BAB II

KAJIAN TEORITIS

1.1.Deskripsi Teoritis

A. Multimedia Interaktif

1. Pengertian Multimedia Interaktif

Pada awal tahun 1990 multimedia merupakan perpaduan antara teks dengan dokumen gambar, Vaughan menjelaskan bahwa multimedia adalah perpaduan antara tulisan, seni, animasi, suara dan video melalui komputer atau alat elektronik dan digital lainnya, jika komponen-komponen tersebut digabungkan maka akan berguna bagi orang yang memerlukan. Mc Leod mengatakan bahwa kata multimedia dapat digunakan dalam hal menjelaskan sistemnya yang terdiri dari hardware, software dan peralatan seperti televisi, monitor, optical disk atau display sistem yang diperuntukan dalam penyajian video atau presentasi.[13]

William Ditto menjelaskan tentang multimedia dalam ilmu pengetahuan terdiri dari beberapa aspek yang berkaitan satu sama lain

[13] Ariesto Hadi Sutopo, *Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pendidikan, cetakan-I* (Yogyakarta:Graha Ilmu, 2012), 102-103

antara teks atau tulisan, gambar, grafik, animasi, statis, film dan suara. Beberapa penelitian membuktikan tentang kegunaan multimedia dalam proses belajar mengajar dapat menunjang keberlangsungan proses pembelajaran.[14] Diantara banyaknya penelitian tentang multimedia dalam pendidikan ada sebuah penelitian yang ditulis oleh Francis M. Dwyer yang menjelaskan dalam penelitiannya bahwa setelah melakukan pengamatan lebih dari tiga hari pada umumnya manusia dapat memahami atau mengingat sesuatu yang disampaikan melalui tulisan hanya sebesar 10%, sedang pesan yang disampaikan melalui audia dapat dipahami sebesar 10% pula dan pesan yang disapaikan secara visual 30%, namun apabila pesan yang disampaikan menggunakan semua metode dan dibarengi dengan praktik maka daya ingat yang terekam dapat mencapai angka 80%. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh Francis M Dwyer tersebut, maka multimedia interaktif dapat dijadikan sebagai media yang memiliki potensi cukup besar dalam proses belajar mengajar.[15]

Selain Francis M Dwyer, Helzafah juga mengemukakan bahwa multimedia dapat digunakan untuk mendeskripsikan penggunaan

---

[14] Jamal Ma‟mur Asmani, *Tips Efektif pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Dunia Pendidikan* (Yogyakarta : DIVA press, 2011) , 242

[15] Jamal Ma‟mur Asmani, *Tips Efektif pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Dunia Pendidikan* (Yogyakarta : DIVA press, 2011), 242.

berbagai media secara bersamaan tentunya dalam menyuguhkan atau mengajarkan suatu tema mata pelajaran. Sedangkan konsep multimedia menurut Dufy, Mc Donald dan Mizzei beranggapan bahwa multimedia merupakan kombinasi atau campuran dari banyaknya media dengan satu jenis hingga terjadi perpaduan secara menyeluruh.[16] Multimedia pun dianggap sebagai suatu kegiatan interaktif yang dinilai cukup berguna untuk mengajak siswa atau peserta didik untuk turut mengikuti proses pembelajaran yang dapat mereka pilih dan peserta didik pun dapat mengendalikan layar pada tampilan yang telah disediakan penyaji materi atau dalam penyajian media.[17] Dengan menggunakan multimedia gaya belajar siswa atau peserta didik dapat disesuaikan dengan gaya belajar mereka masing-masing.

Menurut Iwan Kosasih dalam jurnal yang ditulisnya mengatakan bahwa multimedia dalam pembelajaran dapat diartikan sebagai aplikasi yang digunakan untuk menunjang pembelajaran atau dengan kata lain untuk menyalurkan pesan seperti pengetahuan, keterampilan dan sikapserta dapat juga merangsang perasaan, pilihan, perhatian dan

---

[16] Sri Anitah, *Media Pembelajaran,cetakan-II*(Surakarta: Yuma Pustaka bekerja sama dengan FKIP UNS, 2010),56-57

[17] Sri Anitah, *Media Pembelajaran,cetakan-II*(Surakarta: Yuma Pustaka bekerja sama dengan FKIP UNS, 2010),56-57

kemauan peserta didik untuk menciptakan proses pembelajaran yang terkendali.[18]

Multimedia saat ini dapat dikategorikan menjadi dua kelompok atau jenis yaitu multimedia linier dan multimedia interaktif. Multimedia linier merupakan multimedia yang cara penggunaannya tidak menggunakan alat pengontrol apapun, sehingga multimedia linier bersifat sekuensial atau berurutan dan durasi tayangannya pun dapat diukur contohnya seperti film dan televisi, sedangkan multimedia interaktif berbanding terbalik dengan multimedia linier pada multimedia interaktif kita dapat mengontrol dan memilih proses yang akan digunakan karna pada multimedia interaktif ini dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioprasikan oleh pengguna, ciri khasnya adalah dilengkapi dengan macam-macam navigasi yang disebut dengan graphical user interface atau bisa juga disebut dengan GUI, navigasi yang terdapat didalamnya adalah icon atau button, pop-up menu, scroll bar dan lainnya yang dapat digunakan atau dioprasikan langsung oleh pengguna agar dapat berselancar ke berbagai tampilan atau jendela informasi melalui bantuan hyperlink. Multimedia interaktif ini dapat

[18] Iwan Kosasih, *Pengembangan Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran*, Jurnal SaintifikaIslamica Volume 2 No I Periode Januari-Juni 2015,44.

diaplikasikan pada media pembelajaran ataupun aplikasi game, berbeda dengan multimedia linier, multimedia interaktif ini tidak memiliki durasi, karna lamanya durasi penayannya tergantung kepada seberapa lama pengguna menggunakan jendela informasi tersebut.[19]

Dari beberapa pendapat para ahli di atas multimedia interaktif sangat berpengaruh besar dalam proses pembelajaran di sekolah, oleh sebab itu multimedia interaktif yang akan digunakan adalah multimedia interaktif berbasis android dengan software kinemaster yang merupakan aplikasi yang dapat diunggah pada system pengoprasian android play store yang dilengkapi dengan animasi, audio, interaktif animasi dan yang lainnya.

Terdapat beberapa pendapat yang menjelaskan tentang kelayakan suatu media pembelajaran berbasis multimedia yang dihasilkan sebelum akhirnya digunakan oleh pengguna multimedia, chee dan wong menjelaskan bahwa untuk mengetahui kelayakan multimedia dapat ditinjau dengan hal-hal di bawah ini :

---

[19] Sri Anitah, *Media Pembelajaran,cetakan-II*(Surakarta: Yuma Pustaka bekerja sama dengan FKIP UNS, 2010),57.

a. Appropriatness

Materi yang dimunculkan harus sesuai dengan kurikulum yang digunakan pada sekolah atau perguruan tinggi tersebut.

b. Accuracy, Currency dan Clarity

Materi yang digunakan akurat, terbaru, jelas dan sesuai dengan tingkat kesulitan siswa.

c. Screen Presentation and Design

Tampilan pada layarnya menggunakan kombinasi warna, tulisan dan gambar yang serasi atau sesuai. Hal yang perlu dipertimbangkan dalam menilai tampilan suatu layar adalah sebagai berikut :

a) Text

Jenis huruf yang digunakan, kemudian besar huruf yang digunakan serta spasi tulisan harus disesuaikan dengan layar, agar mudah dibaca oleh pengguna.

b) Graphics

Penggunaan gambar, foto, diagram maupun grafik hendaklah disesuaikan dengan proses pembelajaran, dapat

memotivasi siswa, tidak membiaskan konsep serta berhubungan dengan materi yang disampaikan.

c) Colour

Penggunaan kombinasi, resolusi dan komposisinya harus tepat dan serasi hingga dapat menarik perhatian peserta didik sehingga menjadikan proses pembelajaran menyenangkan.

d) Animation

Animasi yang digunakan harus tepat hingga dapat menggambarkan proses terjadinya sesuatu yang dimaksud, penggunaan animasi ini pun dapat memikat perhatian siswa terhadap materi yang disampaikan.

e) Audio

Penggunaan musik pun dapat mencuri perhatian siswa sehingga siswa dapat masuk pada nuansa pembelajaran yang menyenangkan, dukungan narasi yang disisipkan dapat memperjelas materi yang disampaikan.

f) Video clip

penggunaan vieo clip pada penyajian materi pembelajaran pun dapat memberikan ilustrasi kepada siswa untuk

menyesuaikan sesuatu yang terjadi baik dimasa lampau maupun masa kini, dan memberikan contoh secara langsung tokoh atau prilaku yang ada didalamnya.[20]

Dari beberapa penjelasan teori diatas dapat disimpulkan bahwa untuk mengukur kualitas media pembelajaran dapat dilihat dari beberapa aspek- aspek ini appropriatness, accuracy, currency, clarity, screen presentation and design.

