

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### 2.1 Tinjauan Penelitian Terdahulu

Berdasarkan beberapa penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti, maka dapat ditemukan beberapa kajian pustaka yang relevan dengan penelitian yang akan dilakukan, antara lain adalah:

2.1.1 Penelitian yang dilakukan oleh Nurul Latifah, dalam skripsinya yang berjudul “Penggunaan Media Online Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dengan Sistem Daring Pada Masa Pandemi Covid-19 Di Mts Negeri 2 Bantul”. Penelitian ini merupakan jenis penelitian lapangan. Hasil penelitian menunjukkan: 1) Pembelajaran Pendidikan Agama Islam pada masa pandemi Covid-19 memakai daring. 2) Kesiapan guru Pendidikan Agama Islam mengikuti pelatihan, dalam menggunakan IT. 3) Tidak semua siswa mencapai KKM.<sup>11</sup>

2.1.2 Penelitian yang dilakukan oleh Ulfatun Nadifa, dalam skripsinya yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Adobe Flash CS6 Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Titrasi Kelas XI SMAN 1 Telaga”. Jenis penelitian ini adalah kuantitatif dengan desain penelitian Pretest-Posstest *Nonequivalent Control Group*

---

<sup>11</sup>Nurul Latifah, “Penggunaan Media Online Dalam Pembelajaran PAI Dengan Sistem Daring Pada Masa Pandemi Covid-19 Di Mts Negeri 2 Bantul”, Skripsi, Yogyakarta, Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga, 2021.

*Design* dengan teknik pengumpulan data menggunakan lembar observasi afektif dan psikomotor serta instrument hasil belajar. Teknik analisis data dalam penelitian digunakan uji normalitas dan uji homogenitas sebelum melakukan uji hipotesis statistika. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh positif dari hasil belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran interaktif yang dapat dilihat dari hasil belajar baik aspek kognitif, afektif dan psikomotor siswa yang sama-sama mengalami peningkatan.<sup>12</sup>

2.1.3 Penelitian skripsi yang dilakukan oleh Diana Rahayu, dalam skripsinya yang berjudul “Penerapan Media Pembelajaran *Flip book* Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Struktur dan Fungsi Sel.” Penelitian ini dilakukan menggunakan metode *Pre-Experimental*. Hasil analisis data menunjukkan analisis data keterlaksanaan pembelajaran dengan media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran *Flip book* menghasilkan N-Gain 0,43% dengan kategori sedang.<sup>13</sup>

---

<sup>12</sup>Ulfatun Nadifa, “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Adobe Flash CS6 Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Titrasi Kelas XI SMAN 1 Telaga”, Skripsi, Program Studi Pendidikan Kimia, Jurusan Kimia, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Negeri Gorontalo, 2018.

<sup>13</sup>Diana Rahayu, “Penerapan Media Pembelajaran *Flipbook* Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Struktur dan Fungsi Sel”, Skripsi Progam Studi Pendidikan Biologi Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati Bandung, 2011.

Tabel. 2.1 Orisinalitas Penelitian

No	Judul Peneliti	Judul Penelitian Sebelumnya	Persamaan	Perbedaan
1	Penggunaan <i>Youtube</i> Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 5 Gresik	“Penggunaan Media Online Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dengan Sistem Daring Pada Masa Pandemi Covid-19 Di Mts Negeri 2 Bantul”	Sama-sama menggunakan objek media pembelajaran online dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan sama-sama jenis penelitian lapangan.	Perbedaan antara penelitian ini adalah media online yang dimaksudkan. Penulis dalam penelitian ini melakukan penelitian media pembelajaran yang lebih spesifik lagi yaitu menggunakan youtube.
2	Penggunaan <i>Youtube</i> Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 5 Gresik	“Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Adobe Flash CS6 Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Titration Kelas XI SMAN 1 Telaga”	Sama-sama Membahas Media pembelajaran.	Perbedaan dalam penelitian ini adalah objek penelitian. Peneliti tersebut lebih fokus ke media pembelajaran interaktif berbasis adobe flash CS6 Biologi. Sedangkan penelitian yang dilakukan peneliti adalah berfokus pada media youtube dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam.
3	Penggunaan <i>Youtube</i> Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam	“Penerapan Media Pembelajaran <i>Flip book</i> Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar	Sama-sama Membahas Media pembelajaran.	Perbedaan pada penelitian ini dengan yang peneliti lakukan adalah metode penelitian. Dimana Diana

No	Judul Peneliti	Judul Penelitian Sebelumnya	Persamaan	Perbedaan
	di SMP Negeri 5 Gresik	Siswa Pada Materi Struktur dan Fungsi Sel”		menggunakan metode <i>Pre-Experimental</i> , sedangkan peneliti menggunakan kualitatif.

