

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Deskripsi Teori Dasar

1. Pengertian Media Pembelajaran

a. Media Pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan untuk membantu menyampaikan hal-hal yang berkaitan dengan proses belajar mengajar. Karena dengan media pembelajaran diharapkan pengetahuan yang diajarkan akan sampai kepada orang yang mengikuti proses belajar mengajar tersebut, kemudian dapat dipahami dan dimengerti tentang pengetahuan tersebut. Media pembelajaran juga merupakan komponen instruksional yang terdiri dari pesan, orang dan peralatan atau benda. Seiring dengan perkembangan zaman, pengetahuan dan teknologi, maka media pembelajaran juga mengalami perkembangan dan kemajuan. Artinya bahwa media pembelajaran sudah banyak jenis dan variasinya seiring dengan perkembangan zaman serta kemajuan pengetahuan dan teknologi tersebut.

Hal ini menyebabkan timbulnya pengklasifikasian, pengelompokan atau disebut juga dengan penggolongan media pembelajaran. Adapun pengklasifikasian, pengelompokan atau disebut juga

dengan penggolongan pembelajaran sangat berguna untuk bagi tenaga pengajar atau pendidik dalam memilih media yang akan digunakannya untuk proses belajar mengajar tentunya. Pemilihan media tentunya akan disesuaikan dengan tujuan materi, kemampuan dan karakteristik peserta dalam proses belajar-mengajar, sehingga diharapkan akan tercapainya efisiensi dan efektifitas proses dan hasil dari kegiatan belajar mengajar tersebut.

Menurut Latuheru (1998:14) media pembelajaran adalah semua alat (bantu) atau benda yang digunakan untuk kegiatan belajar mengajar, dengan maksud menyampaikan pesan (informasi) pembelajaran dari sumber (guru maupun sumber lain) kepada penerima (dalam hal ini anak didik atau warga belajar).

Menurut Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, (2010:120) bahwa dalam suatu proses belajar-mengajar kehadiran media mempunyai arti yang cukup penting. Karena dalam kegiatan tersebut ketidakjelasan bahan yang akan disampaikan dapat di bantu dengan menghadirkan media sebagai perantara. Media dapat mewakili apa yang kurang mampu guru ucapkan melalui kata-kata atau kalimat tertentu. Bahkan keabstrakan bahan di konkretkan dalam

kehadiran media. Kemudian dijelaskan pula didalam Q. S Al-Baqarah ayat 31, sebagaimana firman Allah SWT:

وَعَلَّمَ آدَمَ الْأَسْمَاءَ كُلَّهَا ثُمَّ عَرَضَهُمْ عَلَى الْمَلَائِكَةِ
فَقَالَ أُنَبِّئُونِي بِأَسْمَاءِ هَؤُلَاءِ إِنْ كُنَّ
أَنْتُمْ صَادِقِينَ ﴿٣١﴾

Artinya: Dan dia mengajarkan kepada Adam nama-nama (benda- benda) seluruhnya, kemudian mengemukakannya kepada para Malaikat lalu berfirman : “Sebutkanlah kepada-ku nama benda-benda itu jika kamu memang benar orang-orang yang benar!”. (Q.S Al- Baqarah : 31).

Ayat ini membahas berbagai aspek yang berkaitan dengan media pembelajaran, termasuk pendidik, peserta didik dan media pembelajaran dengan menggunakan gambar atau pun suara. Ayat ini juga berkaitan dengan media pembelajaran karena menunjukkan proses belajar mengajar yang efektif, menggunakan media (nama-bama benda-benda) untuk membantu proses belajar, serta menekankan pentingnya dalam meningkatkan kemampuan dan kecerdasan.

Kemudian, dapat disimpulkan bahwa media pendidikan atau pengajaran itu adalah sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke si penerima guna merangsang pikiran,

perasaan, perhatian, dan kemauan siswa sehingga terjadi dapat mendorong terjadinya proses belajar. Sebagai pembawa (penyalur) pesan, media pengajaran tidak hanya digunakan oleh guru (Budimansyah Dasim, 2003:234). Adapun pengertian media menurut para ahli sebagai berikut :

1. Heinich, Molenda, dan Russel diungkapkan bahwa Media merupakan wadah dari pesan yang oleh sumber pesan atau pun penyalurnya ingin diteruskan kepada sasaran atau penerima pesan tersebut.
2. Gerlach & Ely, mengatakan bahwa media jika dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi, yang menyebabkan siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Jadi menurut pengertian ini, guru, teman sebaya, buku teks, lingkungan sekolah dan luar sekolah, bagi seorang siswa merupakan media.
3. Dalam Buku Pengantar Ilmu Komunikasi, media adalah alat atau sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari komunikator kepada khalayak. Ada beberapa pakar psikologi memandang bahwa dalam komunikasi antarmanusia, maka media yang paling dominasi

dalam berkomunikasi adalah pancaindera manusia seperti mata dan telinga. Pesan - pesan yang diterima selanjutnya oleh pancaindera selanjutnya diproses oleh pikiran manusia untuk mengontrol dan menentukan sikapnya terhadap sesuatu, sebelum dinyatakan dalam tindakan.

4. Sadiman, Media sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dan pengiriman pesan kepada penerima pesan, sehingga dapat merangsang pildran, perasaan, perhatianm dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa, yang sehingga proses belajar mengajar berlangsung dengan efektif dan efesien sesuai dengan yang diharapkan(Anung Haryono, 2009:87).

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan. Gagne mengartikan media sebagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang mereka untuk belajar. Media pendidikan , tentu saja media yang digunakan dalam proses dan untuk mencapai tujuan pendidikan. Pada hakekatnya media pendidikan juga merupakan media komunikasi, karena proses pendidikan juga merupakan proses komunikasi. Apabila kita bandingkan dengan media

pembelajaran, maka media pendidikan sifatnya lebih umum, sebagaimana pengertian pendidikan itu sendiri. Sedangkan media pembelajaran sifatnya lebih mengkhusus, maksudnya media pendidikan yang secara khusus digunakan untuk mencapai tujuan belajar tertentu yang telah dirumuskan secara khusus. Tidak semua media pendidikan adalah media pembelajaran, tetapi setiap media pembelajaran pasti termasuk media pendidikan (Harjono,2006:238).

Berikut adalah pengertian media pembelajaran menurut beberapa ahli sebagai berikut :

1. Briggs, media pembelajaran adalah sarana fisik untuk menyampaikan isi/materi pembelajaran seperti : buku, film, video dan sebagainya.
2. National Education Assosiaton, mengungkapkan bahwa media pembelajaran adalah sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun pandang-dengar, termasuk teknologi perangkat keras.
3. Schramm “media pembelajaran adalah teknologi pembawa pesan(informasi) yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran.”
4. Oemar Hamalik “Mengemukakan bahwa yang dimaksud dengan media pendidikan adalah alat, metode, dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi

antara guru dan siswa dalam proses pendidikan dan pembelajaran disekolah.

