

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Pembelajaran Pendidikan Agama Islam

1. Pengertian Pembelajaran Pendidikan Agama Islam

Kamus Besar Bahasa Indonesia (2007: 17) mendefinisikan kata “pembelajaran” berasal dari kata “ajar” yang berarti petunjuk yang diberikan kepada orang supaya diketahui atau diturut; sedangkan “pembelajaran” berarti proses, perbuatan menjadikan orang atau makhluk hidup belajar. Menurut Kimble dan Garmezy pembelajaran adalah suatu perubahan perilaku yang relatif tetap dan merupakan hasil praktik yang diulang-ulang (Thobroni, 2017: 17).

Pendidikan Agama Islam adalah suatu program pendidikan yang menanamkan nilai-nilai Islam melalui proses pembelajaran, baik di kelas maupun di luar kelas yang dikemas dalam bentuk mata pelajaran dan diberi nama Pendidikan Agama Islam. Dalam kurikulum nasional, mata pelajaran Pendidikan Agama Islam merupakan mata pelajaran wajib di sekolah umum sejak TK sampai Perguruan Tinggi. Keberadaan Pendidikan Agama di sekolah merupakan salah satu media pendidikan Islam. Segala upayanya harus selalu merujuk pada konsep pendidikan Islam secara utuh (Syahidin, 2009: 1).

Pembelajaran Pendidikan Agama Islam adalah proses belajar mengajar antara pendidik dan peserta didik untuk mengenal, memahami, menghayati, hingga mengimani ajaran agama Islam yang dilakukan di kelas maupun di luar kelas untuk mencapai suatu tujuan tertentu.

2. Hakikat Pendidikan Agama Islam

Pendidikan Agama Islam merupakan rumpun mata pelajaran yang mengembangkan kemampuan peserta didik untuk memperteguh iman dan taqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, serta berakhlak mulia/budi pekerti luhur dan menghormati penganut agama lain. Hakikat pendidikan ini kemudian dirumuskan secara khusus dalam Pendidikan Agama Islam oleh masing-masing agama (Daulay, 2016: 38).

3. Ruang Lingkup Pendidikan Agama Islam

Peraturan Menteri Agama Nomor 2 tahun 2008 tentang Standar Kompetensi Lulusan dan Standar Isi Pendidikan Agama Islam dan Bahasa Arab di Madrasah bahwa ruang lingkup PAI adalah Al-Qur'an dan Hadits, akidah akhlak, fiqh, Sejarah Kebudayaan Islam, dan bahasa Arab (Tobroni, 2018: 256). Mata pelajaran tersebut merupakan ruang lingkup kurikulum PAI di sekolah Agama/Madrasah. Sementara ruang lingkup PAI di sekolah-sekolah umum adalah mata pelajaran Pendidikan Agama Islam yang bentuk kurikulumnya *Broad Field*. Ruang lingkup materi PAI di sekolah umum meliputi:

a. Al-Qur'an Hadits

Al-Qur'an Hadits merupakan perencanaan dan pelaksanaan program pengajaran membaca dan mengartikan atau menafsirkan ayat-ayat al-Qur'an dan hadits tertentu yang sesuai dengan kepentingan siswa menurut tingkat-tingkat madrasah yang bersangkutan, sehingga dapat dijadikan modal kemampuan untuk mempelajari, meresapi dan menghayati pokok-

pokok al-Qur'an dan hadits dan menarik hikmah yang terkandung di dalam secara keseluruhan.

b. Akidah Akhlak

Akidah Akhlak merupakan suatu bidang studi yang mengajarkan dan membimbing untuk dapat mengetahui, memahami, dan meyakini akidah Islam serta dapat membentuk dan mengamalkan tingkah laku yang baik sesuai ajaran Islam.

c. Fiqih

Fiqih merupakan pengajaran dan bimbingan untuk mengetahui syari'at Islam, yang di dalamnya mengandung suruhan atau perintah-perintah agama yang harus diamalkan dan larangan atau perintah-perintah agama yang tidak melakukan suatu perbuatan. Berisi norma-norma hukum, nilai-nilai dan sikap-sikap yang menjadi dasar dan pandangan hidup seorang muslim, yang harus dipatuhi dan dilaksanakan oleh dirinya, keluarganya, dan masyarakat lingkungannya.

d. Sejarah Kebudayaan Islam

Bidang studi yang memberikan pengetahuan tentang sejarah kebudayaan Islam, meliputi masa sebelum kelahiran Islam, masa Nabi dan sesudahnya, baik pada Daulah Islamiah maupun pada negara-negara lainnya di dunia, khususnya perkembangan agama Islam di tanah air (Darajat, 2004: 173-174).

