsi dari kebutuhan atau permintaan untuk pengembangan pembelajaran daring.
- Identifikasi stakeholder : identifikasi, deskripsi dan evaluasi pemangku keentingan.
- Definisi sasaran : deinisi dan evaluasi sasaran dari pemangku kepentingan
- Analisis permintaan : spesifikasi, deskripsi, dan validasi permintaan dan sasaran dalam

pengembangan pembelajaran daingserta deskripsi operasionalnya.

b. Analisis Rangka Kerja

Pada tahap kedua adalah proses analisis rangka kerja, yaitu proses identiikasi rangka kerja dan konteks dari pengembangan pembelajaran daring. Kajian terhadap proses ini menunjukkan bahwa poin-point yang termuat dalam model referensi sesuai degan kebutuhan di lingkungan pendidikan dan pelatihan, yaitu terdiri atas subproses berikut :

- 1) Analisis konteks eksternal : proses identifikasi, deskripsi, dan evaluasi framework/oteks eksternal pengembangan pembelaaran daring.
- 2) Analisis sumber daya staf : proses identifikasi dan deskripsi aktor, kualifikasinya, kompetensinya, dan ketersediannya.
- 3) Analisis kelompok target : proses identifikasi dan deskripsi kelompok target dan profil peserta pendidikan atau pelatihan.
- 4) Analisis konteks organisasional dan institusional : proses identifikasi dan deskripsi relevansi konteks

organisasional dan institusional untuk pengembangan pembelajaran daring.

- 5) Perencanaan waktu dan biaya : proses identifikasi dan deskripsi batasan keuangan, kontrak, dan tempo pelaksanaan pengembangan pembelajaran daring.
- 6) Analisis lingkungan : proses identifikasi dan deskripsi lingkungan dan sumber daya fisik untuk pengembangan pembelajaran daring.

c. Konsepsi/desain

Pada tahap ketiga adalah proses konsepsi atau desain, yaitu proses merencanakan dan mendesain konsep pembelajaran daring. Berikut ini subproses yang dilakukan :

- 1) Kompetensi/capaian belajar : menyesuaikan dengan istilah dalam standar kompetensi lulusan pendidikan atau pelatihan. Merupakan proses mendefinisikan kompetensi yang ingin di capai dalam suatu materi pembelajaran daring.
- 2) Konsep materi : konsep dari materi pembelajaran yang direpresentasikan berupa silabus dan rencana pembelajaran.

- 3) Konsep agregasi : deskripsi model agregasi materi pembelajaran daring yang mendukung mekanisme share dan reuse.
- 4) Konsep sekuen dan navigasi : deskripsi urutan penyampaian materi dan fitur interaktif bagi pengguna.
- 5) Konsep didaktik : konsep dari model didaktik, konsep dan prinsip metode penyampaian materi pembelajaran.
- 6) Konsep media : pemilihan dari penggunaan media.
- 7) Konsep komunikasi : pemilihan dan deskripsi dari media komunikasi yang digunakan dalam pembelajaran.
- 8) Konsep tugas : deskripsi bentuk penugasan yang diberikan melalui materi pembelajaran daring.
- 9) Konsep evaluasi : deskripsi metode pelaksanaan evaluasi, cara penilaian, dan penentuan kriteria kelulusan.
- 10) Konsep metadata : definisi model metadata yang digunakan pada materi pembelajaran daring.
- 11) Konsep aktivitas : konsep model metadata aktivitas yang digunakan pada materi pembelajaran daring.