5. Latuheru, menyatakan bahwa media pembelajaran adalah bahan, alat, atau teknik yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar dengan maksud agar proses interaksi komunikasi edukasi antara guru dan siswa dapat berlangsung secara tepat guna dan berdaya guna. Dari penjelasan mengenai media pembelajaran tersebut, maka penulis menyimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dalam kegiatan belajar mengajar dengan maksud agar proses interaksi komunikasi edukasi antara guru dan siswa berlangsung secara tepat guna dan berdaya guna sehingga media tersebut dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran.

b. Macam-Macam Media Pembelajaran

1. Media Visual

Media ini menyampaikan informasi melalui indera penglihatan (mata), seperti gambar, grafik, diagram, poster, peta, dan bagan. Media ini sangat membantu dalam memperjelas konsep-konsep abstrak. Menurut Arsyad (2011:74), media visual efektif untuk

meningkatkan pemahaman siswa karena menyajikan informasi secara konkret dan menarik.

2. Media Audio

Media ini menyampaikan pesan melalui suara, contohnya adalah radio, rekaman audio, podcast, atau pemutaran lagu edukatif. Media audio cocok untuk meningkatkan kemampuan menyimak dan pemahaman verbal siswa. Sadiman dkk. (2010:57) menjelaskan bahwa media audio sangat efektif dalam menyampaikan informasi jika pendengar fokus dan bahan audionya dirancang dengan baik.

3. Media Audio-Visual

Media ini menggabungkan unsur suara dan gambar bergerak, seperti video pembelajaran, film edukatif, dan animasi. Media ini mempermudah siswa untuk memahami materi karena melibatkan dua indera sekaligus. Heinich dkk. (2002:230) menyebutkan bahwa media audio-visual dapat meningkatkan perhatian, pemahaman, dan retensi siswa terhadap materi pelajaran.

4. Media Interaktif

Media ini memungkinkan adanya interaksi

antara siswa dan materi pembelajaran, misalnya aplikasi pembelajaran, game edukatif, kuis digital, dan multimedia interaktif. Media ini memfasilitasi belajar mandiri dan aktif. Menurut Munir (2012:168), media interaktif sangat cocok untuk pembelajaran abad ke-21 karena mendukung keterampilan berpikir kritis, kolaborasi, dan penggunaan teknologi.

5. Media Lingkungan (Realita dan Simulasi).

Media ini melibatkan lingkungan sekitar sebagai sumber belajar, seperti kunjungan ke museum, praktik langsung di lapangan, atau simulasi situasi tertentu di kelas. Media ini memungkinkan siswa mengalami pembelajaran yang kontekstual. Prastowo (2012:95) menyatakan bahwa lingkungan sekitar adalah laboratorium belajar yang tak terbatas dan sangat efektif untuk pembelajaran berbasis pengalaman langsung.

c. **Dasar Konsep Media Pembelajaran.**

Pendidikan adalah usaha sadar dan sistematis, yang dilakukan orang yang disertai tanggung jawab untuk mempengaruhi peserta didik agar mempunyai sifat dan tabiat sesuai dengan cita-cita pendidikan. Pendidikan ialah pimpinan yang diberikan dengan sengaja oleh orang dewasa kepada anak-anak, dalam pertumbuhannya

(jasmani dan rohani) agar berguna bagi diri sendiri dan bagi masyarakat. Dalam arti lain, pendidikan merupakan pendewasaan peserta didik agar dapat mengembangkan bakat, oleh karena itu sudah seharusnya pendidikan didesain guna memberikan pemahaman serta meningkatkan prestasi belajar peserta didik (siswa).

Konsep belajar didekati menurut paradigma konstruktivisme. Menurut pemahaman konstruktivistik, belajar merupakan hasil konstruksi sendiri (pembelajaran) sebagai hasil interaksinya terhadap lingkungan belajar. Pengkonstruksian pemahaman dalam inent belajar dapat melalui proses asimilasi atau akmodasi.

Peserta didik sendiri yang melakukan perubahan tentang pengetahuannya. Peran guru dalam pembelajaran adalah sebagai fasilitator, mediator, dan pembimbing. Jadi guru hanya dapat membantu proses perubahan pengetahuan di kepala peserta didik melalui perannya menyiapkan scaffolding dan guiding, sehingga siswa dapat mencapai tingkatan pemahaman yang lebih sempurna dibandingkan dengan pengetahuan sebelumnya.

d. Pertimbangan Dalam Memilih Media Pembelajaran.

Metodologi pengajaran mencakup dua aspek utama yang sangat menonjol, yaitu metode mengajar dan media pendidikan sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran. Sementara itu, penilaian berfungsi sebagai alat untuk mengukur atau

menentukan sejauh mana tujuan pengajaran telah tercapai. Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pendidikan memiliki kedudukan penting sebagai bagian dari komponen metodologi pengajaran. Sebagai salah satu unsur lingkungan belajar, media pembelajaran dirancang dan diatur oleh guru untuk mendukung terciptanya proses pembelajaran yang efektif dan efisien. Ada beberapa jenis media pendidikan yang biasa digunakan dalam proses pengajaran yaitu :

- a) Media grafis seperti gambar, foto, grafik, bagan atau diagram, poster, kartun, komik, dan lain-lain. Media grafis juga disebut media duadimensi, yakni media yang mempunyai ukuran panjang dan lebar.
- b) Media tiga dimensi yaitu dalam bentuk model, seperti model padat (solid model), model penampang, model susun, model kerja dan lain-lain.
- c) Media Proyeksi seperti slide, filmstrip, film, penggunaan OHP, dan lain-lain.
- d) Penggunaan lingkungan sebagai media pendidikan (Ali Mudloofir, 2016:125)

Penggunaan media dapat dilihat atau dinilai dari segi kecanggihan mediana, tetapi yang lebih penting

adalah fungsi dan perannya dalam membantu mempertinggi proses pengajaran. Bahwa dalam menggunakan media pendidikan sebagai alat komunikasi khususnya dalam hubungan dengan masalah proses belajar mengajar, kiranya harus didasarkan pada kriteria pemilihan yang objektif. Sebab penggunaan media pendidikan tidak sekedar menampilkan program pengajaran ke dalam kelas. Karena harus dikaitkan dengan tujuan pengajaran yang dicapai, strategi kegiatan belajar mengajar dan bahan.

Pengetahuan tentang keunggulan dan keterbatasan setiap jenis media menjadi penting, sehingga guru dapat memperkecil kelemahan atas media yang dipilih atau guru sekaligus dapat langsung memilih berdasarkan kriteria yang dikehendaki.

e. Manfaat Media Pembelajaran.