4. Tujuan Pendidikan Agama Islam

Pada dasarnya pendidikan agama bertujuan mengembangkan kemampuan peserta didik untuk meningkatkan iman tan taqwa kepada

Tuhan Yang Maha Esa dalam kehidupan sehari-hari. Tujuan pendidikan ini kemudian dirumuskan secara khusus dalam Pendidikan Agama Islam, sebagai berikut:

- a. Menumbuhkembangkan akidah melalui pemberian, pemupukan, dan pengembangan pengetahuan, penghayatan, pengamalan, pembiasaan, serta pengalaman peserta didik tentang agama Islam, sehingga menjadi manusia Muslim yang terus berkembang keimanan dan ketakwaannya kepada Allah Swt..
- b. Mewujudkan manusia Indonesia yang taat beragama dan berakhlak mulia yaitu manusia yang berpengetahuan, rajin beribadah, cerdas, produktif, jujur, adil, etis, berdisiplin, bertoleransi (*tasamuh*), menjaga keharmonisan secara personal dan sosial serta mengembangkan budaya agama dalam komunitas sekolah (Daulay, 2016: 37-38).

Agar pembelajaran Pendidikan Agama Islam mudah dipahami oleh peserta didik, maka sebagai pendidik harus menyiapkan strategi dalam pembelajaran khususnya dalam memilih media pembelajaran sebagai perantara atau sarana menyampaikan materi.

B. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Dalam KBBI kemdikbud media adalah alat (sarana) komunikasi seperti koran, majalah, radio, televisi, film, poster, dan spanduk. Media berdasarkan asal katanya dari bahasa latin "*medium*" yang berarti perantara. Media oleh karenanya dapat diartikan sebagai sumber atau *resource* dan penerima informasi atau *receiver* (Pribadi, 2017: 15).

Media adalah sebuah kata yang diambil dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata “*medium*”, yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar”. Dengan demikian media dapat diartikan sebagai perantara atau pengantar pesan (Bachtiar, 2008: 6).

Media pembelajaran adalah perantara atau pengantar pesan yang digunakan oleh pendidik dalam proses belajar mengajar yang berfungsi untuk menarik perhatian peserta didik dan menimbulkan gairah serta semangat belajar, sehingga materi yang disampaikan mudah dipahami oleh peserta didik.

2. Urgensi Media Pembelajaran

Secara perinci, Asyhar (2011: 12) menjabarkan empat alasan rasional mengapa media pembelajaran itu penting untuk digunakan dalam pembelajaran, yakni:

a. Meningkatkan Mutu Pembelajaran

Salah satu faktor penting dalam membangun kualitas pendidikan adalah kualitas tenaga pendidik dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran. Guru seharusnya memiliki keterampilan yang memadai untuk mendesain, mengembangkan, dan memanfaatkan media pembelajaran dalam upaya meningkatkan minat, perhatian, dan motivasi belajar peserta didik.

b. Tuntutan Paradigma Baru

Paradigma baru pendidikan mengharuskan tenaga pendidik berperan bukan hanya sekedar memindahkan pengetahuan kepada peserta didik atau sekedar memberi hafalan, melainkan juga harus menjadi fasilitator,

perancang pembelajaran, mediator, dan bahkan sebagai manajer dalam ruang kelas. Media pembelajaran harus disesuaikan dengan tugas sehingga mudah untuk diaktivasi, dilakukan, diintegrasikan, dan didemonstrasikan.

c. Kebutuhan Pasar

Penggunaan media pembelajaran harus sesuai dengan tuntutan dan kebutuhan pasar agar lulusan yang dihasilkan dapat mengikuti perkembangan zaman.

d. Visi Pendidikan Global

Memasuki abad ke-21 sekarang ini, berbagai model pendidikan tradisional yang mengandalkan pertemuan *face to face* memperlihatkan pergeseran yang hebat, di mana pendidikan *online* (jejaring) telah membawa dampak perubahan yang menantang (Daulay, 2016: 12-14).

Berdasarkan uraian di atas dapat dipahami bahwa media pembelajaran menekankan keterlibatan siswa secara aktif dan menyenangkan, yakni tidak semata-mata mendorong peserta didik untuk mengetahui (*learning to know*), tetapi belajar juga untuk melakukan (*learning to do*), belajar untuk menjadi (*learning to be*), dan belajar untuk hidup bersama (*learning to live together*) (Prastowo, 2014: 56).