12) Konsep pemeliharaan : deskripsi pedoman pemeliharaan secara rutin maupun insidental materi pembelajaran daring.

d. Pengembangan/produksi

Selanjutnya, pada tahap keempat adalah pengembangan/produksi, yaitu proses merealisasikan konsep atau desain pembelajaran daring. Proses produksi terdiri dari 6 subproses sebagai berikut

- 1) Realisasi materi : produksi/realisasi materi pembelajaran daring.
- 2) Realisasi desain : realisasi desain tampilan, sekuen, dan navigasi pembelajaran daring.
- 3) Realisasi teknis : pengemasan aset digital mengacu pada konsep agregasi dan konsep metadata dengan mengikuti standar internasional ISO 29163
- 4) Pemeliharaan : pemeliharaan materi pembelajaran daring supaya terjaga relevansinya dan up to date
- 5) Pengemasan ulang : menemas ulang sumber belajar yang belum memenuhi standar

e. Implementasi

Pada tahap ini adalah mengimplementasikan pembelajaran daring. Proses implementasi ini memiliki lima subproses sebagai berikut :

- 1) Pengujian sumber belajar : pengujian dan validasi paket materi pembelajaran daring.
- 2) Adaptasi sumber belajar : deskripsi dari manajemen konfigurasi, adaptasi dan pengaturan paket materi pembelajaran daring
- 3) Aktivasi sumber belajar : proses ini mendeskripsikan pementasan dan penyebaran materi pembelajaran daring
- 4) Organisasi pengoperasian & pendistribusian : penyediaan kebutuhan organisasional untuk pendistribusian materi dan pengoperasian pembelajaran daring
- 5) Infrastruktur teknis : penyediaan kebutuhan teknis untuk pendistribusian materi dan pengoperasian pembelajaran daring

f. Proses pembelajaran

Pada tahap yang keenam adalah proses pengoperasian pembelajaran daring yang mencakup proses administrasi

dan proses pembelajaran, mulai dari perencanaan pembelajaran, pelaksanaan pembelajaran, penilaian hasil dan proses pembelajaran, sampai dengan pengawasan pembelajaran, berikut kelima subproses dari proses pembelajaran :

- 1) Administrasi : pengoperasian pembelajaran daring untuk keperluan administrasi : pendaftaran pembelajaran, pendaftaran partisipan, penjadwalan dan administrasi lainnya.
- 2) Perencanaan pembelajaran : pengoperasian pembelajaran daring untuk keperluan perencanaan pembelajaran daring
- 3) Pelaksanaan pembelajaran : pengoperasian pembelajaran daring untuk keperluan pelaksanaan pembelajaran daring.
- 4) Penilaian hasil dan proses pembelajaran : pengoperasian pembelajaran daring untuk keperluan penilaian hasil dan proses pembelajaran
- 5) Pengawasan proses pembelajaran : pengoperasian pembelajaran daring untuk keperluan pengawasan proses pembelajaran

g. Evaluasi dan optimasi

Pada tahap yang terakhir adalah proses evaluasi dan optimasi yaitu proses mendeskripsikan metode, prinsip-prinsip dan prosedur evaluasi dalam proses pengembangan pembelajaran daring serta upaya perbaikan berdasar hasil evaluasi. Proses ini terdiri atas empat subproses sebagai berikut :

- 1) Perencanaan : penyusunan rencana evaluasi yang mencakup tujuan, pendekatan yang digunakan, waktu, evaluator yang dilibatkan, parameter dan kriteria serta pemilihan metode dan instrumen evaluasi.
- 2) Realisasi : proses realisasi dan evaluasi
- 3) Analisis : proses analisis data hasil evaluasi untuk mendapatkan pemahaman penggunaan metode, alat dan sumber belajar dengan memperhatikan biaya, hasil dan manfaat.
- 4) Optimasi/perbaikan : mendeskripsikan proses adaptasi dan optimasi sistem dan materi pembelajaran daring untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitasnya.⁹

⁹ Yusuf Bilfaqih, M. Nur Qomarudin, “*Esensi Pengembangan Pembelajaran Daring*” (Yogyakarta, 2015), hlm. 10-17

