

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Konsep Teoretis

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang secara harfiah berarti “perantara” atau “pengantar”. Dalam bahasa Arab, kata media atau perantara disebut dengan kata وسائل bentuk jamak dari وسيلة. Jadi secara bahasa media berarti pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan.¹⁰ Menurut Daryanto media merupakan sarana atau alat terjadinya proses belajar mengajar.¹¹

Sedangkan menurut Mudasir, media adalah pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan.¹² Dari pendapat para ahli di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa media merupakan suatu alat yang dirancang sebagai sarana penyampaian pesan agar mempermudah terjadinya proses belajar mengajar.

Menurut Miarso dalam buku Rusman dkk, media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan si belajar

¹⁰Sukiman, *Pengembangan Media Pembelajaran*, Yogyakarta: PT. Pustaka Insani Madani, 2012, hlm. 27

¹¹Daryanto, *Panduan Proses Pembelajaran Kreatif dan Inovatif*, Jakarta: Publisher, 2009, hlm. 419

¹²Mudasir, *Op.Cit*, hlm. 1

sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan, dan terkendali.¹³

Dari beragam definisi media diatas dapat disimpulkan bahwasanya media ialah suatu alat penyampaian informasi dalam proses pembelajaran dari guru kepada siswa dalam kegiatan pembelajaran berlangsung. Media jika dirancang dengan baik akan menyebabkan kondisi komunikasi dua arah yang baik, bukan hanya guru yang aktif namun siswa juga aktif. Iklim belajar seperti ini membuat kondisi belajar dalam kelas akan menjadi hidup.

Media digunakan agar mempermudah guru untuk menyampaikan informasi yang sulit untuk dipahami siswa. Media yang dikembangkan oleh guru sesuai dengan materi pembelajaran, media juga dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan keaktifan dalam proses belajar. Dalam hal ini siswa mempunyai keinginan dan bersungguh-sungguh untuk belajar. Guru harus menciptakan suasana belajar yang menyenangkan untuk membangkitkan keaktifan anak didiknya dalam belajar baik secara jasmani dan rohani.

Bagi seseorang yang tidak mempunyai kompetensi profesional dalam mengajar maka akan mengakibatkan banyak kerugian. Hal ini sesuai dengan hadits Rasulullah SAW yang berbunyi:

إِذَا وُيِّدَ الْأَمْرُ إِلَىٰ غَيْرِ أَهْلِهِ فَانْتَظِرِ السَّاعَةَ

¹³Rusman dkk, *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*, Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2012, hlm. 170

Artinya: “Apabila suatu perkara diserahkan kepada yang bukan ahlinya maka tunggulah kehancurannya”.

Ayat di atas, kaitannya dengan kompetensi guru yakni kompetensi merupakan suatu kemampuan yang harus dimiliki guru agar tugasnya sebagai pendidik dapat terlaksana dengan baik, sebab dalam mengelola proses belajar mengajar yang dilaksanakan guru yang tidak menguasai kompetensi guru, maka akan sulit untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan dan apabila pendidikan di kendalikan oleh guru yang tidak mempunyai kompetensi sebagai pendidik maka impian untuk mencerdaskan anak bangsa sebagai tujuan utama pendidikan tidak akan pernah terwujud.¹⁴

b. Manfaat Media Pembelajaran

Menurut Nunu Mahnun media pembelajaran jika dipilih dan dirancang secara baik, media dapat membantu guru dan siswa melakukan komunikasi dua arah secara aktif selama proses pembelajaran. Tanpa media, seorang guru mungkin akan cenderung berbicara satu arah kepada siswa. Namun dengan media, guru dapat mengatur kelas sehingga bukan hanya guru sendiri yang aktif tetapi siswa juga.¹⁵

Media pembelajaran mempunyai manfaat yang utama adalah membantu siswa untuk memahami materi pembelajaran yang