Media adalah teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran. Media ada yang tinggal dimanfaatkan oleh guru dalam kegiatan pembelajaran, artinya media tersebut dibuat oleh pihak tertentu dan guru tinggal menggunakannya secara langsung dalam kegiatan pembelajaran, begitu juga media yang sifatnya

alamiah yang tersedia dilingkungan sekolah juga termasuk yang dapat langsung digunakan. (Rusman,2015:213) Adapun manfaat media pembelajaran dalam proses belajar ialah sebagai berikut :

- a) menarik perhatian pembelajar sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- b) bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya, sehingga dapat lebih di pahami pembelajar, serta memungkinkan pembelajar menguasai tujuan pengajaran dengan baik.
- c) metode pembelajaran bervariasi, tidak semata-mata hanya komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata lisan pengajar, pembelajar tidak bosan, dan pengajar tidak kehabisan tenaga.
- d) pembelajar lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan penjelasan dari pengajar saja, tetapi juga aktivitas lain yang dilakukan seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan lain-lainya.

Sudjana & Rivai mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa, yaitu:

- a) Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.

- b) Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran.
- c) Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga ketika pembelajaran sedang berlangsung.
- d) Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan, dan lain-lain.

Hamalik merincikan manfaat media ialah sebagai berikut :

- a) Meletakkan dasar-dasar yang konkret untuk berpikir, oleh karena itu mengurasngi verbalisme.
- b) Memperbesar perhatian siswa.
- c) Meletakkan dasar-dasar yang penting untuk perkembangan belajar, oleh karena itu membuat pelajaran lebih mantap.
- d) Memberikan pengalaman nyata yang dapat menumbuhkan kegiatan berusaha sendiri dikalangan siswa.

- e) Menumbuhkan pemikiran yang teratur dan kontiyu, terutama melalui media.
- f) Membantu pengalaman yang tidak mudah diperoleh dengan cara lain dan membantu efesiensi dan keragaman yang lebih banyak belajar.

Menurut beberapa pendapat para ahli diatas, maka dapat disimpulkan beberapa manfaat praktis dari penggunaan media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar sebagai berikut :

- a) Media pembelajaran dapat menjelaskan penyajian pesan dan informasi sehingga dapat mempelancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
- b) Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, dan kemungkinan siswa bias untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.
- c) Media dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu.
- d) Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa dilingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya misalnya melalui karyawisata,

kunjungan ke museum atau kebun Binatang (Azhar Arsyad, 2015:29).

f. Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran sebagai komponen system pembelajaran, memiliki fungsi yang berbeda dengan fungsi komponen-komponen lainnya, yaitu sebagai komponen yang dimuati pesan pembelajaran untuk disampaikan kepada siswa. Dalam proses penyampaiannya media pembelajaran dapat berfungsi dengan baik apabila media tersebut dapat digunakan secara perorangan maupun kelompok (Septy Nurfadilah,2021:29)

a. Pemanfaatan media interaktif

1. Pengertian pemanfaatan media.

Pemanfaatan merupakan turunan kata dari kata “manfaat” yakni suatu penghadapan yang semata-mata menunjukkan kegiatan menerima penghadapan tersebut pada umumnya mengarah pada perolehan atau pemakaian hal-hal yang berguna baik dipergunakan secara langsung maupun tidak langsung agar dapat bermanfaat. Sedangkan menurut prof Dr. Js. Badudu dalam kamus umum Bahasa Indonesia, mengatakan bahwa pemanfaatan adalah hal, cara, hasil kerja

dalam memanfaatkan suatu yang berguna. Berdasarkan uraian diatas maka disimpulkan Pemanfaatan adalah aktivitas menggunakan proses dan sumber untuk belajar. Kata media berasal dari bahasa Latin yaitu medius yang artinya tengah, perantara atau pengantar

Kata media, merupakan bentuk jamak dari kata “medium”, yang secara etimologi berarti perantara ataupun pengantar. Kamus Besar Ilmu Pengetahuan media merupakan perantara/ penghubung yang terletak antara dua pihak atau sarana komunikasi seperti koran, majalah, radio, televisi, film, poster, dan spanduk. Arsyad mengungkapkan media adalah semua bentuk perantara yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan atau menyebar ide, gagasan atau pendapat, sehingga ide, gagasan atau pendapat yang dikemukakan itu sampai kepada penerima yang ditujuh.

Gerlach & Ely mengungkapkan bahwa media secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan

Sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses pembelajaran cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronik untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. Dari beberapa penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa media adalah alat untuk menyampaikan informasi kepada penerima dan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan perhatian agar terjadi komunikasi yang efektif dan efisien. Pemanfaatan media dalam pembelajaran mengacu pada proses penggunaan berbagai alat bantu atau sarana komunikasi yang digunakan untuk menyampaikan pesan dan materi pelajaran agar lebih mudah dipahami oleh peserta didik. Media pembelajaran berperan penting dalam menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, interaktif, dan efektif.

Menurut Arsyad (2011:4), media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat

merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa untuk belajar. Oleh karena itu, pemanfaatan media mencakup cara guru memilih, menggunakan, dan mengintegrasikan media ke dalam proses pembelajaran agar tujuan instruksional tercapai secara optimal.

Lebih lanjut, Sadiman dkk. (2011:6) menyatakan bahwa pemanfaatan media pembelajaran bertujuan untuk memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistis, mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indra, serta meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam proses belajar mengajar.

Dalam praktiknya, pemanfaatan media dapat berupa penggunaan media cetak (buku, modul), media visual (gambar, video), media interaktif (permainan edukatif, teka-teki silang), maupun media digital (aplikasi dan platform e-learning). Pemilihan media yang sesuai dengan karakteristik materi dan siswa akan sangat mendukung terciptanya pembelajaran yang bermakna.

Pemanfaatan media tidak hanya berfokus pada alat yang digunakan, tetapi juga pada strategi guru dalam mengelola dan

mengoptimalkan media tersebut sebagai bagian dari kegiatan pembelajaran. Dengan demikian, pemanfaatan media merupakan bagian integral dari upaya meningkatkan mutu pendidikan dan hasil belajar siswa.

2. Pengertian Interaktif.

Interaktif sendiri merupakan keterkaitan komunikasi dua arah atau lebih dari komponen-komponen komunikasi. Namun makna interaktif yang dimaksud ialah komunikasi timbal balik antara media komunikasi dengan pengguna, berawal dari data yang diinput oleh pengguna yang mendapat respon oleh media sehingga memunculkan adanya interaksi. Berdasarkan hal tersebut media pembelajaran interaktif dapat didefinisikan sebagai segala sesuatu yang menyangkut software dan hardware yang dapat dipergunakan sebagai perantara untuk menyampaikan isi materi ajar dari sumber belajar ke pembelajar dengan metode pembelajaran yang dapat memberikan respons balik terhadap pengguna dari apa yang telah diinputkan ke media tersebut (Wima & Fahri, 2022:10).