Berikut penjelasannya:

a. *Learning to know*

Jenis belajar ini bukanlah persoalan memperoleh informasi yang sudah rinci, dikodifikasi (disusun sesuai dengan suatu sistem) melainkan menguasai instrumen-instrumen pengetahuan itu sendiri dan hal itu dapat dipandang baik sebagai alat maupun sebagai tujuan hidup.

b. *Learning to do*

Bahwa belajar mengetahui dan belajar berbuat sampai batas yang luas bukanlah dua hal yang tidak berhubungan.

c. *Learning to life together*

Jenis belajar inilah barang kali yang merupakan satu dari persoalan dalam pendidikan sekarang ini. Dunia sekarang sering merupakan dunia perselisihan atau pertengkaran yang memungkiri harapan yang ditempatkan sebagian penduduk pada kemajuan manusia.

d. *Learning to be*

Dalam dunia yang terus berubah dimana inovasi sosial dan ekonomi tampak sebagai salah satu kekuatan pendorong tempat khusus hendaknya diberikan pada kualitas imajinasi dan kreativitas sebagai ungkapan terjelas dari kebebasan manusia yang mungkin mengalami risiko dilihat dari standarisasi tingkah laku manusia perorangan. Abad XXI memerlukan berbagai jenis talenta dan kepribadian. Anak-anak dan kaum muda perlu diberikan kesempatan yang seluas-luasnya untuk penemuan dan percobaan, estetik, artistik, olahraga, ilmiah, budaya dan sosial (Taniredja, 2016: 15-19).

3. Ragam Media

Media digunakan sebagai sarana perantara pembelajaran agar siswa semakin memahami materi yang dipelajari. Penggunaan media sebagai perantara pembelajaran memiliki beberapa klarifikasi, sebagaimana dijelaskan berikut ini:

Media Berdasarkan sifat atau jenis ada 3 macam, yaitu:

- a. Media yang dapat didengar atau media yang mengandalkan kemampuan suara (*audio*), seperti media radio dan *tape recorder*.
- b. Media yang hanya mengandalkan indera penglihatan (*visual*), seperti gambar, foto, *slide*, alat peraga, dan sebagainya.
- c. Media yang dapat didengar dan dilihat (*audio visual*), seperti *soundslide*, film, video, dan sebagainya.

Media berdasarkan cara penggunaannya ada 2 macam, yaitu:

- a. Media elektronik adalah media yang digunakan dengan bantuan proyektor, seperti televisi, radio, dan sebagainya.
- b. Media non elektronik adalah media yang dapat digunakan tanpa bantuan alat-alat elektronik, seperti media grafis, model, *chart*, *mockup*, *spicemen*, dan sebagainya.

Media berdasarkan kemampuannya ada 3 macam, yaitu:

- a. Media yang mempunyai jangkauan dan serentak tanpa adanya batasan tempat dan ruang, seperti radio, dan televisi.
- b. Media yang memiliki jangkauan terbatas seperti OHP, *slide* suara, internet, dan sebagainya.
- c. Media yang dapat dimanfaatkan secara individual, seperti model, pengajaran menggunakan komputer, dan sebagainya (Abizar, 2017:37-40).

Menurut Heinich dkk (2005) mengemukakan klarifikasi media yang digunakan untuk aktifitas pembelajaran yang terdiri dari 5 macam, yaitu:

a. Media Cetak

Media cetak merupakan jenis media yang telah lama digunakan sebagai sarana dalam aktivitas belajar. Media cetak yang berisi teks memiliki ragam yang bervariasi yang meliputi buku, brosur, *leaflet*, dan *handout*.

b. Media Grafis

Media grafis digunakan sebagai sarana informasi dan pengetahuan yang menarik bagi penggunanya. Sama halnya seperti media cetak, jenis media pembelajaran ini juga bervariasi mulai dari benda sesungguhnya yang disebut dengan realita, sampai kepada benda tiruan yang berupa replika dan model.

c. Media Audio

Merupakan jenis media yang efektif dan efisien untuk digunakan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai yaitu melatih kemampuan penggunanya dalam mendengar informasi dan pengetahuan lisan secara komprehensif.

d. Gambar Bergerak

Gambar bergerak atau *motion pictures* merupakan jenis media yang mampu menayangkan gambar bergerak yang terintegrasi dengan unsur suara. Contoh jenis media ini yaitu media film dan video.

e. Multimedia

Multimedia merupakan produk dari kemajuan teknologi digital. Media ini mampu memberikan pengalaman belajar yang kaya bagi penggunanya. Multimedia dapat menampilkan pesan dari pengetahuan

dalam bentuk gabungan atau kombinasi antara beberapa teks, audio, grafis, video, dan animasi secara simultan (Pribadi, 2017: 18-20).