¹⁴ Mahmudah, Muhtarom, dan Evi Gusliana, *Hubungan Profesionalisme Guru dengan Belajar Al-Qur'an Hadist Siswa di Madrasah Tsanawiyah GUPPI Sumberjo Tanggamus*, Sumberejo: Jl. Raya Wonokriyo Gadingrejo Pringsewu, hlm.11

¹⁵ Nunu Mahnun, *Media dan Sumber Belajar Berbasis Teknologi dan Informasi*, Yogyakarta: Aswaja Pressindo, 2014, hlm. 13

disampaikan oleh gurunya. Tetapi menurut beberapa ahli pendidikan media pengajaran mempunyai manfaat yang lebih luas, diantaranya, manfaat media pengajaran antara lain:

1. Pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
2. Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkan menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran.
3. Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi kalau guru mengajar pada setiap jam pelajaran.
4. 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.¹⁶

Proses belajar mengajar atau kegiatan belajar mengajar hendaklah diartikan bahwa proses belajar dalam diri siswa terjadi baik karena ada yang secara langsung mengajar (guru pembimbing) ataupun secara tidak langsung. Pada yang terakhir ini siswa secara aktif berinteraksi dengan

¹⁶Muhammad Khalilullah, *Media Pembelajaran Bahasa Arab*, Yogyakarta: Aswaja Pressindo, hlm. 28

media atau sumber belajar yang lain. Guru hanyalah satu dari begitu banyak sumber belajar yang membantu siswa belajar.¹⁷

c. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Nunu Mahnun mengklasifikasikan media pembelajaran yang lebih sederhana sebagai berikut:

1. Media yang tidak diproyeksikan, yaitu media yang tidak menggunakan alat berupa proyektor untuk menampilkannya.
2. Media yang diproyeksikan, yaitu media pembelajaran yang menggunakan alat yang disebut projector. Contohnya OHP, film strip, rekaman slide, slide projector, dan lain.
3. Media audio, yaitu media yang mengandung pesan dalam bentuk *auditif* (hanya dapat didengar). Contohnya tape, radio, dan mp3.
4. Media video, yaitu format media yang memanfaatkan LCD untuk menayangkan pesan dalam bentuk film atau animasi.
5. Multimedia, yaitu media yang mengintegrasikan berbagai bentuk materi seperti teks, video, gambar, grafis, suara dan power point.¹⁸

Posisi media dalam sistem pembelajaran sangat penting, pembelajaran dikatakan sistem karena di dalamnya mengandung komponen yang saling berkaitan, komponen-komponen tersebut adalah tujuan, materi, metode, media, dan evaluasi, salah satu dari komponen ini

¹⁷ Mudasir, *Op.Cit*, hlm. 52

¹⁸ Nunu Mahnun, *Op.Cit*, hlm.31

tidak ada dalam proses pembelajaran, maka tujuan dari pembelajaran tersebut tidak akan tercapai secara maksimal.¹⁹

2. Media Pembelajaran Berbasis Multimedia

a. Pengertian Berbasis Multimedia

Secara etimologi multimedia terdiri dari dua kata yaitu "multi" berasal dari bahasa latin yang berarti banyak, bermacam-macam, dan "medium" yang berasal dari bahasa latin yang memiliki pengertian perantara, pengantar. Dalam *American Heritage Dictionary* juga diartikan sebagai alat untuk mendistribusikan dan mempresentasikan informasi. Jadi subjek multimedia adalah informasi yang bisa dipresentasikan kepada manusia. Dari defenisi multimedia secara bahasa dapat ditarik kesimpulan bahwa multimedia adalah gabungan dari beberapa media.²⁰

Multimedia menurut beberapa ahli mendefinisikan dalam buku Niken Ariani dan Dany Haryanto, diantaranya adalah:

1. Turban dkk mendefinisikan multimedia adalah kombinasi dari paling sedikit dua media input atau output media ini dapat berupa audio (suara, musik), animasi, video, teks, grafik, dan gambar.
2. Robin dan Linda mengatakan multimedia adalah alat yang dapat menciptakan presentasi yang dinamis dan interaktif yang mengkombinasikan teks, grafik, animasi, audio, dan video.