## 2.2. Kerangka Teori

### 2.2.1 Penggunaan

#### 2.2.1.1 Pengertian

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, penggunaan memiliki arti proses, cara pembuatan memakai sesuatu, atau pemakaian.<sup>14</sup>

Penggunaan merupakan kegiatan dalam menggunakan atau memakai sesuatu seperti sarana atau barang. Menurut Ardianto dalam bukunya yang berjudul Komunikasi Massa, tingkat penggunaan media dapat dilihat dari frekuensi dan durasi dari penggunaan media tersebut.<sup>15</sup>

Penggunaan berasal dari kata guna, lalu mendapat imbuhan pengdan akhiran “-an” yang berarti menggunakan (alat atau perkakas), mengambil manfaatnya, melakukan sesuatu dengan tidak boleh menggunakan kekerasan.<sup>16</sup>

### 2.2.2 Youtube

#### 2.2.2.1 Pengertian Youtube

<sup>14</sup>Depdiknas RI, “*Kamus Besar Bahasa Indonesia*”, (Jakarta: Balai Pustaka, 2002), 852.

<sup>15</sup>Ardianto Elvinaro, “*Komunikasi Massa: Suatu Pengantar*”, (Bandung: Simbiosis Rekatama Media, 2004), 125.

<sup>16</sup>Departemen Pendidikan Indonesia, *Kamus Besar Bahasa Indonesia Pusat Bahasa*, (Jakarta: Gramedia Pustaka Utama: 2008), 1045.

*Youtube* merupakan layanan video berbagi yang disediakan oleh Google bagi para penggunanya untuk memuat, menonton dan berbagi klip video pembelajaran secara gratis.<sup>17</sup> *Youtube* dirancang untuk generasi muda. Generasi muda hampir sebagian besar menggunakan *youtube* dalam kehidupan sehari-hari mereka.

Media *Youtube* di resmikan pada Desember 2005, dan segera menjadi populer dalam waktu singkat. Akhirnya *Google* membelinya pada 2006 dengan nilai mencapai 1,6 juta dolar, meski saat itu YouTube belum mampu memberi keuntungan. Disinilah hebatnya visi *Google*.<sup>18</sup>

*Google* membuat platform berbeda dan keyword yang sesuai anda cari, Anda lalu bisa berlangganan saluran mereka.<sup>19</sup> Media *Youtube* menggunakan format *Adobe Flash* untuk memutar video juga bisa diputar dari berbagai perangkat mobile menggunakan format ini.<sup>20</sup>

Adapun kekuatan atau istilah-istilah dalam media *Youtube* yaitu:<sup>21</sup>

a) *Subscribe*: Membantu kita untuk dengan mudah mengikuti informasi terbaru dari *chanel favorit*

<sup>17</sup>Yudhi Herwibowo, "*Youtube*", (Yogyakarta : Bentang Pustaka. 2008), 3.

<sup>18</sup>Yudhi Herwibowo, "*Youtube...*", 3.

<sup>19</sup>Andika Handayanto, "*Berani Sukses Karena Andal Memakai Youtube*", (Yogyakarta :Mediakom. 2014), hal. 96

<sup>20</sup>Jefferly Helianthusonfri, "*YouTube Marketing*", (Jakarta : PT. Gramedia. 2014), 29.

<sup>21</sup>Jefferly Helianthusonfri, "*YouTube Marketing*", 35.

b) *Streaming*: Proses mengalirkan atau mentransfer data dari server kepada *host* dimana data tersebut merepresentasikan informasi yang harus disampaikan secara langsung (*real time*)

c) *Buffering*: Jeda waktu, melingkar lingkar beberapa saat sampai akhirnya file yang ingin kita akses pun berhasil keluar

d) *VLOG (Video Blog)*: Sebuah konten kreatif yang dibuat oleh seseorang atau *Youtubers* untug membagikan *diary* kehidupannya dalam bentuk video yang sengaja di tayangkan kepada banyak orang secara gratis

e) *Youtubers*: Sebuah istilah yang ditujukan bagi mereka yang sering berbagi video melalui kanal *Youtube*. Tidak dipungkiri profesi ini menjanjikan untuk sekarang ini *Youtube* adalah tempat berbagi file video terbesar di dunia. Banyak sekali video yang ada di *Youtube*, *website* ini sangat cocok untuk anda yang sedang mencari informasi, berita dan hiburan dalam bentuk video. Adapun jenis konten video di *Youtube*.<sup>22</sup>

a) *Video Music* Jenis video ini menduduki peringkat pertama jumlah rating penonton di *Youtube*, jenis video hiburan ini