Interaktif berasal dari kata interaksi, yang

berarti hubungan timbal balik antara dua pihak atau lebih. Dalam konteks pembelajaran, interaktif merujuk pada *proses komunikasi dua arah atau lebih antara guru dan siswa, siswa dengan siswa, atau siswa dengan media* yang memungkinkan terjadinya respons, umpan balik, dan keterlibatan aktif.

Menurut Heinich dkk. (2002), interaktif adalah karakteristik dari media atau sistem pembelajaran yang memungkinkan pengguna (siswa) memberikan tanggapan, dan sistem memberikan umpan balik atas tanggapan tersebut. Hal ini menciptakan proses belajar yang bersifat aktif dan partisipatif.

Sementara itu, Depdiknas (2003) menyebutkan bahwa pembelajaran interaktif adalah pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif dalam membangun pengetahuan melalui komunikasi dua arah, baik dengan guru, sesama siswa, maupun dengan media pembelajaran itu sendiri.

Dalam penggunaan media pembelajaran, sifat interaktif dapat diwujudkan melalui:

1. Tanya jawab antara siswa dan guru.
2. Kegiatan diskusi kelompok.

3. Penggunaan media digital seperti *teka-teki silang interaktif, kuis online, atau video edukatif* yang memerlukan respon dari siswa.

3. Jenis-jenis media interaktif.

- 1) Media visual yaitu jenis media yang digunakan hanya mengandalkan indera penglihatan, misalnya media cetak seperti buku, jurnal, peta, gambar, dan lain sebagainya.
- 2) Media audio adalah jenis media yang digunakan hanya mengandalkan pendengaran saja. Contohnya tape recorder, dan radio.
- 3) Media audio visual adalah jenis media yang dalam penggunaannya melibatkan indera pendengaran dan indera penglihatan sekaligus. Contohnya film, video, program TV, dan lain sebagainya.

Multimedia yaitu media yang melibatkan beberapa jenis media dan peralatan secara terintegrasi dalam suatu proses atau kegiatan pembelajaran. Berdasarkan beberapa jenis-jenis media pembelajaran tersebut yang akan digunakan dalam penelitian tindakan kelas

dengan model kooperatif tipe NHT ini, yaitu media interaktif yang termasuk dalam multimedia. Media ini dipilih karena dengan media interaktif, anak tidak akan merasa jenuh, menarik perhatian siswa agar lebih aktif dalam proses pembelajaran serta memperjelas suatu masalah sehingga siswa akan mudah dalam memahaminya. Jadi dapat disimpulkan dengan media pembelajaran akan memudahkan dalam proses kegiatan pembelajaran sehingga tujuan dari pembelajaran dapat dicapai (Wima & Fahri, 2022).

4. Metode Pembelajaran Interaktif

a) Diskusi Kelompok

Metode diskusi merupakan cara penyajian pelajaran dimana guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengeluarkan pendapatnya dalam memecahkan suatu masalah bersama (Sanjaya.2010:128)

b) Role Playing (Bermain Peran)

Metode bermain peran sangat efektif untuk melibatkan emosi siswa dalam memahami materi, terutama yang berkaitan dengan kehidupan sosial (Djamarah,2010:93)

c) Problem Based Learning (PBL)

PBL merupakan pendekatan masalah sebagai titik awal pembelajaran sehingga mendorong siswa untuk berpikir dan belajar secara mandiri (Trianto,2009:71)

d) Cooperative Learning (Pembelajaran Kooperatif)

Pembelajaran kooperatif efektif meningkatkan motivasi, hasil belajar, serta kemampuan sosial siswa (Slavin,2005:18)

e) **Keunggulan media interaktif.**

Keunggulan media interaktif “ Teka –teki silang” bagi siswa kelas 4 SD sudah sesuai dengan indikator pada media pembelajaran dan sesuai dengan perkembangan kurikulum saat ini. Produk yang dikembangkan sudah sesuai dengan indikator pada media pembelajaran dan sesuai dengan perkembangan kurikulum saat ini. Selain itu produk yang dikembangkan mudah dipahami karena bahasa yang digunakan cocok untuk siswa kelas 4 Sekolah Dasar sehingga memudahkan peserta didik untuk memahami media pembelajaran. Media pembelajaran juga di desain semenarik mungkin sehingga peserta didik semangat dalam mengikuti pembelajaran

Media interaktif merupakan alat bantu belajar yang memungkinkan terjadinya komunikasi dua arah antara media dan pengguna (siswa), sehingga proses

pembelajaran menjadi lebih hidup dan bermakna. Berikut beberapa keunggulannya:

1. Meningkatkan Motivasi dan Minat Belajar Siswa

Media interaktif dirancang dengan tampilan visual dan aktivitas yang menarik, sehingga mampu membangkitkan semangat dan rasa ingin tahu siswa.

2. Membantu Mempermudah Pemahaman Materi

Dengan adanya fitur seperti animasi, simulasi, dan teka-teki interaktif, konsep-konsep abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dipahami.

3. Mendorong Partisipasi Aktif Siswa

Media interaktif mengharuskan siswa untuk memberi respon atau jawaban, sehingga pembelajaran tidak lagi bersifat satu arah.

4. Banyak media interaktif yang menyediakan umpan balik otomatis, misalnya benar atau salah, yang membantu siswa mengevaluasi pemahamannya secara langsung.

5. Fleksibel dan Bisa Diakses Kapan Saja

Media interaktif digital, seperti aplikasi atau permainan edukatif, dapat diakses siswa kapan dan di mana saja, baik secara individu maupun kelompok.

f) Fungsi dan Manfaat Media Interaktif.

Fungsi media pendidikan adalah untuk tujuan instruksi dimana informasi yang terdapat dalam media itu harus melibatkan peserta didik baik dalam benak, mental maupun dalam bentuk aktifitas yang nyata sehingga pembelajaran dapat terjadi. Menurut "kemp dan Dayton ada tiga.

fungsi utama yaitu: (a) memotivasi minat dan tindakan,(b) menyajikan informasi, (c) memberi instruksi. Pada saat ini media pendidikan mempunyai fungsi sebagai berikut.

1. Membantu memudahkan belajar bagi siswa/mahasiswa dan mengajar bagi guru/dosen.
2. Memberikan pengalaman lebih nyata, yang abstrak dapat menjadi konkrit.
3. Menarik perhatian siswa/mahasiswa, jalannya pelajaran tidak membosankan.
4. Semua indera siswa/mahasiswa dapat diaktifkan, kelemahan satu indera dapat diimbangi oleh kekuatan indera lainnya.
5. lebih menarik perhatian dan minta siswa/mahasiswa dalam belajar dapat membangkitkan dunia teori dengan realitanya.

g) Solusi dan Kendala Media Interaktif.