4. Kegunaan Media dalam Proses Pembelajaran

Media merupakan sesuatu yang dapat membawa informasi dan pengetahuan dalam interaksi yang berlangsung antara pendidik dengan peserta didik. Berikut ini merupakan kegunaan media dalam proses pembelajaran:

- a. Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistik (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka).
- b. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera
- c. Penggunaan media secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif anak didik.
- d. Dengan sifat yang unik pada setiap siswa ditambah lagi dengan lingkungan dan pengalaman yang berbeda, sedangkan kurikulum dan materi pendidikan ditentukan sama untuk setiap siswa, maka guru banyak mengalami kesulitan bilamana semua itu harus diatasi sendiri (Sadiman, 1984: 17-18).

5. Manfaat Media Pembelajaran.

Dalam dunia pendidikan dan pembelajaran, media diartikan sebagai alat dan bahan yang membawa informasi atau bahan pelajaran yang bertujuan mempermudah mencapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran memiliki manfaat antara lain:

- a. Menangkap suatu objek atau peristiwa-peristiwa tertentu.

Peristiwa-peristiwa penting atau objek yang langka dapat diabadikan dengan foto, film atau direkam melalui video atau audio, kemudian peristiwa itu dapat disimpan dan dapat digunakan manakala diperlukan.

b. Memanipulasi keadaan, peristiwa atau objek tertentu.

Melalui media pembelajaran, guru dapat menyajikan bahan pelajaran yang bersifat abstrak menjadi kongkret sehingga mudah dipahami dan dapat menghilangkan verbalisme

c. Menambah gairah dan motivasi siswa.

Penggunaan media dapat menambah motivasi belajar siswa sehingga perhatian siswa terhadap materi pembelajaran dapat lebih meningkat (Sanjaya, 2012: 70-72).

6. Fungsi Media Pembelajaran

Media pada hakikatnya merupakan salah satu komponen sistem pembelajaran. Sebagai komponen, media hendaknya merupakan bagian integral dan harus sesuai dengan proses pembelajaran secara menyeluruh. Ujung akhir dari pemilihan media adalah penggunaan media tersebut ke dalam kegiatan pembelajaran, sehingga memungkinkan siswa dapat berinteraksi dengan media yang dipilih (Rahyubi, 2014: 244).

Lima fungsi media pembelajaran, antara lain:

a. Fungsi Komunikatif. Media pembelajaran digunakan untuk memudahkan komunikasi antara penyampai pesan dan penerima pesan.

- b. Fungsi Motivasi. Pengembangan media pembelajaran tidak hanya mengandung intrinsik saja akan tetapi juga memudahkan siswa mempelajari materi pelajaran sehingga dapat meningkatkan gairah siswa.
- c. Fungsi Kebermaknaan. Pembelajaran bukan hanya dapat meningkatkan penambahan informasi berupa data dan fakta sebagai pengembangan aspek kognitif tahap rendah akan tetapi dapat meningkatkan kemampuan siswa untuk menganalisis dan mencipta sebagai aspek kognitif tahap tinggi.
- d. Fungsi Penyamaan Persepsi. Media pembelajaran dapat menyamakan persepsi setiap siswa, sehingga setiap siswa memiliki pandangan yang sama terhadap informasi yang disuguhkan.
- e. Fungsi Individualitas. Media pembelajaran dapat melayani kebutuhan setiap individu yang memiliki minat dan gaya belajar yang berbeda (Sanjaya, 2012: 73-75).

Dari berbagai jenis media pembelajaran di atas, menurut penulis, media grafis adalah salah satu media yang tepat digunakan oleh guru PAI dalam pembelajaran PAI, karena media grafis merupakan media yang sederhana, baik dilihat dari teknik memproduksinya maupun dari cara penyampaiannya, dibandingkan dengan jenis media yang lain seperti media film, video, komputer, dan sebagainya.

C. Media Grafis

1. Pengertian Media Grafis

Media grafis termasuk media visual. Sebagaimana halnya media yang lain, media grafis berfungsi untuk menyalurkan pesan dari sumber ke

penerima pesan. Saluran yang dipakai menyangkut indera penglihatan. Pesan yang akan di sampaikan dituangkan ke dalam simbol-simbol komunikasi visual (Sadiman, 2008: 28). Dalam konteks media pembelajaran, media grafis adalah media yang dapat mengomunikasikan data dan fakta, gagasan serta ide-ide melalui gambar dan kata-kata (Sanjaya, 2012: 157).