2. Karakteristik Multimedia

a. Selain dapat digunakan secara linier multimedia juga dapat digunakan secara acak dan tidak berurutan.
b. Multimedia dapat digunakan sesuai dengan rancangan sipembuat desain maupun digunakan sesuai dengan keinginan pengguna.
c. Ide-ide yang digunakan disampaikan secara lebih real berdasarkan pengalaman pengguna sehingga masih terhubung dengan kondisi pengguna dan pengguna juga dapat mengendalikannya.

---

[20] David Fero, "*Tesis Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Macromedia Flash 8 Mata Pelajaran TIK Pokok Bahasan Fungsi dan Proses Kerja Peralatan TIK Di SMAN 2 Banguntapan"*,(Yogyakarta:Universitas Negeri Yogyakarta,2011), 29-30.

d. Dalam pemanfaatan dan pengembangan bahan ajar menggunakan multimedia dapat juga diterapkan prinsip-prinsip kognitif konstruktif.
e. Pada saat penggunaan multimedia proses belajar dapat dipusatkan kepada pengetahuan kognitif.
f. Peran bahan ajar pada penggunaan multimedia sangat mempengaruhi terhadap interaktivitas pembelajaran.
g. Bahan yang digunakan pada multimedia bersifat menyatukan beberapa kata dan menafsirkan sumber-sumber media.[21]

3. Jenis-jenis Multimedia

Terdapat dua jenis multimedia secara umum yaitu conten production dan multimedia communication. Berikut adalah penjelasan dari kedua jenis multimedia tersebut:

a. *Conten production* (produksi konten multimedia)

Produksi konten multimedia ini adalah suatu hasil atau suatu produk yang tercipta dari suatu proses penggabungan antara beberapa media seperti audio, teks, graphics, animasi, video dan interactivity

[21] Amir Hamzah, "*Metode Penelitian & Pengembangan*", (Batu : Literasi Nusantara, 2019),30.

dalam upaya menyampaikan suatu informasi kepada pengguna. Hasil yang didapatkan dari proses penggabungan yang dilakukan dalam produksi konten multimedia disebut produk multimedia seperti video, gambar, film, game dan music serta intertaintment. dan media yang digunakan pada multimedia jenis ini berupa : media teks, media audio, media video, media animasi, media special effect, grafik media atau gambar serta interaktivitas media.[22]

b. *Multimedia communication* (komunikasi multimedia)

Komunikasi multimedia merupakan pemanfaatan suatu media massa seperti radio, media cetak, internet dan televise. Komunikasi multimedia bertujuan untuk menyampaikan dan menyebarkan suatu informasi seperti advertising, entertaintment, news, education, publicity, tutorial dan sebagainya. Media yang digunakan pada multimedia jenis ini adalah music, radio, permainan, tv film, media cetak, ICT atau internet dan hiburan.[23]

---

[22] https://toriqa.com/jenis-jenis-multimedia/#jenis_jenis_multimedia (diakses pada tanggal 15 September 2020, pukul 19:36)

[23] https://toriqa.com/jenis-jenis-multimedia/#jenis_jenis_multimedia (diakses pada tanggal 15 September 2020, pukul 19:36)

Selain jenis multimedia secara umum terdapat juga jenis-jenis multimedia dalam pendidikan yaitu :

1. Multimedia interaktif

Pada multimedia interaktif pengguna memiliki kendali penuh terhadap pengontrolan elemen multimedia seperti kapan mengirim atau menampilkannya. Contoh multimedia interaktif adalah game, CD interaktif, Aplikasi program dan virtual reality. Terdapat beberapa jenis multimedia interaktif yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran, diantaranya adalah drill and practice, tutorial, instructional game, socratic, simulasi, hybrid, informational dan inquiry. Sistem pembelajaran multimedia interaktif merupakan sistem pembelajaran yang direkam secara visual juga suara dan teks yang kemudian disajikan dan dikontrol oleh komputer. Hal tersebut bertujuan agar tidak hanya melihat gambar dan hanya mendengar suara saja namun juga membuat kegiatan siswa aktif. Kelebihan multimedia ini adalah penggabungan dari teks, grafik, audio, dan gambar baik itu gambar diam maupun gambar bergerak.

2. Multimedia Hiperaktif

Pada multimedia jenis ini memiliki bentuk dengan beberapa elemen yang dapat dikontrol oleh pengguna menggunakan tautan atau yang biasa disebut link menuju multimedia yang tersedia seperti website, game online, word wide web, mobile banking dan lain sebagaimya.

3. Multimedia Linier

Multimedia pada jenis ini merupakan multimedia yang tidak dapat dikendalikan karena multimedia jenis ini merupakan multimedia yang berjalan terus seperti film, tutorial video dan lain sebagainya. Berbeda dengan multimedia interaktif yang menggunakan alat kontrol atau kontrol navigasi yang berupa mouse, komputer, keyboard dan sebagainya, multimedia linier tidak memiliki kontrol navigasi karena multimedia linier harus disajikan secara berurutan dari awal sampai akhir seperti film, music dan tv siaran.

4. Multimedia Presentasi Pembelajaran

Multimedia ini merupakan salah satu alat bantu guru dalam proses pembelajaran. Namun multimedia ini tidak menggantikan peran guru

secara menyeluruh dalam mengajar. Salah satu Contoh multimedia presentasi pembelajaran adalah Microsoft Powerpoint.

5. Multimedia Pembelajaran Mandiri

Multimedia jenis ini merupakan sebuah perangkat lunak yang dapat digunakan peserta didik secara mandiri tanpa bantuan guru. Dalam multimedia pembelajaran mandiri harus mengandung fitur asesmen untuk latihan ujian serta simulasi pemecahan suatu masalah. Contoh perangkat lunak yang digunakan adalah macromedia authorware, kinemaster dan adobe flash.

6. Perangkat Multimedia

Perangkat multimedia atau multimedia kits merupakan gabungan beberapa media pembelajaran yang diorganisir. Termasuk didalamnya kaset, CD room, gambar diam, audio, transparansi overhead dan study cetak. Tujuannya adalah untuk memudahkan proses presentasi karena mereka multi sensorik. Multimedia kits sangat ideal digunakan untuk kerja kelompok berskala kecil karna multimedia kits dapat digunakan diluar kelas sebagai logistic.

7. Multimedia Hypermedia

Multimedia hypermedia merupakan kepanjangan dari hipertex yang merupakan audio, teks, dan informasi visual yang disimpan di dalam komputer. Contohnya ketika menggunakan link pada sebuah web pada saat pembelajaran berlangsung.

8. Multimedia virtual realitas

Multimedia virtual realitas atau akrab disebut sebagai realitas maya merupakan suatu teknologi pembelajaran yang memperlihatkan simualasi kondisis suatu lingkuangan secara maya melalui komputer. [24]

4. Format Multimedia dalam Pembelajaran

Terdapat lima jenis format multimedia dalam pembelajaran yakni : tutorial, drill and practice, simulasi, eksperimen dan permainan.[25] Berikut merupakan penjelasan dari masing-masing format multimedia dalam pembelajaran :

---

[24] https://toriqo.com/jenis-jenis-multimedia/#jenis_jenis_multmedia (diakses pada tanggal 15 september 2020, pukul 19:36.)