Pemanfaatan media interaktif berbasis teka-teki silang dalam pendidikan dapat menjadi solusi efektif untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Media ini tidak hanya menyenangkan, tetapi juga mendorong siswa untuk berpikir kritis dan kreatif. Teka-teki silang dapat digunakan untuk menguji pemahaman konsep, memperluas kosakata, serta melatih kemampuan problem- solving. Dengan menggunakan teknologi digital, seperti aplikasi atau platform online, guru dapat dengan mudah membuat dan membagikan teka-teki silang yang relevan dengan materi pelajaran. Hal ini juga dapat meningkatkan motivasi siswa, karena mereka dapat berinteraksi dengan teman-teman mereka dalam menyelesaikan tantangan tersebut (Adriansyah & Azhar, 2023:45).

Namun, terdapat beberapa kendala dalam pemanfaatan media interaktif berbasis teka-teki silang. Salah satunya adalah keterbatasan akses teknologi di beberapa daerah, yang mengakibatkan tidak semua siswa dapat menikmati manfaat media ini. Selain itu, tidak semua guru memiliki keterampilan dalam menggunakan teknologi dengan efektif, yang dapat menghambat implementasi media

interaktif tersebut. Selain itu, jika teka-teki silang tidak dirancang dengan baik, siswa mungkin mengalami kebingungan atau frustrasi, yang justru dapat mengurangi minat mereka dalam belajar. Oleh karena itu, perlu adanya pelatihan bagi guru dan penyediaan sarana yang memadai agar pemanfaatan media ini dapat berjalan dengan optimal (Halimah et al., 2021).

h) Cara Penerapan Media Interaktif Dalam Kegiatan Pembelajaran

Penerapan media pembelajaran interaktif harus dirancang secara sistematis agar dapat mendukung tercapainya tujuan pembelajaran. Berikut beberapa langkah cara penerapannya:

1. Menentukan Tujuan dan Materi Pembelajaran

Langkah pertama adalah merumuskan tujuan pembelajaran secara jelas dan memilih materi yang sesuai untuk disampaikan melalui media interaktif. Tidak semua materi cocok menggunakan media tertentu, sehingga pemilihan konten harus selektif. Menurut Arsyad (2011:19), keberhasilan media pembelajaran sangat ditentukan oleh kesesuaian antara materi, tujuan, dan karakteristik siswa.

2. Memilih Jenis Media Interaktif yang Tepat

Guru harus memilih media interaktif yang

sesuai dengan kebutuhan pembelajaran, misalnya:

- 1) Teka-teki silang digital untuk pelajaran agama atau bahasa,
- 2) Game edukatif untuk pelajaran sains,
- 3) Video interaktif untuk pelajaran IPS atau sejarah.

Munir (2012:112) menyatakan bahwa pemilihan media harus memperhatikan kemudahan penggunaan, daya tarik, dan kemampuan memberikan umpan balik.

3. Menyusun Perangkat Pembelajaran

Guru menyiapkan RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran)* yang mengintegrasikan penggunaan media interaktif ke dalam kegiatan inti pembelajaran, misalnya melalui:

- 1) Kegiatan pengenalan konsep,
- 2) Latihan soal interaktif,
- 3) Diskusi kelompok berbasis media.

Sanjaya (2021:154) menekankan pentingnya perencanaan yang matang dalam pemanfaatan teknologi agar pembelajaran tidak keluar dari tujuan utama.

4. Melibatkan Siswa Secara Aktif

Pada saat pelaksanaan, guru harus memberi

kesempatan kepada siswa untuk berinteraksi langsung dengan media:

- 1) Menjawab kuis digital,
- 2) Mengisi teka-teki silang bersama kelompok,
- 3) Memberi tanggapan terhadap video atau simulasi.

Hal ini membuat siswa aktif, berpikir kritis, dan tidak hanya menjadi pendengar pasif.

Sadiman dkk. (2011:9) menjelaskan bahwa media interaktif harus mendorong keterlibatan mental dan emosional siswa.

5. Memberikan Umpan Balik dan Evaluasi

Setelah penggunaan media, guru memberikan umpan balik terhadap jawaban siswa dan melakukan evaluasi pembelajaran, baik secara lisan maupun tertulis, untuk mengetahui keberhasilan penggunaan media tersebut.

Heinich et al. (2002) menyatakan bahwa media interaktif yang baik harus memungkinkan guru mengevaluasi pemahaman siswa secara langsung.

b) Teka-teki Silang.

1. Pengertian Teka –Teki Silang.

Teka-teki silang merupakan media yang digunakan untuk meninjau kembali dan dapat

membantu peserta didik mengingat kembali tentang materi yang telah disampaikan oleh pendidik. Menerapkan media ini dapat melibatkan kemampuan peserta didik untuk menjawab suatu masalah berupa teka-teki silang. Saat bermain teka teki silang seseorang tidak saja dapat menghilangkan kejenuhan, kebosanan, rasa malas, dan keruwetan pikiran, tetapi dengan bermain seseorang juga bisa memperoleh hiburan, kesenangan, pengalaman, variasi dan rutinitas, bahkan teman.

Menurut Zaini Hisyam. Loc. Cit. Dalam (Hasmarlina, 2023) Metode Crossword Puzzle dapat digunakan sebagai metode pembelajaran yang baik dan menyenangkan tanpa kehilangan esensi belajar yang sedang berlangsung. Penggunaan media teka-teki silang adalah agar proses pembelajaran semakin bervariasi dan tidak membosankan serta aktivitas belajar dapat menyenangkan, sehingga membuat peserta didik semakin aktif dan semangat dalam mengikuti kegiatan proses pembelajaran. Peserta didik terlibat aktif dalam proses pembelajaran yang dapat membuat peserta didik menjadi mandiri, berpikir kritis dan demokratis dengan bermain,

pembelajaran akan berlangsung dalam suasana yang menyenangkan, wajar, dan alami. Suasana yang demikian, transfer informasi, pengalaman atau keterampilan dapat berlangsung “tanpa terasa” sehingga peserta didik tidak merasa digurui atau dipaksa untuk belajar. Dalam proses pembelajaran PAI di SD, diperlukan penggunaan media pembelajaran agar anak menjadi terlatih keaktifan belajarnya. Maka dibawah penulis akan menjelaskan tentang “Pentingnya pemanfaatan media interaktif berbasis TTS pada mata pelajaran pendidikan agama islam.

Teka-teki silang merupakan sebuah permainan yang cara permainannya yaitu mengisi ruang-ruang kosong yang berbentuk kotak dengan huruf-huruf sehingga membentuk sebuah kata yang sesuai dengan petunjuk. Mengisi teka-teki silang memang sangat mengasyikkan, teka-teki silang berguna untuk mengingat kosa kata yang populer, selain itu juga berguna untuk pengetahuan yang bersifat umum dengan cara santai. Sejalan dengan hal tersebut, (Hasmarlina, 2023) mengemukakan teka-teki silang adalah permainan yang mengisi kotak kosong yang sudah disediakan, biasanya kotak yang transparan.