---

<sup>22</sup><https://www.klikmania.net/10-jenis-video-yang-banyak-menghasilkanuang-diYouTube>, Diakses pada 8 Desember 2022, pukul 11.32.

tak lekang oleh waktu. Setiap saat pasti ada yang baru, tak jarang juga banyak artis dan penyanyi berbondong-bondong mendaftarkan royalti dan mengklaim hak cipta.

b) *Video Movie atau Film Youtube* melihat film bisa dilakukan di rumah.

c) *Video lucu atau Funny Video*.hiburan tersendiri untuk kejenuhan selama ber-aktifitas dan menjadi penghibur tersendiri.

d) *Video Olahraga atau Sport*. Berisi video edukasi tentang jasmani dan olahraga yang membantu masyarakat dalam melakukan cara yang.

e) *Video tentang Game*. Tempat gamers berkreasi dan diperuntukan untuk anak-anak yang mencari tontonan dan tutorial game.

f) *Video Berita*, sangat bermanfaat dalam memberikan berita-berita jauh yang sulit kita akses seperti kejadian perang di timur tengah.

g) *Video Tutorial*. Jenis video yang berisi cara melakukan sesuatu bahkan hal aneh sekalipun. Contoh video yang membahas cara mengedit video, serta banyak lagi.

h) *Video Pengajaran dan Ilmu Pengetahuan Konten*, yang satu ini merupakan menyajikan materi pelajaran atau yang lainnya secara berbeda, biasanya mulai dari video orang

menerangkan materi, berupa animasi, berupa *slide*, kartun dan lain sebagainya untuk menarik minat yang menonton video tersebut.

- i) Video Unik, Aneh dan Menarik. Video ini juga mendapat banyak perhatian dari banyak penonton, banyak sekali yang tertarik untuk melihat jenis video ini. Banyak hal yang unik dan aneh yang terjadi di belahan dunia, tidak sedikit pula yang merekamnya secara langsung dan mengupload videonya ke *Youtube*.
- j) Video Tentang Alam dan Wisata Video, yang mengekspos alam bagi yang menyukai berpetualang atau menjelajah.

Populer dan favoritnya media *Youtube* di kalangan pengguna internet menunjukkan bahwa ada hal-hal tertentu yang ditawarkan oleh *Youtube*. Video dapat menginspirasi sekaligus mengaktifkan siswa ketika video tersebut diintegrasikan kedalam aktivitas pembelajaran yang berpusat pada siswa, yakni meningkatkan motivasi, memperkaya kemampuan komunikasi, dan menambah rata-rata nilai. Sumber daya seperti media *Youtube* telah memungkinkan setiap orang yang dapat menggunakan kamera dan komputer untuk membuat dan menyebarkan video.

#### 2.2.2.2 Fungsi Media *Youtube*

Tujuan media pembelajaran ialah berbagai pengalaman belajarnya disertai dengan ilmu pengetahuan yang bersumber dari kurikulum. Wigati menjelaskan tujuan pembelajaran.

Berdasarkan penjelasan tersebut peneliti berpendapat bahwa tujuan pembelajaran media *Youtube* memberikan siswa kemampuan yang lebih baik untuk menerima materi yang disampaikan oleh guru, sehingga pembelajaran di kelas bisa interaktif dan dapat meningkatkan hasil belajar. Baru-baru ini diberitakan bahwa Samsung menerapkan program *Smart Learning Class* di Indonesia di sekolah dasar yang berbasis IT untuk mengetahui minat belajar siswa.

#### 2.2.2.3 Kekurangan dan Kelebihan *Youtube*

Wigati menjelaskan bahwa keunggulan YouTube sebagai media pembelajaran yaitu:<sup>23</sup>

- a) Potensial yaitu memiliki potensi berpengaruh kepada masyarakat dalam pendidikan
- b) Praktis yaitu mudah dalam penggunaan bagi siswa dan guru.

---

<sup>23</sup>Sofyani Wigati, "Pengembangan *Youtube Pembelajaran...*", 811.

- c) *Informative* yaitu *Youtube* memberikan informasi tentang perkembangan ilmu pendidikan, teknologi, kebudayaan dan lain-lain.
- d) *Interteraktif* yaitu *Youtube* memfasilitasi kita untuk mengobrol dan berintraksi dengan pengguna lain.
- e) *Shearable* yaitu *Youtube* mudah di share dari link yang tersedia.
- f) *Ekonomis* yaitu *Youtube* gratis untuk semua kalangan.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa keunggulan *Youtube* untuk membantu pembelajaran sangatlah praktis dengan memberikan informasi ilmu yang lebih serta dapat diakses secara gratis.