¹⁹Nurhasnawati, *Media Pembelajaran Teori dan Aplikasi Pengembangan*, Pekanbaru: Yayasan Pustaka Riau, 2013, hlm. 13

²⁰ Nunun Mahnun, *Op.Cit*, hlm. 101

3. Wahono mengartikan multimedia adalah sebagai perpaduan antara teks, grafik, sound, animasi, dan video untuk menyampaikan pesan kepada publik.
4. Zeembry menyebutkan multimedia merupakan kombinasi dari data teks, audio, gambar, animasi, video, dan interaksi.²¹

Penggunaan pembelajaran berbasis multimedia adalah kegiatan pembelajaran yang memanfaatkan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio, gambar bergerak (video dan animasi) dengan menggabungkan *link* dan *tool* yang memungkinkan pemakai untuk melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi dan berkomunikasi.²²

Berdasarkan pendapat-pendapat menurut beberapa ahli tersebut maka dapat disimpulkan bahwa multimedia adalah gabungan dari beberapa media yang berupa, gambar, teks, animasi, grafik, sound, dan video yang dikemas menjadi file digital, digunakan sebagai penyampaian informasi dalam sebuah pembelajaran yang memudahkan guru untuk menyampaikan materi kepada siswa.

b. Bentuk-bentuk Multimedia Pembelajaran

Multimedia merupakan pengemasan materi pembelajaran dengan memadukan berbagai ragam media untuk dipelajari siswa sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai. Terdapat berbagai macam bentuk

²¹Niken Ariani, Dany Haryanto, *Pembelajaran Multimedia di Sekolah*, Jakarta: Prestasi Pustaka Publisher, 2010, hlm. 11

²²Rusman, *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer*, Bandung: Alfabeta, 2012, hlm. 140

media yang dapat dipadukan di antaranya teks, suara, gambar atau foto, film (video), dan animasi.

1. Teks

Teks adalah rangkaian tulisan yang tersusun sehingga memiliki makna sebagai informasi yang hendak disampaikan.

2. Suara (audio),

Suara merupakan unsur penting yang harus dipertimbangkan dalam pengembangan multimedia. Ada dua fungsi pengembangan suara dalam multimedia yakni fungsi penjelasan (*eksplanation*) adalah fungsi suara sebagai media untuk menjelaskan materi atau bahan ajar yang hendak disampaikan melalui multimedia. Sedangkan fungsi efek suara (*sound efek*) adalah sebagai bahan untuk mempercantik penampilan multimedia itu sendiri, misalnya unsur musik dan efek-efek lainnya.

3. Animasi

Animasi dalam pengembangan multimedia peran animasi dapat berupa bagian yang tidak terpisah dari multimedia itu sendiri atau hanya bagian pelengkap dari program multimedia.

4. Bagan dan grafik

Fungsi bagan dan multimedia adalah untuk menyajikan ide atau gagasan yang sulit bila hanya disampaikan melalui teks atau suara saja. Dengan demikian fungsi bagan untuk memperjelas penyajian informasi/pesan yang biasanya disajikan melalui suara.