Permainan ini untuk mengasah otak agar lebih berkonsentrasi dalam mengingat, teka-teki silang ini terdiri dari sekumpulan kotak-kotak transparan, dan ada dua jalur yaitu vertikal dan horizontal yang nantinya akan diisi sesuai pertanyaan yang telah disediakan. Pada penulisan ini media teka-teki silang digunakan agar siswa belajar secara aktif, siswa akan terlibat dalam pembelajaran sehingga pembelajaran tidak selalu berpusat pada guru melainkan siswa juga akan berperan aktif dalam proses pembelajaran.

Media teka teki silang pada dasarnya sebuah permainan yang memiliki banyak sekali manfaat. Seperti pengertiannya bahwa teka teki silang merupakan permainan yang dapat meningkatkan semangat siswa karena dengan bermain teka teki silang siswa akan menjadi penasaran terhadap jawaban-jawaan dari pertanyaan yang ada dalam teka teki silang tersebut, selain itu juga dapat meningkatkan keaktifan siswa karena siswa akan terus menggali informasi agar semua pertanyaan di dalam teka teki silang tersebut terjawab. (Maryana et al., 2024:25-36) menegaskan bahwa: “manfaat teka teki silang adalah meningkatkan aktivitas dan hasil belajar peserta didik sebab dalam mengisi

teka-teki silang kondisi pikiran yang jernih, rileks dan tenang akan membuat memori otak kuat, sehingga daya ingat pun meningkat.

Banyak penelitian yang terkait dengan penggunaan media teka-teki silang sebagai salah satu media dalam pembelajaran (yang dipandang ampuh dan efektif dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, apakah itu pada siswa level rendah ataupun pada level mahasiswa. Hal ini juga selaras dengan apa yang dinyatakan oleh Khalilullah (2013:45) bahwa “teka-teki silang merupakan “salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran untuk melatih keterampilan berpikir dan penguasaan kosa-kata”. Media ini sangat mudah untuk dibuat oleh guru dan dapat digunakan untuk semua tingkatan, baik untuk pemula, menengah atau yang sudah lanjut. Di samping itu, materi yang dapat dipilih dapat disesuaikan dengan tujuan pembelajaran.

Sedangkan yang dimaksud dengan teka-teki bergambar adalah permainan untuk menduga, menebak dan menerka soal berupa kalimat, cerita atau gambar ditemukan secara samar-samar, biasanya untuk mengasah pikiran seseorang yang

dihiasi dengan gambar baik gambar barang, orang, binatang, tumbuhan dan sebagainya. Lebih lanjut, Haryono mengatakan bahwa tujuan teka-teki silang dalam pembelajaran ini adalah untuk mengasah otak siswa dalam berpikir dan menambah perbendaharaan kosakata pada suatu mata pelajaran.

2. Macam-Macam Media Pembelajaran Teka-Teki Silang

Media interaktif berbasis teka-teki silang dapat dikategorikan dalam berbagai bentuk, salah satunya adalah teka-teki silang cetak (print-based crossword). Media ini menggunakan kertas atau modul cetak yang dirancang sedemikian rupa dengan kisi-kisi dan petunjuk soal baik secara mendatar maupun menurun. Kelebihannya adalah mudah digunakan tanpa memerlukan perangkat teknologi, cocok untuk sekolah-sekolah dengan keterbatasan fasilitas. Menurut Arsyad (2011:4), media cetak merupakan media pembelajaran yang paling umum digunakan karena biayanya murah dan mudah diproduksi.

Selain versi cetak, kini tersedia juga media teka-teki silang digital berbasis aplikasi, baik

dalam bentuk aplikasi Android/iOS maupun perangkat lunak di komputer. Media ini memungkinkan guru untuk menyisipkan unsur interaktif seperti warna, suara, dan umpan balik otomatis jika jawaban benar atau salah. Menurut Sadiman dkk. (2010:29), media digital interaktif mampu meningkatkan partisipasi aktif siswa karena melibatkan lebih banyak indra dalam.

3. Cara Penggunaan Media Teka-teki Silang

- 1) Guru bisa menampilkan kotak TTS di slide PowerPoint atau kertas kerja.
- 2) Siswa mengisi berdasarkan petunjuk soal mendatar dan menurun.
- 3) Untuk versi interaktif:
 - a) Gunakan Word atau Google Slides dengan fitur editable text box.
 - b) Bisa juga dibuat dalam aplikasi edukasi seperti Wordwall dan Canva.

4. Manfaat Media Pembelajaran Teka-teki silang.

Media pembelajaran mempunyai banyak manfaat terlebihnya dalam proses pembelajaran. Adapun manfaat dari media pembelajaran teka teki silang dalam proses pembelajaran yaitu mengasah kemampuan berfikir, mempertajam insting

menebak, menjauhkan pikiran dari kepenatan, menguji daya ingat dan membuat selalu ingin tahu. Selain dari itu, menurut Ghannoe yang mengatakan bahwa teka teki dapat bermanfaat di dalam proses pembelajaran, diantaranya:

1. Dapat mengasah daya ingat. Anak diberi pertanyaan dalam bentuk teka teki, anak akan mengingat pengalaman-pengalaman dan kemudian ia akan memilih jawaban yang sesuai untuk menjawab teka-teki silang tersebut sehingga daya ingat anak diperoleh dalam kegiatan tersebut.
2. Mengembangkan kemampuan analisa. Permainan teka teki silang membutuhkan konsentrasi, ketika ada sebuah pertanyaan anak akan menganalisa mana jawaban yang cocok karena satu kata dengan kata yang lain saling berkaitan.
3. Menghibur, teka-teki silang ini sifatnya menghibur, karena dalam media ini anak dituntut untuk aktif maka sifatnya tidak monoton dan tidak membosankan. Merangsang aktivitas. Secara tidak langsung dengan teka teki silang anak akan dibantu untuk menyalurkan potensi-potensi kreativitas yang

dimilikinya merangsang aktivitas. Secara tidak langsung dengan teka teki silang anak akan dibantu untuk menyalurkan potensi-potensi kreativitas yang dimilikinya (Pascasarjana, 2020:67).

Berdasarkan manfaat dari media teka teki silang yang telah disebutkandiatas, dapat disimpulkan bahwa media teka teki silang sangat bermanfaat jika diterapkan dalam proses pembelajaran, terlebihnya media teka teki silang dapat membantu guru dalam melaksanakan pembelajaran.

5. Kelebihan dan Kekurangan Media Pembelajaran Teka-Teki Silang.

Kelebihan dan Kekurangan Media Pembelajaran Teka Teki Silang Setiap media pembelajaran pasti memiliki kelebihan dan kekurangan tersendiri. Sebagaimana menurut Hisyam Dkk yang menyatakan bahwa media pembelajaran teka teki silang memiliki beberapa kelebihan dan kekurangan yaitu sebagai berikut:

6. Kelebihan media teka teki silang.

- 1) Dapat merangsang siswa lebih aktif dalam belajar.
- 2) Dapat mengembangkan kemandirian siswa.