#### 2.2.2.4 Langkah-Langkah Media Pembelajaran *Youtube*

Arsyad menjelaskan langkah-langkah pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis visual:<sup>24</sup>

- a) Persiapan dalam merencana, berkonsultasi tentang materi yang bisa membangkitkan interes, bahan diskusi dan cara-cara mengkaji pemahaman atau apresiasi.

---

<sup>24</sup>Azhar Arsyad, "Media Pembelajaran", (Jakarta: PT. Raja Grafindo, 2017), 89.

- b) Berikan pengarahan khusus terhadap ide-ide yang sulit bagi siswa yang akan dibahas dalam materi.
- c) Sasaran siswa harus diperhitungkan secara perorangan atau kelompok kecil.
- d) Arahkan siswa dengan berbagai macam stimulus pemberian suatu pertanyaan atau pendahuluan.

Berdasarkan langkah-langkah di atas, maka berikut merupakan ilustrasi pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran Youtube pada penelitian ini, antara lain adalah:

- a) Mempersiapkan fasilitas yang dibutuhkan ketika pembelajaran, seperti laptop dan proyektor.
- b) Menjelaskan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.
- c) Menayangkan video-video pembelajaran PAI.
- d) Memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya mengenai materi pembelajaran yang belum dimengerti.
- e) Peserta didik mengerjakan *resume* yang diberikan terkait dengan pembelajaran PAI yang telah disampaikan melalui video.

### 2.2.3 Media Pembelajaran

#### 2.2.3.1 Pengertian Media Pembelajaran

Media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara bahasa berarti perantara atau pengantar.<sup>25</sup> Menurut Ibrahim, media pembelajaran adalah sesuatu hal yang menyebabkannya adanya interaksi lebih baik.<sup>26</sup>

Media pembelajaran memiliki kedudukan yang penting dalam pembelajaran. Ketepatan penggunaan media pembelajaran dapat memengaruhi kualitas proses serta hasil yang dicapai. Menurut Arsyad, menyampaikan, media adalah alat yang menyampaikan atau menghantarkan pesan-pesan pembelajaran.<sup>27</sup> Kustandi dan Sutjipto juga menyimpulkan media adalah alat yang membantu pembelajaran.<sup>28</sup>

Pembelajaran adalah sebuah proses komunikasi antara guru, peserta didik dan bahan ajar. Komunikasi tidak akan berjalan tanpa bantuan sarana penyampai pesan atau media. Pesan yang akan dikomunikasikan meliputi isi dan lainnya yang termasuk pembelajaran yang mempunyai peranan penting.

Dari beberapa pengertian di atas, maka penulis dapat menyimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari seorang guru kepada peserta didik yang dapat merangsang

---

<sup>25</sup>Azhar Arsyad, "*Media Pembelajaran*", (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2006), 3.

<sup>26</sup>Nur Hayati Yusuf, "*Media Pengajaran*", (Surabaya: Dakwah Digital Press, 2005), 6.

<sup>27</sup>Azhar Arsyad, "*Media Pembelajaran*", (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2011), 3.

<sup>28</sup>Kustandi C dan Sutjipto B, "*Media Pembelajaran: Manual dan Digital*", (Bogor: Ghalia Indonesia, 2011), 9.

pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian peserta didik, sehingga terjadi proses pembelajaran. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, dapat merangsang pikiran, perasaan dan keamanaan peserta didik, sehingga dapat mendorong terciptanya proses pada dirinya.

#### 2.2.3.2 Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran telah menjadi bagian integral dalam pembelajaran. Bahkan keberadaannya tidak bisa dipisahkan dalam proses pembelajaran di sekolah. Hal ini telah dikaji dan diteliti bahwa pembelajaran yang menggunakan media hasilnya lebih optimal. Walter Mc Kenzie dalam bukunya yang berjudul "*Multiple Intelligences and Instructional Tecnology*" mengatakan, media memiliki peran penting dalam pembelajaran di kelas, yang mempengaruhi kualitas dan keberhasilan pembelajaran.<sup>29</sup> Dalam bagian ini dipaparkan berbagai fungsi media memberikan visual kepada peserta didik antara lain untuk mendorong motivasi belajar, memperjelas dan mempermudah konsep yang kompleks dan abstrak menjadi lebih sederhana, konkrit, serta mudah difahami. Dengan demikian, media dapat berfungsi untuk mempertinggi daya

---

<sup>29</sup>Walter Mc Kenzie, "*Multiple Intelligences and Instructional Tecnology*", (Washington: ISTE Publication, 2005), 45.

serap atau retensi belajar peserta didik terhadap materi pembelajaran.