Grafik adalah gambar sederhana yang menggunakan titik-titik, garis atau gambar dan simbol-simbol verbal lainnya yang berfungsi untuk menggambarkan data secara kuantitatif tentang perkembangan sesuatu, atau membandingkan suatu objek tertentu.²³

5. Image

Image secara umum *image* atau grafik berarti *stillimage* (gambar tetap), seperti: foto dan gambar. Manusia sangat berorientasi pada visual (*visual-oriented*), dan gambar merupakan sarana yang sangat baik untuk menyajikan informasi. Semua objek yang disajikan dalam bentuk grafik adalah bentuk setelah dilakukan *encoding* dan tidak mempunyai hubungan langsung dengan waktu.²⁴

6. Video

Video merupakan hasil pemrosesan yang diperoleh dari kamera. Video juga sebagai elemen multimedia paling kompleks karena penyampaian informasi yang lebih komunikatif dibandingkan gambar biasa. Dalam video, informasi disajikan dalam kesatuan utuh dari objek yang dimodifikasi sehingga terlihat saling mendukung penggambaran yang seakan terlihat hidup.²⁵

Multimedia dapat diartikan sebagai penggunaan beberapa media yang berbeda untuk menggabungkan dan menyampaikan

²³Wina Sanjaya, *Media Komunikasi Pembelajaran*, Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2012, hlm. 227

²⁴Dina Indriani, *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*, Yogyakarta: Diva Press, 2011, hlm. 100

²⁵Ariesto Hadi Sutopo, *Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pendidikan*, Yogyakarta: Graha Ilmu, 2012, hlm. 111

informasi dalam bentuk teks, audio, grafis, animasi, dan video.

Multimedia memiliki beberapa objek, diantaranya:

- a. Teks, bentuk yang paling mudah dan efektif untuk menyampaikan pesan atau informasi.
- b. Grafis, bentuk berupa gambar yang digunakan untuk menyampaikan pesan.
- c. *Sound*, bentuk objek yang ditangkap dengan sistem pendengaran.
- d. *Video*, bentuk objek yang ditangkap dengan sistem penglihatan.
- e. *Hybrid*, bentuk campuran atau penggabungan objek multimedia seperti, audio video.
- f. Animasi, berupa kumpulan gambar yang diolah sedemikian rupa sehingga muncul pergerakan.²⁶

c. Manfaat Multimedia Pembelajaran

Secara umum manfaat yang dapat diperoleh adalah proses pembelajaran lebih menarik, lebih interaktif, jumlah waktu mengajar dapat dikurang, kualitas belajar siswa dapat ditingkatkan dan proses belajar mengajar dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja, serta sikap belajar siswa dapat ditingkatkan.²⁷ Manfaat di atas akan diperoleh mengingat terdapat keunggulan dari sebuah multimedia pembelajaran, yaitu:

1. Memperbesar benda yang sangat kecil dan tidak tampak oleh mata, seperti, kuman, bakteri, elektron, dll.

²⁶ Rusman, *Op.Cit*, hlm. 151

²⁷Cecep Kustanti, Bambang Sutjipto, *Media Pembelajaran*, Bogor: Ghalia Indonesia, 2013, hlm. 69

2. Memperkecil benda yang sangat besar yang tidak mungkin dihindari ke sekolah, seperti gajah, rumah, gunung, dll.
3. Menyajikan benda atau peristiwa yang kompleks, rumit dan berlangsung cepat atau lambat, seperti, sistem tubuh manusia , bekerjanya suatu mesin, beredarnya planet mars, berkembangnya bunga, dll.
4. Menyajikan benda atau peristiwa yang jauh, seperti, bulan, bintang, salju, dll.
5. Penyajian benda atau peristiwa yang berbahaya, seperti, letusan gunung berapi, racun, dll.
6. Meningkatkan daya tarik dan perhatian siswa.²⁸

d. Karakteristik Multimedia Pembelajaran

1. Memiliki lebih dari satu media yang konvergen, misalnya menggabungkan unsur audio dan visual.
2. Bersifat interaktif, dalam pengertian memiliki kemampuan untuk mengakomodasi respons pengguna.
3. Bersifat mandiri, dalam pengertian memberi kemudahan dan kelengkapan isi sedemikian rupa sehingga pengguna bisa menggunakan tanpa bimbingan orang lain.²⁹

Dengan penggunaan multimedia, para guru sangat dimungkinkan mendapatkan berbagai variasi dalam pemaparan materi. Di dalam