- 3) Dapat memperdalam pemahaman siswa dalam belajar.
- 4) Membina tanggung jawab dan disiplin siswa.
- 5) Adanya persaingan sehat antara siswa.
- 6) Hasil belajar lebih tahan lama sesuai dengan minat belajar.

Kekurangan dari media teka teki silang yaitu sebagai berikut: Siswa dapat meniru pekerjaan orang lain.

- 1) Tugas siswa dapat dikerjakan orang lain.
- 2) Bisa sering diberikan oleh guru dapat menimbulkan kebosanan.
- 3) Bila pekerjaan tidak disertai petunjuk yang jelas, hasil pekerjaan kemungkinan menyimpang dari tujuan (Maryana et al., 2024).

Yang telah disebutkan diatas, jelas bahwa media teka teki silang dari segi kelebihan dapat menciptakan pembelajaran aktif sehingga siswa lebih mudah dalam memahami suatu materi pembelajaran selain dari itu, dapat menumbuhkan sikap dan karakter siswa itu sendiri, namun dari segi kekurangan media teka teki silang dapat membuat siswa bosan jika dilakukan selalu.

c) Pembelajaran Pendidikan Agama Islam

1. Pengertian Pendidikan Agama Islam

Pendidikan Agama Islam (PAI) adalah proses pembelajaran yang bertujuan untuk membentuk manusia agar memiliki keimanan dan ketakwaan kepada Allah SWT serta berakhlak mulia sesuai ajaran Islam. PAI tidak hanya menekankan pada aspek kognitif atau pengetahuan keislaman, tetapi juga menanamkan nilai-nilai moral dan spiritual dalam kehidupan sehari-hari.

Menurut Muhaimin (2009:15), pendidikan agama Islam adalah “usaha sadar dan terencana dalam menyiapkan peserta didik untuk mengenal, memahami, menghayati, dan mengamalkan ajaran agama Islam melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, dan/atau pelatihan.”

Senada dengan itu, Zuhairini dkk. (2007:27) menyatakan bahwa pendidikan agama Islam merupakan usaha untuk membina dan mengembangkan potensi peserta didik agar mampu menjalankan ajaran Islam secara utuh dalam kehidupan pribadi, keluarga, masyarakat, dan bangsa.

2. Fungsi dan Tujuan Pendidikan Agama Islam

Fungsi Pendidikan Agama Islam beberapa fungsi utama dalam pembentukan karakter peserta didik:

a. Fungsi Edukatif

PAI berfungsi mendidik peserta didik agar memiliki keimanan, ketakwaan, dan akhlak mulia. Pendidikan agama berfungsi membentuk manusia agar menjadi insan yang beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan berakhlak mulia”(Sudirman, 2010:56).

b. Fungsi Sosialisasi Nilai

PAI bertugas menyampaikan dan menanamkan nilai-nilai Islam seperti kejujuran, amanah, tanggung jawab, dan tolong-menolong.

Menurut Zainuddin (2011:23), “PAI merupakan sarana transmisi nilai-nilai keislaman yang diinternalisasikan dalam kehidupan peserta didik.”

c. Fungsi Pengembangan Kepribadian

PAI berfungsi membentuk kepribadian muslim yang seimbang antara aspek rohani dan jasmani.

Tujuan Pendidikan Agama Islam

Tujuan PAI merujuk pada capaian ideal yang ingin dibentuk melalui proses pendidikan:

Menumbuhkan Keimanan dan Ketakwaan Tujuan utama PAI adalah membina peserta didik agar beriman dan bertakwa kepada Allah SWT secara utuh

a. Tujuan PAI adalah membentuk peserta didik agar menjadi manusia beriman dan bertakwa kepada Allah SWT serta berakhlak mulia” (Depag RI, 2008:4).

b. Membentuk Akhlak Mulia

PAI bertujuan membentuk akhlak mulia sebagai cerminan nilai-nilai Islam dalam kehidupan sehari-hari.

c. Mengembangkan Wawasan Keislaman

PAI bertujuan menumbuhkan pemahaman mendalam tentang ajaran Islam yang sesuai dengan perkembangan zaman.

3. Materi Pendidikan Agama Islam

1) Aqidah (Keimanan)

Membahas dasar-dasar keimanan kepada Allah dan rukun iman.

Materi contoh:

Rukun Iman (Iman kepada Allah, malaikat, kitab, rasul, hari akhir, qadha dan qadar)

a) Asmaul Husna

b) Iman kepada malaikat dan tugasnya

c) Tanda-tanda kebesaran Allah di alam semesta

2) Ibadah

Mengenalkan tata cara ibadah dan pengamalannya dalam kehidupan sehari-hari.

Materi contoh:

- a) Wudhu dan tayamum
- b) Tata cara salat fardhu dan salat sunnah
- c) Puasa Ramadan dan puasa sunnah
- d) Zakat dan sedekah
- e) Haji dan umrah

3) Akhlak

Membentuk karakter dan kepribadian Islam yang baik.

Materi contoh:

- a) Akhlak terpuji (jujur, sabar, amanah, rendah hati, tolong-menolong)
- b) Akhlak tercela (bohong, iri hati, sombong)
- c) Etika pergaulan (dengan orang tua, teman, guru, dan masyarakat)

4) Sejarah Islam

Memberikan wawasan tentang perkembangan Islam dari masa ke masa.

Materi contoh:

- a) Kisah Nabi dan Rasul (Nabi Muhammad

SAW, Nabi Ibrahim AS, Nabi Nuh AS, dll.)

- b) Sejarah Islam masa Rasulullah dan Khulafaur Rasyidin
- c) Perkembangan Islam di Indonesia

5) Al-Qur'an dan Hadis

Mengajarkan ayat-ayat Al-Qur'an, hadis pilihan, dan penerapannya dalam kehidupan.

Materi contoh:

- a) Membaca dan menghafal surat pendek
- b) Tafsir ayat-ayat pilihan (tentang akhlak, ibadah, keimanan).
- c) Hadis tentang tolong-menolong, kejujuran, dan kebersihan

6) Muamalah

Interaksi sosial dan aturan Islam dalam kehidupan bermasyarakat (materi ini mulai diajarkan di SMP/SMA).