Salah satu fungsi media pembelajaran adalah sebagai alat bantu pembelajaran, yang ikut mempengaruhi situasi, kondisi dan lingkungan belajar dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran yang telah diciptakan dan di desain oleh guru. Selain itu media dapat memperjelas pesan agar tidak terlalu bersifat verbal (dalam bentuk kata tertulis dan kata lisan belaka).

Memanfaatkan media secara tepat dan bervariasi akan dapat mengurangi sikap pasif peserta didik. Pemakaian media dalam proses pembelajaran akan dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, serta membawa pengaruh psikologi, sebagai sarana pemecahan masalah dan sebagai sarana pengembangan diri. Media pembelajaran, menurut Kemp dan Dayton yaitu:<sup>30</sup> Memotivasi minat atau tindakan, menyajikan informasi dan memberi intruksi.

Menurut Benni Agus Pribadi dalam Fatah Syukur, media pembelajaran berfungsi sebagai berikut:<sup>31</sup>

- a) Membantu memudahkan belajar bagi peserta didik dan juga memudahkan proses pembelajaran bagi guru.

---

<sup>30</sup>Musfiqon, *"Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran"*, (Jakarta: PT. Prestasi Pustakaraya, 2012), 33.

<sup>31</sup>Fatah syukur, *"Teknologi Pendidikan"*, (Semarang: Rasail, 2005), 125.

- b) Memerikan pengalaman lebih nyata (abstrak menjadi konkret).
- c) Menarik perhatian peserta didik lebih besar (jalannya pelajaran tidak membosankan).
- d) Semua indera peserta didik dapat diaktifkan.
- e) Dapat membangkitkan dunia teori dan realitanya.

Ada empat fungsi media pembelajaran, yaitu: (1) mengubah titik berat pendidikan formal, yaitu dari pendidikan yang menekankan pada intruksional akademis menjadi pendidikan yang mementingkan kebutuhan kehidupan peserta didik, (3) memberikan kejelasan (clarification), dan (4) memberikan rangsangan (stimulation).<sup>32</sup> Menurut Derek Rowntree dalam Rohani, media pembelajaran berfungsi sebagai: Membangkitkan motivasi belajar, mengulang apa yang telah dipelajari, menyediakan stimulus belajar, mengaktifkan respons peserta didik, memberikan balikan dengan segera dan menggalakkan latihan yang serasi.<sup>33</sup>

Dalam pengertian ini, media pembelajaran tidak sekedar berfungsi sebagai alat, akan tetapi sebagai sumber belajar. Posisi media setara dengan metode dan sumber belajar. Menurut Sudarsono Sudirdjo dan Eveline Siregar, media

<sup>32</sup>Ahmad Rohani, *“Media Instruksional Edukatif”*, (Jakarta: PT. Rineka Cipta: 1997), 7.

<sup>33</sup>Musfiqon, *“Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran”*, (Jakarta: PT. Prestasi Pustakaraya, 2012), 34.

pembelajaran mempunyai dua fungsi, yaitu: fungsi AVA (*Audiovisual Aids atau Teaching Aids*), yang berfungsi untuk memberikan pengalaman yang konkrit kepada peserta didik dan fungsi komunikasi, yaitu sebagai sarana komunikasi dan interaksi antara peserta didik dan media tersebut, dan dengan demikian merupakan sumber belajar yang penting.

Keberadaan media dapat mengatasi hambatan sosio-kultural peserta didik, terutama saat berkomunikasi maupun berinteraksi dalam pembelajaran. Sangat mungkin terjadi, sebuah media pembelajaran yang latar belakang peserta didiknya heterogen dari sisi budaya. Bahasanya berbeda, adat istiadat, keyakinan, serta aspek sosial lain. Namun dengan media tertentu keragaman budaya dan sastra sosial dapat disatukan melalui media pembelajaran. Berbagai paparan di atas menunjukkan bahwa fungsi media pembelajaran cukup luas dan banyak. Tujuan utama adalah untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Kualitas pembelajaran ini dibangun melalui komunikasi yang efektif. Sedangkan komunikasi efektif hanya terjadi jika menggunakan alat bantu sebagai perantara interaksi antara guru dengan peserta didik. Oleh karena itu, fungsi media adalah untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dengan indikator semua materi tuntas disampaikan dan peserta didik memahami secara lebih mudah dan tuntas.