²⁸Nurhasnawati, *Op. Cit*, hlm. 142-143

²⁹*Ibid*, hlm. 142

memberikan visualisasi materi tekstual, pengembangan media perlu memperhatikan persyaratan visual, yakni:

1. Mudah dilihat (*Visible*): jelas, tingkat keterbacaan tinggi, resolusi/ketajaman grafis tinggi, mengandung satu makna.
2. Menarik (*Interesting*): isi pesan sesuai dengan kebutuhan pembelajar (audiensi), tampilan baik dan memikat sehingga menimbulkan rasa ingin tahu, menjaga kelangsungan proses komunikasi, interaksi, dan belajar.
3. Sederhana (*Simpel*): pesan terfokus, pemilihan kata/huruf/gambar tidak mengubah makna pesan, bahasa dan tampilan lugas.
4. Berguna (*Useful*): sesuai dengan kebutuhan pembelajar (audiensi) dan tujuan pembelajaran maupun hasil belajar yang diinginkan.
5. Tepat (*Accurate*): isi pesan mempunyai makna yang tepat, sesuai dengan bidang ilmu, penyampainya cermat, didasarkan pada sumber yang dapat dipertanggung jawabkan.
6. Benar (*Legitimate*): isi pesan benar, disusun secara logis, mengikuti kaidah keilmuan, dan masuk akal.
7. Terstruktur (*Structure*): rangkaian pesan disampaikan secara sistematis, dengan urutan-urutan yang logis dan mudah dipahami.³⁰

Menurut Kemp dan Dayton dalam buku Wina Sanjaya terdapat kontribusi yang sangat penting penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran yakni:

³⁰Abu Anwar, *Op.Cit*, hlm. 118

- a. Penyampaian pesan pembelajaran dapat lebih terstandar. Setiap pelajar yang melihat atau mendengar penyajian melalui media menerima pesan yang sama.
- b. Pembelajaran dapat lebih menarik.
- c. Pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan diterapkannya teori belajar dan prinsip-prinsip psikologi yang diterima dalam hal partisipasi siswa, umpan balik, dan penguatan.
- d. Waktu pelaksanaan pembelajaran yang diperlukan dapat diperpendek.
- e. Kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan.
- f. Proses pembelajaran dapat berlangsung kapan pun dan dimana pun diperlukan.
- g. Sikap positif siswa terhadap materi pembelajaran serta proses pembelajaran dapat ditingkatkan.
- h. Peran guru berubah ke arah yang positif.³¹

Media yang dapat dipergunakan dalam proses pembelajaran sangat banyak, jadi guru dituntut untuk bisa memilih media yang tepat untuk menyampaikan materi pembelajaran agar tercapai tujuan pembelajaran. Salah satu media yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran adalah media berbasis multimedia. Media merupakan alat yang memungkinkan siswa untuk mengerti dan memahami sesuatu dengan mudah untuk mengingatnya dalam waktu yang lama

³¹Wina Sanjaya, *Op.Cit*, hlm. 72

dibandingkan dengan penyampaian materi pelajaran dengan cara tatap muka dan ceramah tanpa alat bantu atau media pembelajaran.³² Hal ini sebagaimana yang disebutkan dalam kalam-Nya:

تُوتِي أَكْلَهَا كُلَّ حِينٍ بِإِذْنِ رَبِّهَا وَيَضْرِبُ اللَّهُ الْأَمْثَالَ لِلنَّاسِ لَعَلَّهُمْ
يَتَذَكَّرُونَ

Artinya: “Pohon itu memberikan buahnya pada Setiap musim dengan seizin Tuhannya. Allah membuat perumpamaan-perumpamaan itu untuk manusia supaya mereka selalu ingat”. (QS. Ibrahim: 25)³³

Melalui surat diatas, Allah SWT kembali memberikan suatu pembelajaran kepada manusia melalui pohon dan buah sebagai medianya. Keberadaan pohon dan buah sebagai media pembelajaran yang cukup mudah untuk diingat kembali, sekaligus menjadikannya sebagai bukti yang nyata akan kebesaran dan kekuasaan dari Allah SWT. dengan tetap menjadikan Al-Qur’an khususnya surat Ibrahim ayat 25 sebagai sandaran dalam memahami media pembelajaran.

Penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia, siswa akan lebih mudah memahami konsep-konsep yang bersifat abstrak, hal ini pada akhirnya dapat meningkatkan hasil pembelajaran.³⁴ Belajar memang merupakan suatu proses aktif dari peserta didik dalam membangun pengetahuan, bukan proses pasif yang hanya menerima penjelasan guru

³²Rusman, *Op Cit*, hlm. 162

³³Al-Qur’an Terjemahan, h. 259

³⁴Made Wena, hlm 208

tentang pengetahuan. Peran aktif dari siswa sangat penting dalam rangka pembentukan generasi kreatif, yang mampu menghasilkan sesuatu untuk kepentingan dirinya dan orang lain.³⁵

Keaktifan belajar merupakan suatu unsur penting pada proses belajar yang membuat siswa menjadi aktif dalam mengikuti pembelajaran. Dalam sebuah proses pembelajaran, apabila media digunakan khususnya media pembelajaran berbasis multimedia siswa akan mengalami iklim belajar yang berbeda dari biasanya. Jenis media yang beragam khususnya media pembelajaran berbasis multimedia yang didalamnya sudah terprogram, teks, gambar, grafik, sound, animasi, dan video akan membantu siswa mudah memahami materi. Hal ini juga membangkitkan motivasi, minat, dan keaktifan siswa dalam belajar Pendidikan Agama Islam.

e. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Penggunaan Multimedia

Seharusnya siswa mampu memahami materi yang disampaikan oleh guru dengan penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia, tetapi di sebabkan beberapa faktor. Secara umum, faktor tersebut di bagi dua yaitu :

1. Faktor *Intern*, yaitu faktor yang berasal dari individu itu sendiri.
2. Faktor *Ekstern*, yaitu faktor yang berasal dari luar individu yang merangsang untuk mengadakan reaksi atau perbuatan belajar.

³⁵Hartono, *PAIKEM Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan*, Pekanbaru: Zanafa, 2008, hlm. 11

Berikut ini adalah faktor yang berhubungan dengan yang mempengaruhi penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia, yang sangat erat hubungan dengan hasil belajar. Hal ini sebagaimana diungkapkan oleh Nana Sudjana bahwa hasil belajar yang dicapai siswa dipengaruhi oleh dua faktor utama yakni faktor yang berasal dari dalam diri siswa (*intern*) dan faktor yang berasal dari luar diri siswa (*ekstern*) atau lingkungan.³⁶

1. Faktor *Intern*, faktor ini meliputi:

a. Intelegensi

Intelegensi ialah kemampuan yang dibawa sejak lahir yang memungkinkan seseorang berbuat sesuatu dengan cara tertentu.³⁷ Secara psikologis taraf intelegensi anak-anak berbeda. Intelegensi atau kecerdasan itu meliputi aspek-aspek kemampuan yaitu bagaimana individu memperhatikan, mengamati, mengingat, memikirkan dan menghayati.

Semakin tinggi tingkat intelegensi atau kecerdasan seseorang atau individu semakin cepat dia mengingat dan mendapatkan informasi atau pelajaran yang diberikan. Demikian pula halnya dengan penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam memudahkan guru dalam mengajar dan memudahkan siswa dalam mengingat pelajaran.

³⁶ Nana Sudjana, *op. cit.* h. 39.