Media grafis sebagai sarana pembelajaran bersifat fleksibel dan mudah untuk digunakan. Penggunaan media grafis dapat dilakukan, baik dengan cara dipamerkan maupun dikombinasikan dengan teks seperti yang umum terlihat pada ilustrasi sebuah buku. Media grafis banyak digunakan untuk membantu proses pemahaman seseorang terhadap informasi dan pengetahuan yang sedang dipelajari (Pribadi, 2017: 29-30).

2. Jenis-Jenis Media Grafis

Media grafis dalam pembelajaran dapat melengkapi informasi tertulis yang terdapat dalam sebuah buku dan dipamerkan ditempat tertentu oleh khalayak. Media grafis juga dapat digunakan untuk mengurangi kesalahan penafsiran dalam memahami pembelajaran.

Terdapat berbagai media grafis yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran, di antaranya: gambar dan foto, bagan, grafik, poster, karikatur, dan komik.

a. Gambar dan Foto

Gambar dan foto merupakan media yang umum dipakai untuk berbagai macam kegiatan pembelajaran. Gambar yang baik bukan hanya dapat menyampaikan saja tetapi dapat digunakan untuk melatih keterampilan

berpikir serta dapat mengembangkan kemampuan imajinasi siswa (Sanjaya, 2012: 166).

b. Bagan

Bagan adalah gambaran dari sesuatu yang dilukiskan dengan garis, gambar, dan kata-kata. Maksudnya untuk meragakan suatu pokok pelajaran yang menunjukkan adanya hubungan, perkembangan atau perbandingan tentang sesuatu (Anitah, 2009: 14). Terdapat beberapa jenis bagan, di antaranya: bagan pohon (*tree chart*), bagan akar (*root chart*), bagan arus (*flow chart*), dan bagan pandangan tembus.

c. Grafik

Grafik adalah media grafik yang dapat memvisualisasikan perkembangan atau keadaan tertentu secara sederhana dan ringkas melalui garis dan gambar. Grafik biasanya digunakan untuk menyederhanakan bentuk visual dari keadaan tertentu yang terdapat pada tabel. Artinya data-data berbentuk angka dalam tabel yang sulit dicerna, maka disederhanakan dalam bentuk grafis, sehingga dapat lebih mudah dicerna (Sanjaya, 2012: 163-164).

Terdapat berbagai jenis grafik yang sering digunakan, yakni: grafik garis, grafik batang, dan grafik lingkaran.

d. Poster

Poster adalah karya seni atau desain grafis yang memuat komposisi gambar dan huruf di atas kertas berukuran besar. Poster juga diartikan sebagai selebaran kertas cetak yang didesain untuk ditempelkan di dinding atau permukaan datar lainnya. Poster dapat digunakan untuk belajar sebagai contoh atau model dalam menyampaikan pesan secara efektif. Peserta didik

yang memiliki gaya belajar visual sangat efektif menggunakan poster apalagi jika dibentuk dengan perpaduan teks, gambar, dan warna untuk menarik minat peserta didik (Yaumi, 2018: 123).

e. Karikatur

Karikatur atau kartun adalah media grafis untuk mengungkapkan ide atau sikap dan pandangan terhadap seseorang, kondisi, kejadian atau situasi tertentu. Gambar yang disajikan melalui kartun biasanya berbetuk sederhana dan terkesan lucu. Sebuah gambar kartun yang baik bukan hanya dapat menyampaikan pesan tertentu melainkan juga dapat memengaruhi sikap dan tingkah laku orang yang melihatnya (Sanjaya, 2012: 163).

f. Komik

Komik adalah suatu bentuk karya seni yang menggunakan gambar-gambar tidak bergerak disusun sedemikian rupa sehingga membentuk jalinan cerita. Biasanya, komik dicetak di atas kertas dan dilengkapi dengan teks. Komik dapat diterbitkan dalam berbagai bentuk, mulai dari strip dalam koran, dimuat dalam majalah, hingga berbentuk buku tersendiri (Yaumi, 2018: 123).

3. Fungsi Media Grafis

Media grafis termasuk media visual. Sebagaimana halnya media yang lain, media grafis berfungsi untuk menyalurkan pesan dari sumber ke penerima pesan, pesan yang akan disampaikan dituangkan ke dalam simbol-simbol komunikasi visual. Simbol-simbol tersebut perlu dipahami benar artinya, agar proses penyampaian pesan dapat berhasil dan efisien.