[25] Iwan Kosasih, *Pengembangan Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran*, Jurnal SaintifikaIslamica Volume 2 No I Periode Januari-Juni 2015,46.

a. Format Tutorial

Sajian pada format tutorial ini penyampaiannya disajikan sebagai sebuah informasi yang berisi suatu konsep yang disajikan dengan gambar diam, gambar bergerak teks dan juga grafik, layaknya seorang guru atau instruktur menjelaskan suatu cara atau metode.

b. Format *drill and practice*

Dalam format multimedia jenis ini digunakan untuk melatih pengguna atau peserta didik dalam suatu keterampilan. Selain itu format ini juga menampilkan soal-soal yang telah dikonsep secara acak sehingga setiap kali digunakan maka pertanyaan yang keluar akan berbeda.

c. Format simulasi

Pada format simulasi ini pada dasarnya mencoba memberikan pengalaman masalah yang dunia nyata yang biasanya terhubung dengan suatu resiko.

d. Format eksperimen

Pada format ini hampir mirip dengan format simulasi namun format ini lebih ditujukan untuk kegiatan-kegiatan yang sifatnya

eksperimen seperti praktikum dan hasil dari eksperimen tersebut disajikan dalam bentuk gambar bergerak ataupun video.

e. Format permainan

Pada format ini tentunya permainan yang disajikan adalah yang berhubungan dengan pembelajaran yang tentunya disajikan menggunakan program multimedia dengan harapan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.

5. Kelebihan dan Kekurangan Multimedia

a. Kelebihan Multimedia

Penggunaan multimedia dalam pelaksanaan pembelajaran tentunya banyak dilakukan pembaharuan serta pengembangan-pengembangan untuk mendapatkan manfaat yang sebesar-besarnya bagi dunia pendidikan, berikut ini merupakan manfaat sekaligus kelebihan yang diperoleh peserta didik maupun guru dalam menggunakan multimedia :

a) Dengan menggunakan multimedia peserta didik dapat mengulas kembali materi pelajaran kapanpun.

b) Dengan menggunakan multimedia peserta didik tidak hanya dapat belajar dikelas tetapi peserta didik dapat belajar dimanapun tempatnya.
c) Dapat memutar ulang kapanpun materi yang telah pernah dipelajari.
d) Dengan penggunaan multimedia peserta didik dapat belajar secara aktif dan dapat menerima feedback.
e) Dengan menggunakan multimedia dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik, baik dalam melakukan pembelajaran secara mandiri maupun kolaboratif.
f) Penggunaan multimedia pun dapat menghemat waktu dengan materi-materi pelajaran yang ditampilkan secara lebih menarik.
g) Multimedia dapat menampilkan visualisasi yang dianggap abstrak dan tidak mungkin dihadirkan dalam ruang kelas menjadi visual yang realistis.

h) Dengan menggunakan multimedia dalam proses pembelajaran dapat membuat guru dan peserta didik lebih kreatif.[26]

a. Kekurangan Multimedia

Dari beberapa kelebihan penggunaan multimedia yang telah dijelaskan diatas, multimedia pun tidak luput dari banyaknya kekurangan, berikut adalah penjelasan dari kekurangan yang terdapat ddalam multimedia :

a) Pembelajaran regulasi diri

Beberapa peserta didik belum mampu mengelola kebebasan yang diberikan oleh multimedia

b) Gangguan

Terdapat beberapa gangguan dalam penggunaannya sehingga dapat mengganggu fokus topik yang akan disuguhkan.

[26] Muhamad Rusli, Dadang Hermawan, Ni Nyoman Supuwiningsih, *"Multimedia Pembelajaran yang Inovatif Prinsip Dasar & Model Pengembangan",(*Yogyakarta : ANDI, 2017),3.

c) Memori kerja

Pada umumnya memori kerja dapat mengelola sampai tujuh lembar informasi, namun jika beberapa media ditampilkan sekaligus maka peserta didik hanya akan fokus pada beberapa bagian saja.

d) Interaktivitas rendah

Meskipun interaktif antara peserta didik dengan multimedia ini sangat meningkat namun pada penggunaan multimedia ini interaktifitas tersebut masih dianggap rendah dibandingkan dengan antar manusia.

e) Tidak ada feedback yang selektif

Pada umumnya modul yang disediakan oleh pembelajaran multimedia tidak dapat menggantikan modul-modul yang disediakan ketika pembelajaran tatap muka sehingga feedback yang diberikan pun terbatas sebab ultimedia tidak dapat mendeteksi kebutuhan individual peserta didik.

f) Simulasi sering tidak memadai

Simulasi dalam proses pembelajaran sangatlah penting bagi peserta didik dibandingkan hanya melihat dan mendengar

saja, seperti contohnya pada praktek ibadah sholat, peserta didik diperlukan untuk langsung mempraktekannya.

g) Kurangnya kemampuan guru maupun peserta didik

Kurangnya keterampilan dalam mengoprasikan multimedia baik bagi peserta didik maupun guru, hal ini terkadang menjadi faktor penghambat peserta didik menerima penampakan materi yang kurang baik.

h) Sulit dilakukan

Membuat suatu hasil dari penggabungan antara sura, materi grafis dan video tidaklah semudah membuat sesuatu yang hanya berunsurkan teks.

i) Memakan waktu

Meski dalam penggunaannya dapat mempersingkat waktu pembelajaran pada umumnya, namun pada proses pembuatannya multimedia sangat memakan banyak waktu.

j) Akses

Salah satu faktor yang menjadi kendala dalam pembelajaran menggunakan multimedia adalah keterbatasan akses, sebab tidak semua peserta didik memiliki perangkat komputer dan juga akses internet.

k) Bandwidth

Keterbatasan bandwidth dapat menyebabkan ketidak sempurnaannya tampilan multimedia seperti grafis, suara dan video, sehingga dapat menghambat proses pembelajaran dan pemahaman peserta didik.[27]

B. Android

1. Pengertian Android

Handoko dalam bukunya mengatakan bahwa android adalah sebutan dari beberapa sistem oprasional yang berbasis karnel linux yang memang khusus diciptakan untuk telfon selulerr berlayar sentuh seperti tablet dan smartphone.[28] Menurut teguh dalam bukunya pada awal pengembangannya android ini dikembangkan oleh android inc yang kemudian dibeli oleh Google pada tahun 2005 yang kemudian dikembangkan kembali dan terbentuklah open handset alliance yang yang tidak lain adalah gabungan dari 34 perusahaan perangkat keras,

---

[27] Muhamad Rusli, Dadang Hermawan, Ni Nyoman Supuwiningsih, *"Multimedia Pembelajaran yang Inovatif Prinsip Dasar & Model Pengembangan",(*Yogyakarta : ANDI, 2017),4.

[28] Handoko Budi Setyo, "*Android pada Sistem Operasi Windows*", (Yogyakarta : ANDI, 2018),1.

perangkat lunak dan telekomunikasi seperti google, HTC, Intel, dan masih banyak lagi.[29]

Menurut lembaga riset canalys android menguasai hampir 80% pasar dunia, pesatnya perkembangan android tersebut hingga membuat pembuatan software android sangat menjanjikan.[30]

2. Karakteristik Android

Android memiliki empat karakteristik yaitu : terbuka, semua aplikasi dibuat sama, memecahkan hambatan pada aplikasi dan pengembangan aplikasi yang cepat dan mudah. Berikut adalah penjelasan dari keempat karakteristik android tersebut :

a) Terbuka

Android dibuat untuk benar-benar terbuka hingga aplikasi-aplikasi didalamnya dapat merasakan kegunaan inti sebuah telfon seluler tersebut seperti melakukan panggilan, mengirim sebuah pesan teks, menggunakan kamera dan lain-lainnya, android mengusung sebuah

---

[29] Teguh Arie Sandy, *Power Point For Android,* (Yogyakarta: Deepublish, 2014),2.