³⁷ M. Ngalim Purwanto, *Psikologi Pendidikan*, Bandung: Remaja Rosdakarya, 2007, hlm.

b. Minat

Minat merupakan sumber motivasi yang mendorong orang untuk melakukan apa yang mereka inginkan bila mereka bebas memilih.³⁸ Sedangkan Tohirin menjelaskan minat adalah kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan.³⁹ Oleh karena itu, faktor minat juga sangat besar perannya dalam belajar.

2. Faktor *Ekstern*, faktor ini meliputi:

a. Faktor sarana dan prasarana

Sarana Prasarana serta waktu yang tersedia dalam proses belajar mengajar sangat besar perannya dalam mencapai tujuan pendidikan, sebab sarana prasarana dalam mencapai tujuan pendidikan fungsinya adalah untuk mempermudah siswa maupun guru dalam proses belajar mengajar, semakin lengkap alat-alat dalam menunjang proses belajar maka semakin besar keberhasilan akan tercapai. Demikian alokasi waktu yang tersedia untuk memberikan pelajaran kepada siswa.

f. Kelebihan dan Kelemahan Multimedia Pembelajaran

1. Multimedia mempunyai beberapa kelebihan yang tidak dimiliki oleh media lain, diantaranya adalah:

a. Multimedia menyediakan proses interaktif dan memberikan kemudahan umpan balik.

³⁸Elizabeth B. Hurlock, *Perkembangan Anak*, Jakarta: Erlangga, 2014, hlm. 114

³⁹Tohirin, *Op.Cit*, hlm 119

Kemampuan multimedia dalam meningkatkan proses interaktif sudah teruji karena multimedia juga memiliki unsur interaktif. Dalam hal ini Romiszowski melihat proses interaktif sebagai hubungan dua jalur antara pengajar dengan peserta didik. Lebih lanjut Jacobs mengemukakan bahawa hubungan dua jalur akan menciptakan situasi dialog antara dua atau lebih pelajar. Hubungan dialog ini akan dapat dibina melalui penggunaan komputer karena komputer memiliki kapasitas multimedia yang akan mampu menjadikan proses belajar menjadi interaktif.

Keefektifan multimedia disebabkan karena pengajar akan menjawab permasalahan peserta didik dengan cepat di samping mengawasi perkembangan kognitif, afektif, dan psikomotorik.⁴⁰

- b. Multimedia memberikan kebebasan kepada pengajar dalam menentukan topik proses pembelajaran.

Pembelajaran diharapkan mampu untuk menentukan topik proses belajar yang sesuai dan disukainya. Kebebasan menentukan topik ini adalah salah satu karakteristik proses belajar dengan menggunakan komputer. Menampilkan kembali materi pembelajaran dan data yang tersimpan secara cepat dan mudah yang disediakan dalam program proses belajar.

- c. Multimedia memberikan kemudan kontrol yang sistematis dalam proses pembelajaran.

⁴⁰ Munir, *Multimedia Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*, Bandung: Alfabeta, 2012, hlm. 235

Proses belajar berbantu komputer bisa dilaksanakan secara berkelompok atau individual. Walaupun berkelompok, namun pada dasarnya proses belajar adalah tugas perseorangan. Lebih lanjut Laurillard menjelaskan bahwa tidak ada alasan yang tepat untuk memperkirakan satu desain program apakah pengajar, peneliti, atau pemrograman, mengetahui lebih baik dari pada pembelajaran bagaimana seharusnya mereka belajar.⁴¹

- d. Siswa memiliki pengalaman yang beragam dari segala media.
 - e. Dapat menghilangkan kebosanan siswa karena media yang digunakan lebih bervariasi.
 - f. Sangat baik untuk kegiatan belajar mengajar.
2. Kelemahan multimedia adalah:
- a. Biayanya cukup mahal.
 - b. Memerlukan perencanaan yang matang dan tenaga yang profesional.⁴²

B. Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh:

1. Erwan Sutarno dan Mukhidin, (2013) yang berjudul “Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Pengukuran Untuk Meningkatkan Hasil dan Kemandirian Belajar Siswa SMP di Kota