Selain fungsi tersebut, media grafis juga memiliki 4 fungsi, yaitu:

1. Untuk menarik perhatian supaya anak bangkit dan perhatiannya, sehingga ia aktif baik memperhatikan maupun terdorong untuk mempelajari selanjutnya.
2. Untuk memperjelas ide atau buah pikiran yang sifatnya abstrak dengan perhitungan media grafis dapat ditangkap dengan jelas oleh siswa.
3. Memperkenalkan buah pikiran baru yang sebenarnya sukar dibayangkan.
4. Memperkuat daya ingat terhadap sesuatu perangsang sehingga susah untuk dilupakan (Safei, 2007: 120).

4. kelebihan dan Kelemahan Media Grafis

Betapapun baiknya sebuah media grafis pasti memiliki kelebihan di satu sisi dan di sisi yang lain memiliki pula kekurangan. Untuk itulah, maka berikut ini akan diketengahkan kelebihan dan kekurangan dari media grafis yang dapat diidentifikasi dari pendapat sejumlah ahli dalam media grafis.

a. Kelebihan Media Grafis

- 1) Dapat menerjemahkan ide-ide yang abstrak ke dalam bentuk yang lebih realistik.
- 2) Dapat ditemukan dalam buku-buku pelajaran, majalah, surat kabar, kalender, dan perpustakaan.
- 3) Mudah menggunakannya.
- 4) Dapat digunakan pada semua jenis dan jenjang pendidikan.
- 5) Menghemat waktu dan tenaga dan juga menarik perhatian siswa.
- 6) Harganya relatif lebih murah daripada jenis-jenis media pengajaran lainnya.

- 7) Dapat mengatasi keterbatasan waktu dan ruang.
- 8) Dapat mengatasi kekuatan daya maupun panca indera manusia.
- 9) Sifatnya konkret dan lebih realistik.
- 10) Dapat memperjelas suatu masalah sehingga dapat membetulkan kesalahpahaman.

Disamping kelebihan di atas, media grafis juga mempunyai kelemahan yaitu:

- 1) Kadang-kadang ukurannya terlalu kecil untuk digunakan pada kelompok siswa yang cukup besar.
- 2) Pada umumnya hanya dua dimensi yang tampak, sedangkan dimensi yang tampak, sedangkan dimensi yang lainnya tidak jelas.
- 3) Tidak dapat memperlihatkan suatu pola gerakan secara utuh.
- 4) Tanggapan bisa berbeda-beda terhadap gambar yang sama.
- 5) Sulit dipahami oleh siswa yang tingkat usia dan pendidikannya masih rendah.
- 6) Membutuhkan pengetahuan yang cukup dan keterampilan yang khusus dari guru.
- 7) Tidak cocok bila dipergunakan dalam kelas yang luas serta pembelajaran kelompok besar.
- 8) Sukar untuk melukiskan bentuk sebenarnya yang berdimensi 3 dan tidak memperlihatkan gerak seperti halnya gerakan hidup.
- 9) Terlalu menekankan pada persepsi mata juga kemungkinan kelas akan penuh dengan gambar.

10) Gambar benda terlalu kompleks kurang efektif untuk kegiatan pembelajaran (Safei, 2007:120).

Melihat fungsi dan kelebihan media grafis, media grafis merupakan media yang efektif dalam pembelajaran PAI. Melalui media grafis, pembelajaran PAI akan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga membantu siswa dalam memahami materi-materi PAI dan pada akhirnya siswa dapat meraih prestasi belajar secara maksimal.

D. Efektifitas Pembelajaran

1. Pengertian Efektifitas

Efektifitas berasal dari kata efektif. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, kata efektif mempunyai arti efek, pengaruh, akibat atau dapat membawa hasil. Efektifitas adalah keaktifan, daya guna, adanya kesesuaian dalam suatu kegiatan orang yang melaksanakan tugas dengan sasaran yang dituju.

Efektifitas adalah adanya kesesuaian antara orang yang melaksanakan tugas dengan sasaran yang dituju. Efektifitas adalah bagaimana suatu organisasi berhasil mendapatkan dan memanfaatkan sumber daya dalam usaha mewujudkan tujuan operasional (Mulyasa, 2011: 82). Efektifitas dalam satu kegiatan berkenaan dengan sejauh mana apa yang diprogramkan itu dapat terlaksana atau tercapai (Darajat: 183).

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa efektifitas adalah kegiatan seseorang dalam melaksanakan tugasnya dan dia berhasil

mewujudkan tujuan yang diharapkan dengan memanfaatkan sumberdaya yang ada.