2.2.2.4 Faktor Pendukung dan Penghambat dalam Penggunaan

Multimedia

Adanya multimedia pembelajaran dapat membantu guru untuk mendesain pembelajaran secara kreatif. Dengan desain pembelajaran yang kreatif maka diharapkan proses pembelajaran menjadi inovatif, menarik, lebih interaktif, kualitas belajar siswa dapat di tingkatkan, proses belajar mengajar dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja, sikap dan minat belajar siswa dapat ditingkatkan.¹⁰

Di dalam pemanfaatan Implementasi Penggunaan Multimedia ini terdapat faktor pendukung dan penghambatnya. Faktor pendukung sendiri yakni kelengkapan fasilitas meliputi ruang pembelajaran berbasis Multimedia, CD/DVD/Youtube pembelajaran, perangkat komputer atau Handphone, media penampil, media audio video, dan internet.¹¹ Hambatan yang utama pada proses pembelajaran daring adalah jaringan internet yang tidak stabil, minimnya kemampuan orang tua dalam menggunakan teknologi informasi dalam proses pembelajaran.¹²

¹⁰ Moh. Imron, "Pemanfaatan Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran" (Surabaya: 2014), hlm 47

¹¹ Ibid

¹² Ida Bagus Benny Surya Adi Pratama, Dkk .2020, "Adaptasi di Masa Pandemi", Nilacakra. Hlm 96

2.3 Implementasi Penggunaan Multimedia pada Pembelajaran Daring Mata Pelajaran Akidah siswa kelas VIII MTs Muhammadiyah 06 Banyutengah

Implementasi penggunaan multimedia sangatlah penting khususnya pada saat pembelajaran daring seperti ini, sehingga peserta didik dapat memahami apa yang disampaikan oleh guru saat pembelajaran daring dimulai. Multimedia yang digunakan antara lain : *Goggle form, Youtube, Whatsapp grup*. Pada pembelajaran di sekolah, seorang guru dapat menciptakan suasana belajar yang menarik dengan memanfaatkan media pembelajaran yang kreatif, inovatif dan variatif, sehingga pembelajaran dapat berlangsung dengan mengoptimalkan proses dan berorientasi pada prestasi belajar.

Dasar penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar juga ditemukan dalam Al-qur'an. Firman Allah Subhanahu Wata'ala. Dalam surah Al-Nahl ayat 44, yaitu :

بِالْبَيِّنَاتِ وَالزُّبُرِّ وَأَنْزَلْنَا إِلَيْكَ الذِّكْرَ لِتُبَيِّنَ لِلنَّاسِ مَا نُزِّلَ إِلَيْهِمْ وَلَعَلَّهُمْ يَتَفَكَّرُونَ
 “ kami turunkan kepadamu Alqur'an, agar kamu menerangkan pada umat manusia apa yang telah diturunkan kepada mereka dan supaya mereka memikirkan”.

Demikian pula dalam masalah penerapan media pembelajaran, pendidik harus memerhatikan perkembangan jiwa keagamaan anak didik, karena faktor inilah yang justru menjadi sasaran media pembelajaran.¹³

¹³ Abdul Haris Pito, (Media Pembelajaran Dalam Prespektif Al-qur'an) Andragogi Jurnal Diklat Teknis, hlm 102 & 103

2.4 Kerangka Konseptual

Penelitian dimaksudkan untuk mengetahui bagaimana bentuk implementasi penggunaan perangkat multimedia pada pembelajaran daring, khususnya di mata pelajaran akidah dan kendala yang dihadapi guru dalam pelaksanaan implementasi tersebut. Hal tersebut berawal dari peserta didik yang kurang memahami dan aktif pada saat pembelajaran daring di mulai. Agar peserta didik faham apa yang telah di sampaikan oleh guru, maka guru perlu memikirkan media mana yang di pakai, yang berkaitan mengenai penggunaan multimedia pada pembelajaran daring. Sehingga dirumuskan kerangka konseptual penelitian sebagai berikut :