⁴¹ Munir, *Pembelajaran Jarak Jauh berbasis TIK*, Bandung: Alfabeta, 2009, hlm. 216-217

⁴² Rudi Susilana, Cepi Riyana, *Media Pembelajaran*, Bandung: Wacana Prima, 2009, hlm. 22-23

Bandung”. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan model pembelajaran pengukuran berbasis multimedia interaktif yang dapat meningkatkan hasil dan kemandirian belajar siswa di SMP kelas VII. Proses dilaksanakan melalui tahapan studi pendahuluan, pengembangan, dan pengujian. Instrumen yang digunakan pada tahap studi pendahuluan adalah studi pustaka dan survei lapangan, tahap pengembangan model dilakukan berupa penyusunan draf awal model, uji-coba terbatas, dan uji-coba diperluas, tahap validasi model berupa eksperimen pre-test treatment post-test dengan menggunakan *matching pretest-posttest control group design*.⁴³

2. Galuh Kartikasari, (2016) yang berjudul “Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Multimedia terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Materi Sistem Pencernaan Manusia” terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media pembelajaran terhadap motivasi. Kelas eksperimen, yaitu sebesar 63 (*pre test*) dan (*post test*), kelas kontrol sebesar 61,52 (*pre test*) dan 79,30 (*post test*). Kelas eksperimen menunjukkan peningkatan hasil belajar yang lebih tinggi dari kelas kontrol, yaitu 23,26 17,78 dari selisih *pre test* dan *post test*. Perhitungan signifikan pada penggunaan media pembelajaran terhadap hasil belajar.⁴⁴

Berdasarkan dari penelitian sebelumnya dengan penelitian ini memiliki perbedaan, yaitu dalam penelitian ini peneliti ingin mengetahui bagaimana

⁴³Sutamo, Mukhidi, *Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif*, Vol. 21, No. 3, Mei 2013, hlm. 203

⁴⁴Galuh Kartikasari, *Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Multimedia terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Materi Sistem Pencernaan Manusia*”, Vol. 16, No. 1, Juli 2016, hlm. 73

penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Menengah Atas Negeri 6 Pekanbaru.

C. Konsep Operasional

Konsep operasional ini merupakan alat yang digunakan untuk memberikan batasan terhadap kerangka teoritis, selain itu juga menentukan ukuran-ukuran secara spesifik dan teratur agar mudah dipahami untuk menghindari kesalah pemahaman terhadap penulisan ini. Kajian ini berkenaan dengan penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Menengah Atas Negeri 6 Pekanbaru.

Kajian ini terdiri dari satu variabel. Penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia dapat dilihat dari indikator:

1. Guru menampilkan materi pelajaran melalui media pembelajaran secaramenarik.
2. Guru menggunakan media *power point*.
3. Guru menyampaikan isi materi pelajaran melalui media *power point* secara logis mudah dipahami.
4. Guru menyajikan tayangan video sesuai dengan kebutuhan pelajaran.
5. Guru memberikan penjelasan atau ulasan terhadap materi yang telah ditayangkan melalui tayangan video.
6. Guru menampilkan gambar secara jelas dan realistis sesuai dengan materi pelajaran.

7. Guru menggunakan teks bahasa yang dapat dipahami oleh siswa dengan baik dalam *slide power point*.
8. Guru memilih animasi yang merangsang motivasi belajar siswa ke dalam *slide power point*.
9. Guru mengurutkan penyajian materi dalam *slide power point* secara sistematis.
10. Guru menciptakan komunikasi dua arah antara guru dan siswa dalam proses pembelajaran.

Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia adalah sebagai berikut:

1. Faktor yang berasal dari dalam diri (intern):
 - a. Inteligensi
 - b. Minat
2. Faktor yang berasal dari luar diri (ekstern):
 - a. Faktor sarana dan prasarana