2. Aspek Keefektifan Pembelajaran

Alasan tentang pentingnya media pembelajaran adalah agar tercipta pembelajaran yang efektif. Keefektifan pembelajaran biasanya diukur dengan tingkat pencapaian peserta didik. Menurut Hamzah B. Uno, ada empat aspek penting yang dipakai untuk mempreskripsikan keefektifan pembelajaran yaitu:

- a. Kecermatan penguasaan perilaku yang dipelajari atau sering disebut dengan “tingkat kesalahan”.
- b. Kecepatan untuk kerja.
- c. Tingkat alih belajar.
- d. Tingkat retensi dari apa yang dipelajari (Prastowo, 2014: 46-46).

3. Prinsip-Prinsip Efektifitas

Selama separuh abad terakhir ini, prinsip-prinsip pengajaran efektif telah berkembang dari berbagai sumber, yang meliputi:

- a. Menakar pengetahuan sebelumnya yang dimiliki siswa.

Sebelum memberikan pembelajaran harus mengumpulkan informasi terkait tentang tingkat pengetahuan dan keterampilan setiap siswa. Untuk mempelajari sebagian besar bahan-bahan dan kegiatan, para siswa harus memiliki pengetahuan dan keterampilan (Newby, Stepich, Lehman, dan Russell, 2006).

b. Mempertimbangkan perbedaan individual.

Para pemelajar berbeda dari segi kepribadian, bakat umum, pengetahuan dalam salah satu bidang studi, dan banyak faktor lainnya. Pengajaran yang efektif memungkinkan individual berkembang pada tingkat yang berbeda-beda, menguasai bahan-bahan yang berbeda, dan bahkan berpartisipasi dalam kegiatan yang berbeda-beda (Cooper dan Varma, 1997).

c. Menyatukan tujuan.

Agar guru dan siswa dan apa yang harus dicapai, tujuan-tujuan harus diperinci. Tujuan belajar harus sesuai dengan hasil atau standar yang diharapkan (Mager, 1997).

d. Mengembangkan kemampuan metakognitif.

Keterampilan yang selektif dalam menyesuaikan pendekatan mereka akan meningkatkan belajar para siswa dan membantu menjadikan mereka pemelajar sepanjang hayat (Nelson, 1992).

e. Menyediakan interaksi sosial.

Para guru dan siswa bertindak sebagai tutor dan anggota kelompok dapat menyediakan sejumlah dukungan pedagogis serta dukungan sosial (Jonassen, Howland, Moore, dan Marra, 2002).

f. Memasukan konteks realistic.

Para pemelajar paling mungkin meningkatkan mengingat dan menerapkan pengetahuan yang autentik dan disajikan dalam konteks dunia nyata. Pembelajaran langsung hafal menghasilkan “pengetahuan yang diam”, yaitu pembelajar mengetahui sesuatu tetapi tidak bisa

menerapkannya dalam kehidupan nyata (Brandsford, Brown, dan Cocking, 2000).

- g. Melibatkan para siswa dalam praktek relevan.

Pengalaman belajar paling efektif adalah yang mendorong para pemelajar untuk menerapkan keterampilan sesuai dengan hasil yang diharapkan. Partisipasi pemelajar akan meningkatkan kemungkinan belajar. Latihan, terutama dalam berbagai konteks, meningkatkan tingkat penyimpanan dan kemampuan menerapkan teknologi, keterampilan, dan sikap baru. Latihan mendorong belajar yang lebih mendalam, lebih lama, dan awet (Morisson dan Lowther, 2005).

- h. Menyediakan umpan balik yang konstruktif, terus menerus, dan tepat waktu.

Pembelajaran siswa membutuhkan informasi akurat mengenai miskonsepsi, salah paham, dan kelemahan. Para pemelajar harus mengetahui apakah pemikiran mereka sudah benar. Umpan balik mungkin berasal dari guru, tutor, pesan elektronik dari komputer, sistem skor sebuah pertandingan, atau diri sendiri. Selain mengetahui apakah tanggapan mereka salah, para siswa perlu tahu kenapa mereka gagal dan bagaimana mereka bisa meningkatkan kinerja mereka (Black dan William, 1998) (Smaldino, dkk, 2011).

4. Mengukur Efektifitas Penggunaan Media Grafis

Tingkat efektifitas dapat diukur dengan membandingkan antara rencana yang telah ditentukan dengan hasil nyata yang telah

diwujudkan. Untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap penggunaan media grafis dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dapat dilakukan perhitungan dengan rumus statistik deskriptif persentase sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase yang diperoleh

F = Jumlah jawaban dari setiap alternative jawaban

N = Banyaknya sampel

Selanjutnya menghitung nilai rata-rata dengan rumus:

$$Mx = \frac{\sum X}{N}$$

Keterangan:

MX= Mean (rata-rata)

$\sum X$ = Jumlah keseluruhan skor

N = Banyaknya siswa yang dinilai (Sudjana, 2013: 109).