[30] M. Ali Alfian dan Rudy Kustijono, "*Pengembangan Software Fisika Berbasis Android Sebagai Media Belajar Listrik Dinamis*", Jurnal Inovasi Pendidikan Fisika, Vol. 04, 2015, 181.

mesin yang telah dirancang khusus untuk memaksimalkan sumber daya penyimpanan dan perangkat keras (hardware) yang terdapat di dalam perangkat. Android dapat memperluas teknologi yang lebih maju kapanpun pada saat teknologi tersebut muncul, android pun akan terus berkembang untuk membangun aplikasi mobile yang inovatif.

b) Semua aplikasi dibuat sama

Android membuat semua aplikasi sama baik aplikasi utama dari telepon dengan aplikasi pihak ketiga (third party application). Semua aplikasi dibuat untuk memiliki akses yang sama dalam menyediakan layanan terhadap para pengguna.

c) Memecahkan hambatan pada aplikasi

Untuk mengembangkan aplikasi baru yang inovatif android memecah beberapa hambatan misalnya pengguna dapat menggabungkan informasi yang didapat dari web dengan data yang telah ada diponsel seperti kalender, kontak pengguna atau lokasi.

d) Pengembangan aplikasi yang cepat dan mudah

Untuk mengembangkan aplikasi yang sangat baik android menyediakan akses yang sangat luas kepada para pengguna untuk menggunakan library dan tools yang android miliki.[31]

3. Jenis – Jenis Android

Sejak kemunculannya pada tahun 2007 hingga pada saat ini android telah mengeluarkan banyak versi yaitu : android beta, android 1.0, android 1.1, android 1.5 (cupcake), android 1.6 (donut), android 2.0/2.1 (eclair), android 2.2 froyo (frozen yoghurt), android 2.3 (gingerbread), android, 3.0/3.1 (honeycomb), android 4.0 (ice cream sandwich), android 4.1/4.2/4.3 (jelly bean), android 4.4 (kitkat), android 5.0/5.1 (lollipop), android 6.0 (marshmallow), android 7.0 (nougat), dan android 8.0 (oreo). Berikut adalah penjelasannya :[32]

a) Android Beta

Android beta merupakan versi percobaan pada sistem android yang dirilis pada 5 November 2007 silam yang kemudian menggunakan

---

[31]. https://Zonaprogamer.wordpress.com/2016/05/17/karakteristik-android/ (diakses pada tanggal 28 september, pukul 16.33)

[32] Handoko Budi Setyo, "*Android pada Sistem Operasi Windows*", (Yogyakarta : ANDI, 2018),.3.

aplikasi yang di usung oleh google bernama software development kit atau disingkat sebagai SDK.

b) Android 1.0

Setelah meluncurkan versi percobaan pada 2007 silam, akhirnya pada tanggal 23 September 2008 rilislah android 1.0 yang merupakan versi pertama dari sistem android. Sebelum akhirnya versi android 1.0 ini diresmikan dengan nama ALPHA, android versi ini sempat dinamai ASTRO namun ternyata sudah ada yang memiliki hak cipta atas nama tersebut sehingga dirubahlah menjadi ALPHA yang kemudian android versi ini digunakan pertama kali oleh ponsel HTC Dream.

c) Android 1.1

Belum sampai satu tahun setelah mengeluarkan versi pertama pada sistem android tepatnya pada tanggal 9 februari 2009 rilislah versi android kedua, pada penamaannya android versi inipun menemui masalah. sebelumnya android versi kedua ini diberi nama BENDER namun pemberian nama tersebut terbentur oleh pelanggaran hak cipta sehingga nama BENDER batal diberikan kepada android versi kedua ini dan kemudian dinamai BETA yang pada perilisannya diperuntukan untuk ponsel bernama T-Mobile G1.

Versi ini merupakan perbaikan dari beberapa kesalahan sistem yang ditemui pada versi sebelumnya dengan menambahkan beberapa fitur.versi ini pun mengganti API yang terdapat pada versi sebelumnya.

d) Android 1.5 (cupcake)

Dua bulan setelah perilisan android beta versi kedua tepatnya pada tanggal 30 April 2009 dirilislah android versi ketiga, pada perilisan android versi ini tidak diwarnai oleh pelanggaran hak cipta pada nama yang akan disematkan. Sebab pada saat inilah versi android mulai menggunakan nama makan-makan manis pencuci mulut atau yang biasa disebut sebagai dessert. karena sistem android yang dirilis pada saat itu adalah versi ketiga maka nama yang digunakan diawali dengan huruf C sesuai dengan urutan abjad dan android versi ketiga ini diresmikan dengan nama CUPCAKE.

Android versi ketiga ini berbasiskan pada karnel linux 2.6.27 dan beberapa pembaharuan dan juga penambahan dari android versi sebelumnya seperti user interface atau UI, widget yang dapat diatur ukurannya. Kemudian ada penambahan kapasitas kemampuan untuk mengunggah video kedalam youtube dan beberapa aplikasi berbagi gambar.

e) Android 1.6 (donut)

Karna pada android versi ketiga diberi nama dengan awalan huruf C sesuai dengan urutan abjad maka pada versi setelahnya diberi nama yang diawali huruf D yaitu Donut, alasan pemberian nama donut pun masih sama dengan versi ketiga, android versi ini diluncurkan pada tanggal 15 September 2009 tidah sampai setengah tahun dari peluncuran android versi ketiga (cupcake).

Pada versi ini terdapat beberapa peningkatan pada beberapa fitur seperti fitur pencarian dan UI. Pada android versi inipun telah didukung teknologi jaringan CDMA/EVDO, 802.1x, VPNs dan dukungan layar dengan resolusi WVGA.

f) Android 2.0/2.1 (eclair)

Pada android versi eclair yang dirilis pada tanggal 9 Desember 2009 ini terdapat beberapa penambahan fitur guna memaksimalkan kerja hardware. Dan peningkatan google maps 3.1.2, juga perubahan pada UI dengan browser baru dan dukungan HTML5, daftar kontak baru, dukungan lampu flash pada kamera 3.2 MP, digital zoom, serta Bluetooth 2.1 dan beberapa versi peningkatan dari versi sebelumnya.

g) Android 2.2 Froyo (frozen yoghurt)

android versi ini pertama kali diluncurka pada smartphone google nexus tanggal 20 Mei 2010. Pada versi ini sudah terdapat adobe flash player 10.1, pada versi inipun sudah ditingkatkan kecepatan membuka dan menutup aplikasi serta telah menggunakan SD card sebagai ruang penyimpanan aplikasi. Sejak android frozen yoghurt ini dirilis banyak sekali perbincngan bermunculan mengenai persaingan antara android dengan sistem pengoprasian IOS.

h) Android 2.3 (gingerbread)

pada android versi ini banyak sekali peningkatan yang dilakukan dibandingkan dengan android versi sebelumnya, android versi ini dirancang khusus untuk memaksimalkan kemampuan aplikasi-aplikasi dan juga game yang ada didalamnya. Pada android versi ini pun telah menggunakan near field communication atau bisa juga disebut sebagai NFC selain memaksimalkan fungsi versi inipun telah didukung oleh resolusi layar WXGA. Versi ini resmi diluncurkan pada tanggal 06 Desember 2010.

i) Android, 3.0/3.1 (honeycomb)

versi android ini pertama kali digunakan pada ponsel Motorola xoom pada 22 Februari 2011. Android versi ini diciptakan khusus untuk memaksimalkan penggunaan pada perangkat tablet.

j) Android 4.0 (ice cream sandwich)

pada hakikatnya seluruh perangkat seluler yang mengusung sistem android versi sebelumnya seperti versi android gingerbread dapat diperbaharui ke versi android ice cream sandwich. Yang pertama kali menggunakan android versi ini adalah smartphone Samsung galaxy nexus, versi ini resmi dirilis pada tanggal 19 Oktober 2011 silam.

k) Android 4.1/4.2/4.3 (jelly bean)