### 2.2.3.3 Macam-Macam Media Pembelajaran

Azhar Arsyad mengelompokkan media pembelajaran menjadi empat kelompok, yaitu media hasil teknologi cetak, media hasil teknologi audio visual, media hasil teknologi komputer, dan media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer.<sup>34</sup> Sedangkan media dengan teknologi mutakhir dibedakan menjadi: (a) media berbasis telekomunikasi diantaranya. (b) media berbasis mikroprosesor terdiri dari CAI (*Computer Assisted Instruction*), *Games*, *Hypermedia*, *CD (Compact Disc)*, dan Pembelajaran Berbasis Web (*Web Based Learning*).<sup>35</sup>

### 2.2.4 Pendidikan Agama Islam

#### 2.2.4.1 Pengertian Pendidikan Agama Islam

Dalam Undang-Undang No.2 Tahun 1989 menyebutkan bahwa Pendidikan Agama Islam adalah:

“Usaha untuk memperkuat iman dan ketaqwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa, sesuai dengan ajaran Islam, bersifat inklusif, rasional dan filosofis dalam rangka menghormati orang lain dalam hubungan kerukunan dan kerjasama antar umat beragama dalam masyarakat untuk mewujudkan persatuan Nasional.”<sup>36</sup>

Pendidikan Agama Islam menurut Muhammad SAW.

Ibrahim adalah suatu ajaran yang mengarahkan dalam nilai

<sup>34</sup>Azhar Arsyad, “*Media pembelajaran (cetakan kesembilan)*”, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2007), 29.

<sup>35</sup> Lee ,Owen. *Learning media* (Bandung: Cahaya Media 2004) hlm.55

<sup>36</sup>Aminudin, dkk., *Membangun Karakter dan Kepribadian Melalui Pendidikan agamaIslam*, (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2006), 1.

islam, sehingga dengan mudah ia dapat membentuk hidupnya sesuai dengan ajaran Islam.<sup>37</sup> Selanjutnya, Pendidikan Agama Islam menurut Abdul Majid adalah upaya yang terencana dan dalam keadaan sadar dalam menyiapkan sebuah peserta didik atau anak untuk mengenal, menghayati, memahami, bertaqwa, mengimani dan berakhlak mulia dalam mengamalkan sebuah ajaran agama Islam dari sumber utamanya, yaitu Al-Quran dan Hadits dengan melalui bimbingan dan pengajaran, serta pengalaman yang ada.<sup>38</sup>

Dari beberapa pengertian di atas, penulis menarik kesimpulan bahwa pendidikan agama Islam adalah proses bimbingan ilmu pengetahuan pada diri seorang untuk memperkuat iman dan ketaqwaan kepada Allah SWT, anak melalui pertumbuhan potensi dirinya guna mencapai keselarasan dan kesempurnaan hidup dalam segala aspek yang sesuai dengan ajaran Islam. Berbicara tentang Pendidikan Agama Islam, secara tidak langsung akan berhubungan dengan beberapa komponen yang menjadi fokus pembahasan dalam sebuah pembelajaran. Hal ini sesuai dengan yang dikemukakan oleh D.H. Qeljoe dan A. Ghozali, bahwa yang menjadi perhatian

---

<sup>37</sup>Bukhari Umar, *Ilmu Pendidikan Islam*, (Jakarta: Amzah, 2010), 27.

<sup>38</sup>Abdul Majid, *Belajar dan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2014), 11.

utama untuk suatu pembelajaran adalah tujuan, materi dan metode pembelajaran.<sup>39</sup>

Berdasarkan kurikulum PAI, bertujuan mengembangkan keimanan, ketakwaan, berbangsa dan bernegara sesuai dengan ajaran agama islam, serta untuk dapat melanjutkan kepada jenjang yang lebih tinggi.<sup>40</sup>

Adapun ruang lingkup bahan pendidikan agama Islam meliputi lima aspek, yaitu:

- a) Al-Qur'an atau Hadits: Menekankan kemampuan menulis dan menerjemahkan dengan baik dan benar
- b) Keimanan atau Aqidah: Menekankan pada kemampuan memahami dan mempertahankan keyakinan, serta menghayati dan mengamalkan nilai-nilai psmaul amskp sasmpi aaknpkkemampuan peserta didik
- c) Akhlak: Menekankan pada pengamalan sikap terpuji dan menghindari akhlak tercela
- d) Fiqh atau ibadah: Menekankan pada cara melakukan ibadah dan muamalah yang baik dan benar
- e) *Tarikh* dan Kebudayaan Islam: Menekankan pada kemampuan mengambil pelajaran (*ibrah*) dari peristiwa-

<sup>39</sup>Basyirudin Usman, *Metodologi Pembelajaran Agama Islam*, (Jakarta: Ciputat Pres, 2002), 2.