Materi contoh:

- a) Hukum jual beli dalam Islam
- b) Etika berhutang dan bekerja
- c) Perbankan syariah

4. Manfaat Pendidikan Agama Islam

a. Menanamkan Akidah yang Kuat

Pendidikan Agama Islam membantu peserta

didik memahami dan meyakini ajaran tauhid secara benar. Dengan akidah yang kuat, seseorang akan memiliki pegangan hidup yang kokoh dalam menghadapi berbagai tantangan kehidupan.

b. Membentuk Akhlak Mulia

PAI bertujuan untuk membentuk manusia yang berakhlak mulia, seperti jujur, amanah, sabar, dan menghargai orang lain. Nilai-nilai moral dan etika Islam ini akan membimbing peserta didik dalam bertindak sesuai norma agama.

c. Mengembangkan Sikap Toleransi dan Sosial

Dengan belajar PAI, siswa dilatih untuk menghargai perbedaan, hidup rukun, dan bersikap toleran terhadap sesama. PAI juga menekankan pentingnya tolong-menolong dan kepedulian sosial.

d. Menjadi Pedoman Hidup Sehari-hari

PAI memberikan bekal ilmu untuk menjalani hidup sesuai ajaran Islam, seperti cara beribadah, menjaga kebersihan, serta etika pergaulan. Hal ini membuat siswa lebih siap menghadapi kehidupan secara spiritual dan sosial.

e. Meningkatkan Ketaatan dan Ketakwaan kepada Allah

Melalui pembelajaran agama, siswa diarahkan untuk melaksanakan ajaran Islam secara menyeluruh, baik secara ritual maupun sosial, yang pada akhirnya meningkatkan ketakwaan kepada Allah SWT.

5. Karakteristik Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam

Setiap mata pelajaran memiliki ciri khas atau karakteristik tertentu yang dapat membedakannya dengan mata pelajaran lainnya. Begitu juga halnya mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Adapun karakteristik mata pelajaran PAI adalah sebagai berikut:

- 1) PAI merupakan mata pelajaran yang dikembangkan dari ajaran-ajaran pokok (dasar) yang terdapat dalam agama Islam, sehingga PAI merupakan bagian yang tidak dapat dipisahkan dari ajaran Islam.
- 2) Ditinjau dari segi muatan pendidikannya, PAI merupakan mata pelajaran pokok yang menjadi satu komponen yang tidak dapat dipisahkan dengan mata pelajaran lain yang bertujuan untuk pengembangan moral dan kepribadian peserta didik. Semua mata pelajaran yang memiliki tujuan tersebut harus seiring dan sejalan dengan tujuan

yang ingin dicapai oleh mata pelajaran PAI.

- 3) Diberikannya mata pelajaran PAI, bertujuan untuk terbentuknya peserta didik yang beriman dan bertakwa kepada Allah Swt.
- 4) PAI adalah mata pelajaran yang tidak hanya mengantarkan peserta didik dapat menguasai berbagai kajian keislaman, tetapi PAI lebih menekankan bagaimana peserta didik mampu menguasai kajian keislaman tersebut sekaligus dapat mengamalkannya dalam kehidupan sehari-hari di tengah-tengah masyarakat. Dengan demikian, PAI tidak hanya menekankan pada aspek kognitif saja, tetapi yang lebih penting adalah pada aspek afektif dan psikomotornya.
- 5) Secara umum mata pelajaran PAI didasarkan pada ketentuan-ketentuan yang ada pada dua sumber pokok ajaran Islam, yaitu al-Qur'an dan al-Sunnah/al-Hadits Nabi Muhammad Saw. (dalil naqli). Dengan melalui metode Ijtihad (dalil aqli) para ulama mengembangkan prinsip-prinsip PAI tersebut dengan lebih rinci dan mendetail dalam bentuk iqih dan hasil-hasil ijtihad lainnya.
- 6) Prinsip-prinsip dasar PAI tertuang dalam tiga kerangka dasar ajaran Islam, yaitu aqidah, syariah,

dan akhlak (Shidiq,2023:5)

- 7) Tujuan akhir dari mata pelajaran PAI adalah terbentuknya peserta didik yang memiliki akhlak yang mulia (budi pekerti yang luhur).

B. Hasil penelitian yang Relevan

Agar tidak menjadi duplikasi dengan penelitian-penelitian yang sebelumnya yang berkaitan dengan masalah penelitian yang akan dilakukan, peneliti harus mencari tahu apakah penelitian yang dilakukannya itu pernah dilakukan penelitian oleh peneliti lain atau belum. Ini lah yang dimaksud dengan penelitian yang relevan.

Tabel 2.1

Hasil Penelitian-Penelitian Yang Relevan

No	Nama Peneliti	Judul	Tahun	Metode	Hasil
1	Mita Margareta	Pemanfaatan mediaa edukatif dalam pembelajaran pendidikan agama islam (PAI) di-sekolah negeri 74 kota bengkulu	2019	Kualitatif	Hasil penelitian ini, pemanfaatan media yang dilakukan oleh guru Pendidikan Agama Islam kelas IV Sekolah Dasar Negeri 74 Kota Bengkulu dalam memanfaatkan media belum terlaksana dengan baik. Adapun faktor - faktor yang menjadi kendala dalam pemanfaatan media edukatif yaitu dalam peralatan, keterbatasan pengetahuan.
2	Kotri	Pemanfaatan	2023	Kualitatif	Hasil penelitian

	Lusiani	media pembelajaran sederhana di paud pelita hati kecamatan semidang alas maras kabupaten seluma			disimpulkan pertama, media pembelajaran sederhana meliputi media visual, yaitu buku membaca anak, buku tulis, majalah, kartu bergambar, gambar sesuai tema, dalam keadaan baik dan masih di gunakan untuk mendukung proses belajar mengajar baik dikelas maupun diluar kelas. Kedua, pemanfaatan media pembelajaran sederhana dilaksanakan dengan tahapan sebagai berikut: a) melakukan perencanaan yang dimulai dengan mempersiapkan rencana kegiatan harian (RKH), rencana kegiatan semester, menyiapkan peralatan media yang akan digunakan. b) Dalam pelaksanaannya guru memastikan media dan semua peralatan telah lengkap siap digunakan, guru menjelaskan tujuan yang akan dicapai, guru menjelaskan materi pelajaran, menghindari kejadian - kejadian yang dapat mengganggu konsentrasi anak.
3	Rika	Pemanfaatan	2024	Kualitatif	Hasil penelitian

	Anggraini	media pembelajaran Teka-teki silang dalam mata pelajaran PPKN di SMA Muhammadiyah 6 Yogyakarta			<p>pemanfaatan media pembelajaran teka-teki silang dalam mata pelajaran PPKn di SMA Muhammadiyah 6 Yogyakarta sebagai berikut : (1) Proses perencanaan pembelajaran dengan memanfaatkan media teka-teki silang dalam mata pelajaran PPKn diawali dengan guru menyusun rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang memuat media pembelajaran berbentuk teka-teki silang dan menyiapkan buku cetak. (2) Penerapan media teka-teki silang dilakukan dikegiatan ini pembelajaran, yang diawali dengan guru menyampaikan garis besar cakupan materi, selanjutnya peserta didik mempelajari materi, berikutnya peserta didik diberi petunjuk pengerjaan teka-teki silang dan peserta didik mengerjakan teka-teki silang. (3) Pandangan peserta didik terhadap media teka-teki silang dalam pembelajaran</p>
--	-----------	------------------------------------------------------------------------------------------------	--	--	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------