Pada tanggal 27 Juni 2012 google mengumumkan android versi 4.1 atau yang diberi nama jelly bean dalam konferensi google I/O. berdasarkan karnel linux 3.0.31 android versi ini merupakan suatu pembaharuin yang amat penting yang bertujuan untuk meningkatkan fungsi kerja UI. Android versi ini pertama kali digunakan oleh tablet nexus 7 pada tanggal 13 Juli 2012.

l) Android 4.4 (kitkat)

Pada awalnya android kitkat ini bernama key lime pie, namun nama tersebut kurang familiar dan sangat sedikit sekali orang-orang yang tau tentang rasa makanan pencuci mulut bernama key lime pie tersebut. Bahkan beberapa orang yang bergerak dibidang teknologi mengharapkan perilisan android versi key lime pie menjadi android 5. Android versi ini dimaksimalkan lebih besar dari perangkat versi android sebelumnya, versi inipun telah memiliki 512 MB RAM yang pada saat itu adalah standar minimum yang disarankan. Android kitkat diresmikan pada tanggal 31 Oktober 2013 dan dipakai pertama kali oleh google nexus 5.

m) Android 5.0/5.1 (lollipop)

Android lollipop diresmikan di konferensi google I/O pada tanggal 25 Juni 2014, android versi ini ini merupakan versi stabil terbaru antara 5.0 dan 5.1. berbeda dengan android versi sebelumnya android versi ini pembaharuannya telah tersedia secara online pada tanggal 12 November 2014. Perubahan yang paling mencolok pada perilisan versi android ini adalah pendesainan ulang UI yang dibangun dengan gaya material design, perubahan lain yang dilakukan oleh versi ini adalah

perbaikan pemberitahuan atau notifikasi yang dapat dilihat diabgian depan layar atau dibagian atas layar. Selain itu google juga membuat perubahan secara internal untuk platform dengan menggunakan android runtime (ART) yang secara resmi digunakan sebagai pengganti DALVIK dalam upaya meningkatkan kinerja aplikasi dan memaksimalkan penggunaan baterai smartphone.

n) Android 6.0 (marshmallow)

Android versi ini membawa banyak fitur baru pada perilisannya diantaranya adalah penggunaan pengenalan sidik jari atau native, penggunaan sistem doze yaitu manajemen daya baterai, dan pada perangkat yang menggunakan android versi ini telah didukung oleh konektor usb tipe C. android versi ini resmi dirilis pada tanggal 05 Oktober 2015 dan pada Juli 2017 diketahui 31,8% penggunaan android versi marshmallow ini telah digunakan diseluruh perangkat didunia.

o) Android 7.0 (nougat)

Pembaharuan yang dilakukan oleh android versi ini adalah penggunaan google assistant yang secara resmi menggantikan google now karna google assisten dianggap dapat diandalkan dalam menjalankan berbagai macam fungsi. Nougat merupakan android versi

baru yang diperkenalkan pada saat ajang konferensi google I/O pertengahan 2016 lalu, tak berselang lama setelah itu google meresmikan peluncurannya kepada publik. Terdapat pula beberapa fitur baru pada sistem android ini seperti split screen, peningkatan manajemen fungsi baterai dan android versi inipun telah memiliki virtual reality terbaru dari google.

p) Android 8.0 (oreo)

Android ini merupakan android versi kedelapan yang diberi nama oreo, android versi oreo ini pertama kali dirilis pada tanggal 21 Agustus 2017.[33]

4. Kelebihan dan Kekurangan Android

A. Kelebihan Android

Penggunaan Android ditengah masyarakat sekarang tentunya banyak dilakukan pembaharuan serta pengembangan-pengembangan untuk mendapatkan manfaat yang sebesar-besarnya bagi penggunanya, berikut ini merupakan manfaat yang diperoleh dalam penggunaan android:

[33] Handoko Budi Setyo, "*Android pada Sistem Operasi Windows*", (Yogyakarta : ANDI, 2018), 3-18.

a. Tidak perlu mengeluarkan biaya untuk mendownload aplikasi pada android
b. Dapat mengakses seluruh layanan yang terdapat di google seperti youtube gmail dan fasilitas lainnya yang terdapat pada google. Karena android sangat didukung oleh google.
c. Tidak mudah hang dan eror
d. Karena android berbasis linux karnel 2.6 maka android aman dari virus
e. Penampilan aplikasi game yang berbentuk 3D sangat stabil
f. Konektivitas pada android dibilang cukup lengkap karena terdapat Bluetooth, GPS dan Wifi.
g. Layar sentuhna dapat digunakan langsung menggunakan jari tidak memerlukan alat bantu seperti stylus
h. Harga relative murah.
i. Mudah dikembangkan
j. Dapat dijalankan pada beberapa tipe spesifikasi hardware.
k. Mudah diperbaiki apabila terjadi kerusakn pada sistem.
l. Dapat digunakan pada beberapa peralatan elektronik.[34]

[34] https:dosenit.com/software/sistem-operasi/kelebihan-dan-kekurangan-os-android. (diakses pada tanggal 02 september 2020, pukul : 15:24).

B. Kekurangan Android

Dari beberapa kelebihan penggunaan Android yang telah dijelaskan diatas, Android pun tidak luput dari banyaknya kekurangan, berikut adalah kekurangan yang terdapat pada Android :

a. Memerlukan RAM yang cukup banyak karena proses yang terjadi pada sistem kerja cukup berat.
b. Kurangnya responsifitas saat digunakan pada hardware yang berspesifikasi rendah.
c. Kurangnya kestabilan dan keoptimalan sistem oprasi yang dicustom.[35]

C. Audio Visual

1. Pengertian Audio Visual

Media audio visual merupakan media yang dapat didengar dan media yang dapat dilihat, guna media audio visual adalah untuk keefektifan cara berkomunikasi dan audio visual pun merupakan suatu bentuk media pengajaran yang dapat dibilang mudah.

[35] https:dosenit.com/software/sistem-operasi/kelebihan-dan-kekurangan-os-android. (diakses pada tanggal 02 september 2020, pukul : 15:24).

Audio visual merupakan perangkat media yang memiliki beberapa unsur didalamnya yaitu gambar dan suara. Media audio visual inipun memiliki kemampuan yang jauh lebih baik karna terdapat beberapa jenis didalamnya yaitu audio visual diam dan audio visual gerak, berikut adalah penjelasan dari kedua jenis tersebut :[36]

a) Audio Visual Diam

Audio visual diam atau bisa juga disebut sebagai audio tidak visual murni merupakan media yang mampu menampilkan suara dan gambar diam seperti film rangkai suara, sound slides, dan cetak suara.

b) Audio Visual Gerak

Audio visual gerak atau yang dapat disebut sebagai audio visual murni merupakn media yang mampu menampilkan kedua unsur secara bersamaan yaitu unsur sura dan unsur gambar bergerak seperti video kaset dan film suara.

[36] Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar* (Jakarta : Rineka Cipta,2010),124

2. Karakteristik Audio Visual

Media audio visual merupakan salah satu cara menyampaikan suatu materi dengan menggunakan mesin-mesin elektronik, berikut merupakan karakteristik dari Audio Visual :

a) Audio Visual Bersifat Linier atau interaktif
b) Audio visual menyajikan visualisasi materi dengan dinamis
c) Audio visual digunakan dengan cara yang sesuai yang telah dirancang sebelumnya oleh sipembuat
d) Audio visual merupakan representasi fisik dari sebuah gagasan nyata ataupun gagasan tidak nyata.
e) Audio visual dikembangkan berdasarkan teori behaviorisme dan kognitif
f) Audio visual umumnya berfokus kepada guru dan tingkat respon atau interaktif siswa rendah.[37]

[37] Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto, *Media Pembelajaran Manual dan Digital* (Bogor: Penerbit Ghalia Indonesia, 2011),34.