<sup>40</sup>Abdul Majid, *Belajar Dan Pembelajaran Agama Islam*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2012),16.

peristiwa bersejarah (Islam), melalui tokoh-tokoh muslim yang berprestasi dan mengaitkannya dengan fenomena-fenomena sosial, untuk me-lestarikan dan mengembangkan kebudayaan dan peradaban Islam.<sup>41</sup>

Metode pendidikan Islam adalah cara-cara yang digunakan untuk mengembangkan potensi peserta didik untuk mencapai tujuan pendidikan.<sup>42</sup> Dalam pendidikan Islam, An-Nahwi, seorang pakar pendidikan Islam, mengemukakan metode pendidikan yang berdasarkan Al-Quran dan hadits yang dapat menyentuh perasaan adalah sebagai berikut:<sup>43</sup>

- a) Metode Percakapan Al-Quran dan nabawi adalah percakapan silih berganti antara dua pihak atau lebih mengenai suatu topik dan sengaja diarahkan pada suatu tujuan yang dikehendaki oleh pendidik.
- b) Metode Kisah Qurani dan nabawi adalah penyajian bahan pembelajaran Qu'an dan Hadist Nabi.
- c) Metode *Amtsah* (perumpamaan) Al-Quran adalah penyajian bahan pembelajaran dengan mengangkat perumpamaan yang ada dalam Al-Quran. Metode ini mempermudah beserta

---

<sup>41</sup>Keputusan Menteri Agama Republik Indonesia Nomor 165 Tahun 2014, 37-52.

<sup>42</sup>Bukhari Umar, *Ilmu Pendidikan Islam*, (Jakarta: Amzah, 2010), 181.

<sup>43</sup>Sri Minarti, *Ilmu Pendidikan Islam: Fakta Teorits-Filosofis dan Aplikatif-Normatif*, (Jakarta: Amzah, 2013), 139.

didik dalam memahami konsep yang abstrak. Ini terjadi karena perumpamaan itu mengambil benda yang konkret.

d) Metode Keteladanan (*uswah hasanah*) adalah pemberian teladan atau contoh yang baik.

e) Metode Pembiasaan adalah membiasakan peserta didik untuk melakukan sesuatu sejak ia lahir. Inti dari pembiasaan ini adalah pengulangan. Metode ini akan semakin nyata manfaatnya jika didasarkan pada pengalaman. Artinya peserta didik dibiasakan untuk melakukan hal-hal yang terpuji.

f) Metode *Ibrah* dan *Mau'izah*. Metode *Ibrah* adalah penalaran. Sedangkan metode *mau'izah* adalah pemberian motivasi.

g) Metode *Targhib* dan *Tarhib*. Metode *targhib* penyajian pembelajaran dalam konteks kebahagiaan hidup akhirat. *Targhib* berarti janji Allah SWT terhadap kesenangan dan kenikmatan akhirat yang disertai bujukan. Sementara itu, *tarhib* adalah penyajian bahan pembelajaran dalam konteks hukuman (ancaman Allah SWT) akibat perbuatan dosa yang dilakukan.<sup>44</sup>

#### 2.2.4.2 Sumber Landasan Pendidikan Agama Islam

---

<sup>44</sup>Sri Minarti, *Ilmu Pendidikan Islam: Fakta Teorits-Filosofis dan Aplikatif-Normatif*, (Jakarta: Amzah, 2013),142-143.

Terdapat dua segi sumber dan landasan dalam sebuah ajaran Pendidikan Agama Islam, yaitu Al-Quran dan As-Sunnah atau biasa disebut Hadits. Sejak pertama kali turunnya sebuah pemwahyuan yang diurunkan Allah SWT kepada Rasulullah SAW, Al-Quran sudah menjadi warna pada jiwa dan kerohanian Nabi Muhammad SAW dan para sahabat-sahabat yang secara langsung telah menjadi saksi akan turunnya sebuah wahyu yang Allah SWT turunkan, yakni berupa kitab suci Al-Quran. Pada suatu ketika Aisyah ditanya tentang akhlak dari Rasulullah SAW, maka Aisyah menjawabnya dengan jelas dan tegas bahwa akhlak Rasulullah SAW adalah Al-Quran.