Secara kuantitatif efektifitas penggunaan media grafis dalam pembelajaran PAI ditentukan dari hasil:

81% - 100% : Sangat Efektif

61% - 80% : Efektif

41% - 60% : Cukup Efektif

21% - 41% : Kurang Efektif

< 21% : Sangat Kurang Efektif (Arikunto, 2009: 35).

E. Penelitian Terdahulu

1. Skripsi dengan judul “Penggunaan Media Grafis pada Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di Kelas IV A Sekolah Dasar Negeri Gedongkiwo Tahun Ajaran 2012/2013” oleh Siti Maisaroh. Penelitian ini

menggunakan metode penelitian deskriptif kuantitatif. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IVA SD Negeri Gedongkiwo yang berjumlah 25 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan instrumen tes obyektif pilihan ganda, observasi dan dokumentasi. Kesahihan dan kepercayaan instrument penelitian ini diperoleh melalui uji validasi *product moment*, uji reliabilitas *cronbach alpha*, uji daya beda dan indeks kesukaran. Teknik analisis data menggunakan statistik deskriptif yaitu rerata dan penentuan kategori.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media grafis dalam pembelajaran PKN dilakukan melalui beberapa tahapan, yaitu menganalisis indikator pembelajaran, merencanakan/memilih media grafis, mengemas/merancang penggunaan media grafis, dan mengoperasikan media grafis dalam pembelajaran.

Perbedaan penelitian di atas dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu penelitian di atas meneliti pembelajaran PKN, sedangkan penelitian penulis meneliti pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

2. Skripsi dengan judul “Efektivitas Penerapan Kurikulum 2013 Terhadap Proses Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas VIII Di SMP Negeri 2 Bawang Kabupaten Banjarnegara” oleh Oktavia Ardiyani. Jenis penelitian ini adalah deskriptif kualitatif. Subjek penelitian adalah siswa kelas VIII B yaitu Junjung dan Dwita serta guru Pendidikan Agama Islam. Metode pengumpulan data menggunakan wawancara, metode observasi, dan metode analisis data kualitatif dalam mengumpulkan datanya melalui empat langkah yaitu reduksi data, display data, pengambilan kesimpulan dan verifikasi, serta analisis lapangan. Setelah data terkumpul

penulis menganalisis dengan menggunakan cara berfikir deduktif dan induktif. Hasil penelitian ini menunjukkan penerapan kurikulum 2013 terhadap proses pembelajaran PAI telah efektif. Hal ini dapat dilihat dari aspek efektivitasnya.

Perbedaan penelitian di atas dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu mengenai jenis penelitian. Penelitian di atas menggunakan jenis penelitian kualitatif sedangkan penelitian penulis menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan persentase. Persamaan dengan penelitian ini terdapat pada variabel bebasnya yaitu pembelajaran PAI, sedangkan perbedaannya adalah variabel terikatnya pada skripsi ini adalah penerapan kurikulum 2013.

3. Skripsi yang berjudul “ Efektivitas Penggunaan Lembar Kerja Siswa dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (Aqidah) kelas VII SMP Muhammadiyah 1 Purwokerto” oleh Neli Fauziah. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan Lembar Kerja Siswa (LKS) dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

Jenis penelitian ini adalah penelitian deskriptif kualitatif. Sumber data terdiri dari Guru dan Siswa. Teknik pengumpulan data meliputi angket dan dokumentasi. Hasil penelitian dianalisis dengan cara menghitung jumlah presentase pada teknik pengumpulan data berupa angket menggunakan rumus presentase.

Hasil penelitian Efektivita Penggunaan Lembar Kerja Siswa (LKS) dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam kelas VII di SMP Muhammadiyah 1 Purwokerto adalah Cukup Efektif. Hal ini dibuktikan dari

hasil angket tentang Efektivitas Penggunaan LKS dalam pembelajaran PAI yang mencapai skor (56,02). Maka hasil analisis data angket tersebut menunjukkan kategori “Cukup Efektif”.

Perbedaan penelitian di atas dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis yaitu mengenai jenis penelitian. Penelitian di atas menggunakan jenis penelitian kualitatif sedangkan penelitian penulis menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan persentase. Persamaan dengan penelitian ini terdapat pada variabel bebasnya yaitu pembelajaran PAI, sedangkan perbedaannya adalah variabel terikatnya pada skripsi ini adalah penggunaan Lembar Kerja Siswa (LKS).