3. Jenis-jenis Audio Visual

Terdapat beberapa jenis audio visual diantaranya adalah televisi, video, proyektor, komputer dan sound slide, berikut adalah penjelasan dari jenis-jenis audio visual :

a) Televisi

Televisi merupakan gabungan dari dua bahasa yaitu bahasa yunani dan bahasa latin, yaitu tele yang merupakan bahasa yunani yang berarti jauh, dan visi yang merupakan bahasa latin yang berarti penglihatan. Sedangkan dalam bahasa inggris television berarti melihat jauh, maksud dari kata melihat jauh berarti bahwa gambar yang dibuat atau diproduksi oleh suatu stasiun televise dapat dinikmati dan dilihat dari tempat lain melalu sebuah erangkat yaitu televise baik berupa televise monitor maupun televise set.[38]

Televises merupakan sistem elektronik yang dapat mengirimkan gambar diam maupun gambar hidup bersama suara melalui kabel ataupun ruang. Sistem elektronik ini menggunakan peralatan yang mampu mengubah cahaya dan suara kedalam gelombang elektronik

[38] Hujair Ah Sanaky, *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif* , (Yogyakarta : Kaukaba Dipantara,2013),120.

dan mengkonversinya kembali kembali pada cahaya yang dapat dilihat dan juga suara yang dapat didengar. Terdapat dua jenis penyiaran suatu gambar dan suara pada sistem elektronik ini yaitu penyiaran langsung kejadian dan penyiaran yang telah direkam sebelumnya pada pita film maupun pita video.

Pada masa sekarang ini masyarakat telah menganggap televisi bukan suatu barang yang memiliki nilai tinggi atau mewah. Bahkan kita dapat menjumpai televisi pada setiap rumah, dibeberapa sekolah serta dibeberapa kantor, sebab stasiun televisi masa sekarang telah menyediakan berbagai program yang dapat dinikmati oleh semua kalangan mulai dari anak-anak hingga orang-orang dewasa.[39]

Alat elektronik pada masa sekarang ini tidak hanya diperuntukan untuk penyiaran saja namun banyak juga dimanfaatkan untuk keperluan dan kepentingan pendidikan dan pengajaran. Bahkan ada beberapa stasiun televise yang khusus menyediakan program yang didalamnya menyiarkan informasi, pesan dan materi-materi tentang pendidikan dan pengajaran. Televise pendidikan merupakan penggunaan program

[39] Hujair Ah Sanaky, *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif* , (Yogyakarta : Kaukaba Dipantara,2013),121.

video yang telah direncanakan agar tercapainya tujuan pengajaran, televisi pendidikanpun tidak hanya menghibur namun juga mendidik.

b) Video

Video merupakan suatu tampilan gambar bergerak yang dibarengi dengan unsur suara yang kemudian dapat ditayangkan melalui video compact disk atau yang biasa disebut VCD maupun medium video. Sama halnya seperti medium audio suatu program video pun dapat dijadikan media pembelajaran oleh lembaga pendidikan jarah jauh yang merupakan sarana penyampaian materi pembelajaran. Baik video maupun televisi sama-sama mampu menyampaikan majteri pembelajaran secara realistik. Ada beberapa fitur dalam video yang sangat bermanfaat dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran seperti fitur slow motion pada video yang membuat gerakan objek dalam tayangan video dapat diperlambat agar peserta didik dapat dengan mudah memahami materi yang disampaikan. [40]

[40] Hujair Ah Sanaky, *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif* , (Yogyakarta : Kaukaba Dipantara,2013),123.

Video dalam penggunaannya sebagai media pembelajaran pun memiliki karakteristik tersendiri seperti :[41]

1) Tampilan yang diberikan oleh video adalah gambar bergerak yang dibarengi dengan unsur suara.
2) Video dapat digunakan untuk proses pembelajaran jarak jauh
3) Video memiliki fitur slow motion yang dapat memperlambat gerakan pada video yang sedang berlangsung.

c) Proyektor Transparasi (OHP)

Salah satu alat audio visual yang sangat sering digunakan dalam dunia pendidikan adalah overhead projector, bahkan beberapa pendidik telah menyusun seluruh rencana program pembelajarannya menggunakan overhead projector, namun alangkah lebih baik jika overhead projector tidak dianggap sebagai pengganti papan tulis atau media lainnya dan dianggap sebagai pelengkap.

[41] Hujair Ah Sanaky, *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif* , (Yogyakarta : Kaukaba Dipantara,2013),123.

Hal yang akan diproyeksikan merupakan visual baik itu berupa tulisan, lambang, grafik, gambar, ataupun penggabungannya yang akan diproyeksikan kesebuah layar maupun dinding. Selain itu proyektor mampu memperbesar gambar, hal ini sangat berguna untuk menyajikan informasi kepada suatu kelompok besar maupun ruangan yang luas. Pada dasarnya overhead projector dirancang khusus untuk digunakan didepan kelas agar seorang pendidik tetap dapat menghadap peserta didiknya.[42]

d) Komputer

Komputer merupakan mesin yang didesign khusus untuk memanipulasi sebuah informasi yang diberi kode. Komputerpun merupakan alat elektronik yang secara otomatis dapat melakukan pekerjaan dan perhitungan baik secara sederhana maupun secara rumit. Pada satu unit komputer terdapat beberapa komponen dasar seperti input pada keyboard dan writing pad, prosesor atau biasa disebut sebagai CPU yang merupakan unit pemerosesan data yang telah diinput, penyimpanan data yaitu memori yang menyimpan bahan data yang kemudian akan diproses oleh CPU yang disimpan secara

[42] Azhar Arsyad, "*Media Pengajaran*", (Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada,2013),42.

permanen dalam ROM maupun sementara dalam RAM dan yang terakhir adalah output yang dapat ditampilkan pada monitor ataupun dapat di print.[43]

Pada saat ini komputer telah memiliki kemampuan untuk menggabungkan ataupun mengendalikan berbagai peralatan seperti video tape, CD player dan audio tape, selain itu komputer juga dapat menganalisis, merekan dan memberi respon terhadap sesuatu yang telah diinput oleh pengguna.[44]

Penggunaan komputer dalam dunia pendidikan yang lebih dikenal dengan sebutan CAI yang telah dikembangkan dalam beberapa format seperti driils and practice, simulasi, discovery, tutorial, dan permainan. Komputerpun telah digunakan untuk mengadministrasikan tes dan pengelolaan sekolah.[45]

e) Sound Slide (Slide Bersuara)

Secara fisik sound slide merupakan sebuah gambar tunggal dalam bentuk sebuah film positif tembus pandang yang juga dilengkapi oleh

---

[43] Azhar Arsyad, "*Media Pengajaran*", (Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada,2013),52-53.

[44] Azhar Arsyad, "*Media Pengajaran*", (Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada,2013),52-53.

[45]Azhar Arsyad, "*Media Pengajaran*", (Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada,2013),52-53.

bingkai yang diproyeksikan. Sound slide dalam media pembelajaran bersifat seperti audio visual. Pada saat penggunaannya pun dapat dibarengi dengan audio kasset namun dapat juga digunakan secara tunggal tanpa suara.

Jika digunakan untuk keperluan intruksional pada umumnya slide dibuat secara berseri dan tetap berurutan serta dapat dikombinasikan dengan audio kasset. Slide yang pembuatannya di kombinasikan dengan audio kasset disebut dengan sound slide atau slide bersuara yang merupakan penyajian bahan pembelajaran yang dibuat sedemikian rupa secara berurutan.

Sebagai sebuah media pembelajaran sound slide dapat menampilkan gambar degan urutan yang tetap hingga terjamin keutuhan materi dan gambarpun tidak mudah hilang, terbalik ataupun berubah urutannya dengan catatan pengemasannya dilakukan dengan benar dan baik. Contohnya seperti menyajikan sebuah materi pembelajaran tentang cara melakukan wudhu maka sangat perlu dikemas secara berurutan.