Selain Al-Quran, sumber Pendidikan Agama Islam lainnya adalah As-Sunnah (Hadits), yang secara etimologi berarti sebuah cara, jalan yang dilalui atau disebut dengan gaya. Secara terminologi adalah Sekumpulan apa yang sudah diriwayatkan oleh Rasulullah SAW dengan sanad yang shahih, baik secara perkataan, perbuatan, ketetapan, sifat dan ketetapan serta segala poa kehidupannya. Seperti apa yang telah disabdakan Rasulullah, “Telah aku tinggalkan untukmu dua hal, tidaklah sekali-kali kamu sesat selama kamu berpegang teguh kepadanya, yaitu kitabullah dan sunnah Rasul-NYA. (HR. Malik)<sup>45</sup>

---

<sup>45</sup>Salim, *Studi Ilmu Pendidikan Islam*, 33-34.

#### 2.2.4.3 Dasar dan Tujuan Pendidikan Agama Islam

Segala kegiatan dan aktivitas yang secara sengaja mempunyai kegunaan untuk mencapai tujuan harus memiliki dasar dan landasan tempat untuk berpijak yang kokoh dan kuat. Dasar di sini adalah suatu pangkal atau ujung atau tolak ukur suatu aktivitas dan kegiatan. Dalam menetapkan dasar sebuah aktivitas, maka manusia (makhluk) selalu berpegang teguh pada pandangan hidup dan hukum-hukum dasar yang dianutnya, hal ini dikarenakan suatu hal yang akan menjadi pegangan dasar dalam suatu kehidupan. Jika hukum dasar dan pandangan hidup yang dipegang manusia itu berbeda, maka jelas berbedalah pula dasar dan tujuan aktivitas dalam kehidupannya.<sup>46</sup>

Pendidikan Agama Islam bertujuan untuk menumbuhkan dan meningkatkan keimanan Menurut Al Syaibani, tujuan Pendidikan Agama Islam adalah sebagai berikut:<sup>47</sup>

- a) Tujuan yang berkenaan dengan individu, mencakup perubahan yang berupa pengetahuan, tingkah laku.
- b) Tujuan yang berkenaan dengan perubahan kehidupan masyarakat dan memperkaya pengalaman masyarakat.

#### 2.2.4.4 Ruang Lingkup Pendidikan Agama Islam

---

<sup>46</sup>Salim, *Studi Ilmu Pendidikan Islam*, 35.

<sup>47</sup>Arifuddin Arif, *Pengantar Ilmu Pendidikan Islam*, (Jakarta: Kultura, 2008), 45-46.

Adapun ruang lingkup bahan pendidikan agama Islam meliputi lima aspek, yaitu:

- a) Al-Qur'an atau Hadits: Menekankan kemampuan menulis dan menterjemahkan dengan baik dan benar.
- b) Keimanan atau Aqidah: Memperdalam keyakinan tentang sebuah agama.
- c) Akhlak: Menekankan pada pengamalan sikap terpuji dan menghindari akhlak tercela
- d) Fiqh atau ibadah: Menekankan pada cara melakukan ibadah dan muamalah yang baik dan benar
- e) *Tarikh* dan Kebudayaan Islam: Menekankan pada kemampuan mengambil pelajaran (*ibrah*) dari peristiwa-peristiwa bersejarah (Islam), melalui tokoh-tokoh muslim yang berprestasi dan mengaitkannya dengan fenomena-fenomena sosial, untuk melestarikan dan mengembangkan kebudayaan dan peradaban Islam.<sup>48</sup>

### 2.3 Kerangka Berpikir

Mengingat di era teknologi ini semakin marak anak-anak yang sibuk memainkan *handphone* dan dengan sengaja diisi data internet guna untuk *game*. Hal ini disebabkan karena minat belajar anak jaman sekarang sudah

---

<sup>48</sup>Keputusan Menteri Agama Republik Indonesia Nomor 165 Tahun 2014, 37-52.

sangatlah jarang dibandingkan dengan jaman dahulu yang terbilang cukup senang dengan berkumpul bersama keluarga dan teman hanya untuk sekedar mengakrabkan diri dalam permainan tradisional. Kebanyakan orang bercita-cita ingin menjadi artis, penyanyi, model dan lain-lain. Oleh karena itu, tenaga pendidik sebagai umat Islam harus menyiapkan cara pembelajaran yang sesuai dengan kondisi yang berlaku saat ini dan tentunya dengan metode yang tidak monoton sehingga proses belajar mengajar dapat berjalan lebih interaktif. Salah satunya dengan memakai media pembelajaran *youtube*.