Materi pembelajaran yang ditampilkan menggunakan media slide yang kemudian dikombinasikan dengan audio kasset dapat

membantu peserta didik dalam mencerna proses pembelajaran, karna selain peserta didik dapat melihat gambar yang ditayangkan secara berurutan peserta didikpun dapat mendengar suara yang dihasilkan oleh sound slide tersebut. Yang perlu diperhatikan dalam pembuatan sound slide adalah proses pengemasan program pembelajaran antara strip slide dengan audio kasset secara baik dan benar.[46]

4. Fungsi dan Manfaat Audio Visual

1) Fungsi Media Audio Visual

Menurut Sudjana dan Rivai fungsi media audio visual diperuntukan untuk melatih keterampilan peserta didik terutama yang berhubungan dengan unsur-unsur penglihatan dan pendengaran. Hal yang dapat dicapai menggunakan media audio vsual adalah sebagai berikut :

a) Melatih fokus peserta didik dan melatih cara memperthankannya.
b) Melatih peserta didik merespon perintah.
c) Melatih daya analisis peserta didik
d) Melatih peserta didik untuk dapat menentukan arti dan konteks

[46] Hujair Ah Sanaky, *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif* , (Yogyakarta : Kaukaba Dipantara,2013),124.

e) Melatih peserta didik untuk dapat melakukan pemilihan terhadap informasi dan gagasan, peserta didik juga dilatih untuk dapat merangkum, mengingat kembali serta mampu menggali informasi.[47]

Selain fungsinya sebagai alat untuk melatih keterampilan peserta didik, media audio visual juga sebagai alat bantu bagi para pengajar atau pendidik, namun penggunaannya hanya sebagai alat pembantu proses pembelajaran oleh karena itu penggunaannya harus didampingi oleh metode ataupun media lain, sehingga materi yang disampaikan siap dimiliki oleh pengguna media audio visual.

Sudjana juga mengatakan beberapa fungsi media audio visual dalam pengajaran sebagai berikut :

a) Media audio visual dapat digunakan untuk pengajaran music literaty dan kegiatan-kegiatan dokumentasi.
b) Media audio visual dapat digunakan untuk pengajaran bahasa asing.

[47] http://kibutut.blogspot.com/2013/06/peranan-media-audio-visual-dalam.htm (diakses pada tanggal 2 Juli 2020, pukul 19.25)

c) Media audio visual dapat dibuat menjadi beberapa paket materi sehingga memungkinkan melatih siswa dalam menafsirkan suatu bidang studi. [48]

Beberapa ahli dalam bidang audio visual telah banyak melakukan penelitian yang pada akhirnya menemukan dan membuktikan nilai-nilai berharga yang terdapat dalam audio visual diantaranya adalah sebagai berikut :

a) Media audio visual dapat digunakan untuk mempermudah suatu penyampaian dan penerimaan materi pelajaran maupun informasi dan juga dapat menghindari kesalah fahaman.
b) Penggunaan media audio visual pun dapat meningkatkan motivasi peserta didik untuk mengetahui lebih banyak lagi materi-materi yang disampaikan oleh guru.
c) Penggunaan audio visual dalam pembelajaran tidak hanya membuat proses pembelajaran berjalan efektif dan juga menghemat waktu, namun penggunaan media audio visual inipun mampu membuat peserta didikmengingat materi lebih lama dan lebih baik.

[48] http://kibutut.blogspot.com/2013/06/peranan-media-audio-visual-dalam.htm (diakses pada tanggal 2 Juli 2020, pukul 19.25)

d) Materi pelajaran dapat dirancang sedemikian rupa menggunakan media audio visual sehingga mampu memenuhi kebutuhan setiap siswa baik yang cepat tanggap maupun yang lamban.[49]

2) Manfaat Media Audio Visual

Terdapat beberapa manfaat media audio visual diantaranya adalah sebagai berikut:

a) Media audio visual membuat kesan pertama yang baik dalam proses pembelajaran.
b) Media audio visual dapat meningkatkan motivasi serta minat pada peserta didik dalam melaksanakan pembelajaran
c) Penggunaan audio visual dalam pembelajaran mampu meningkatkan pemahaman siswa.
d) Media audio visual dapat melengkapi sumber belajar
e) Media audio visual menambah keberagaman metode pengajaran.

[49] http://kibutut.blogspot.com/2013/06/peranan-media-audio-visual-dalam.htm (diakses pada tanggal 2 Juli 2020, pukul 19.25)

f) Penggunaan media audio visual dapat mengurangi kecendrungan penggunaan kata atau kalimat yang tidak perlu.

g) Penggunaan media audio visual dapat meningkatkan daya ingat peserta didik.

h) Penggunaan media audio visual dalam pembelajaran dapat memberikan pengalaman baru terhadap peserta didik.

i) Audio visual dapat memperlihatkan sesuatu yang tidak mungkin dilihat secara langsung ketika proses pembelajaran berlangsung.

j) Media audio visual mampu menyajikan beberapa peristiwa lampau secara realistis dalam waktu singkat. [50]

5. Kelebihan dan Kekurangan Audio Visual

Dalam setiap penggunaan media pembelajaran pasti ditemukan beberapa kelebihan dan kekurangan, begitu pula dalam penggunaan media audio visual dan berikut adalah penjelasan tentang kelebihan maupun kekurangan audio visual :

[50] http://kibutut.blogspot.com/2013/06/peranan-media-audio-visual-dalam.htm (diakses pada tanggal 2 Juli 2020, pukul 19.25)

1) Kelebihan Media Audio Visual

a) Pada media audio visual penggabungan antara tulisan dengan gambar memberikan pendambahan daya tarik terhadap siswadan dapat membantu memudahkan siswa dalam proses pemahaman materi pembelajaran yang telah disajikan dalam dua format yaitu secara verbal maupun secara visual.

b) Media audio visual dapat menampilkan objek yang paling besar sekalipun yang diperkirakan tidak dapat dibawa kedalam kelas secara langsung pada proses pembelajaran seperti gunung, gedung, dan sungai, sebab melalui media audio visual objek-objek tersebut dapat disajikan dengan gambar ataupun film.

c) Penggunaan media audio visualpun memberikan pengalaman yang sangat nyata sehingga memotivasi siswa untuk mengetahui lebih dalam tentang materi yang disajikan dengan cara melihat kembali audio visual yang telah disajikan.

d) Menggunaan media audio visual dapat mengurangi pemahaman siswa yang bersifat verbalisme seperti cara

menjelaskan sistem peredaran darah manusia menggunakan film, sebab media audio visual meletakkan dasar yang konkret dari beberapa konsep yang dianggap abstrak. [51]

2) Kekurangan Media Audio Visual

a) Penggunaan alat perekam yang berbeda dalam pembuatan audio visual menimbulkan kesulitan untuk mengulang kembali rekaman yang direkam seperti kecepatannya dan pengaturan trek yang bermacam-macam.

b) Film dan video yang tersedia pada saat proses pembuatan audio visual biasanya terbatas dan yang tersedia hanya itu-itu saja, terkecuali film maupun video itu dibuat khusus untuk kebutuhan sendiri.

c) Penyediaan film maupun video dalam proses pembuatan audio visual pada umumnya memerlukan biaya yang tidak sedikit.

d) Dikhawatirkan terjadinya kepasifan antara guru dengan siswa dalam proses pembelajaran yang menggunakan media audio visual. [52]

---

[51] Syaiful Bahri Djamari dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar* (Jakarta: Rineka Cipta,2014),156.

D. Pembelajaran

1. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran adalah suatu proses individu mengubah perilaku dalam upaya memenuhi kebutuhannya. Individu akan melakukan kegiatan belajar apabila ia menghadapi situasi kebutuhan dalam interaksi dengan lingkungannya[53]

Pembelajaran dikatakan sebagai hasil dari memori, kognisi, dan metakognisi yang berpengaruh terhadap pemahaman". Hal tersebut terjadi ketika seseorang sedang belajar, dan kondisi ini juga sering terjadi dalam kehidupan sehari-hari karena belajar merupakan proses alamiah setiap orang.[54]

Berdasarkan pendapat beberapa ahli di atas, maka peneliti menyimpulkan bahwa pembelajaran adalah suatu kegiatan belajar mengajar yang dirancang dan dilaksanakan sedemikian rupa oleh pendidik yang merupakan kombinasi dari beberapa unsur yang saling keterkaitan atau mendukung untuk mencapai tujuan pembelajaran yaitu

---

[52] Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, *Media Pengajaran (Penggunaan dan Pembuatan) cet:11* (Bandung : Sinar Baru algesindo,2013),131.

[53] Mohammad Surya,"*Strategi Kognitif dalam Proses Pembelajaran*", (Bandung : Alfabeta, 2015),116.

[54] Mohammad Huda, *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran, (Yogyakarta : Pustaka Pelajar, 2015), 2.*

perubahan perilaku ke arah yang lebih baik pada diri peserta didik, perubahan pengetahuan dari yang tadinya tidak tahu menjadi tahu, dari yang tadinya tidak bisa menjadi bisa, dan dari yang tadinya tidak mengerti menjadi mengerti sebagai hasil dari belajar yang telah dicapai setelah mengikuti proses pembelajaran tersebut.

2. Karakteristik Pembelajaran

Karakteristik dalam pembelajaran adalah sebagai berikut :[55]

a. Rencana, adalah penataan ketenagaan, material, dan prosedur yang merupakan unsur-unsur sistem pembelajaran dalam suatu rencana khusus.
b. Saling ketergantungan (interdependence) antara unsur-unsur sistem pembelajaran yang serasi dalam suatu keseluruhan. Tiap unsur bersifat esensial, dan masing-masing memberikan sumbangannya kepada sistem pembelajaran.
c. Tujuan, sistem pembelajaran mempunyai tujuan tertentu yang hendak dicapai. Ciri ini menjadi dasar perbedaan antara sistem yang dibuat oleh manusia dan sistem yang alami (natural).

---

[55] Mohammad Surya,"*Strategi Kognitif dalam Proses Pembelajaran*", (Bandung : Alfabeta, 2015),113.

Berdasarkan karakteristik pembelajaran di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran mempunyai beberapa karakteristik, yaitu rencana sebagai sesuatu yang akan dilaksanakan, ke saling tergantungan antara sistem pembelajaran dengan suatu keseluruhan pembelajarannya, dan tujuan yaitu sistem pembelajaran yang harus dicapai

3. Prinsip Pembelajaran

[56]Beberapa prinsip yang menjadi landasan pembelajaran adalah sebagai berikut :

a. Pembelajaran sebagai usaha memperoleh perubahan perilaku.

   Prinsip ini mengandung makna bahwa ciri utama proses pembelajaran itu ailah adanya perubahan perilaku dalam diri individu. Perubahan perilaku sebagai hasil pembelajaran bersifat disadari, kontinu (berkesinambungan), fungsional, positif, aktif, permanen (menetap), dan memiliki tujuan yang terarah.

b. Hasil pembelajaran ditandai dengan perubahan perilaku secara keseluruhan.

---

[56] Mohammad Surya,"*Strategi Kognitif dalam Proses Pembelajaran*", (Bandung : Alfabeta, 2015),111.

Prinsip ini bermakna bahwa perubahan perilaku sebagai hasil pembelajaran meliputi semua aspek perilaku dan bukan hanya satu atau dua aspek saja. Perubahan perilaku itu meliputi aspek-aspek perilaku kognitif, konatif, afektif, dan motorik.

c. Pembelajaran merupakan suatu proses.

Prinsip ini bermakna bahwa pembelajaran itu merupakan aktivitas yang berkesinambungan. Artinya aktivitas yang dilakukan dalam pembelajaran itu terdapat tahapan-tahapan yang sistematis dan terarah yang saling keterkaitan satu dengan yang lainnya. Jadi, pembelajaran bukan sebagai suatu benda atau keadaan yang statis, melainkan suatu rangkaian aktivitas yang dinamis dan saling berkaitan.

d. Proses pembelajaran terjadi karena ada yang mendorong dan ada tujuan yang ingin dicapai.

Prinsip ini bermakna bahwa aktivitas pembelajaran itu terjadi karena adanya kebutuhan yang harus dipenuhi, dan adanya tujuan yang ingin dicapai. Dengan kata lain, pembelajaran merupakan aktivitas untuk memenuhi kebutuhan dan mencapai suatu tujuan, belajar tidak akan efektif tanpa adanya dorongan dan tujuan.

e. Pembelajaran merupakan bentuk pengalaman.

Hal ini berarti bahwa selama individu mengikuti pembelajaran hendaknya tercipta suatu situasi kehidupan yang menyenangkan sehingga memberikan pengalaman yang berkesan.

Berdasarkan prinsip-prinsip pembelajaran di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan kegiatan yang bisa membuat perubahan perilaku individu yang belajar, serta perubahan perilaku yang terjadi merupakan perubahan perilaku yang meliputi keseluruhan aspek, pembelajaran ini merupakan suatu proses yang berdasarkan kepada kebutuhan dan tujuan yang ingin dicapai oleh sebab itu proses pembelajaran ini diharuskan bersifat menyenangkan supaya peserta didik memperoleh pengalaman yang bermakna dari proses pembelajaran ini.

E. Pembelajaran Pendidikan Agama Islam

1. Pengertian Pembelajaran Pendidikan Agama Islam

Dalam bahasa Inggris pembelajaran adalah *instruction* yang terdiri dari dua kata kerja yaitu belajar atau dalam bahasa inggris disebut learning dan mengajar yang dalam bahasa inggris disebut

teaching. Dan kedua kegiatan tersebut dijadikan menjadi satu kegiatan pembelajaran yang dalam bahasa inggris disebut instruction.[57] Pada dasarnya pembelajaran merupakan suatu kegiatan interaksi antara siswa dan pengajar dalam suatu lingkungan pembelajaran yang bertujuan untuk mencapai tujuan-tujuan pembelajaran seperti sikap, pengetahuan dan keterampilan.[58]

Pendidikan agama Islam merupakan sebuah usaha sadar yang telah terencana dalam upaya mempersiapkan peserta didik untuk menghayati, memahami, mengenal, mempercayai, bertaqwa, dan memiliki akhlak mulia hingga dapat mengamalkan ajaran agama Islam yang tentunya bersumber dari Al-qur'an dan Al-hadits dengan cara melakukan kegiatan pembelajaran, bimbingan, latihan, hingga mengaplikasikan pengalaman. Namun dalam pelaksanaannya pun tetap menjunjung tinggi nilai toleransi antar umat beragama dalam masyarakat luas sehingga terwujudnya persatuan bangsa.[59]

---

[57] Zaenal Abidin, "*prinsip-prinsip pembelajaran, kurikulum dan pembelajaran*" (Jakarta:Raja Grafindo Persada, 2012),180.

[58] Zaenal Abidin, "*prinsip-prinsip pembelajaran, kurikulum dan pembelajaran*" (Jakarta:Raja Grafindo Persada, 2012),188.

[59] Abdul Majid,"*Belajar dan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*"(Bandung : PT. Remaja Rosdakarya,2014),11-12.

Pendidikan agama Islam pun merupakan sebuah cara ataupun pengupayaan menanamkan ajaran agama Islam serta nilai-nilainya agar menjadi pandangan dan juga sikap hidup seseorang.[60]

2. Dasar-dasar Pelaksanaan Pendidikan Agama Islam

Dasar-dasar pelaksanaan Pendidikan agama Islam disekolah terbagi menjadi tiga dasar yaitu dasar yuridis atau dasar hokum, dasar religious dan yang terakhir dasar psikologi.[61] Berikut adalah penjelasan dari ketiga dasar tersebut :

a. Dasar Yuridis / Hukum

Dasar yuridis yang merupakan dasar hokum sebuah pelaksanaan pendidikan agama yang berasal dari undang – undang yang secara tidak langsung dapat dijadikan sebuah pegangan dalam melaksanakan proses pendidikan agama secara formal disekolah dan dasar yuridis ini terdiri dari tiga macam yaitu :

---

[60] Muhaimin, "Pemikiran dan Aktualisasi Pengembangan Pendidikan Islam, (Jakarta:Raja Grafindo Persada, 2011),164.

[61] Abdul Majid,"*Belajar dan Pembelajaran*"(Bandung : PT. Remaja Rosdakarya,2014),13-14.

1) Dasar Ideal

Yang merujuk pada sila pertama pada pancasila yaitu ketuhanan yang Maha Esa.

2) Dasar Struktual

Yang merujuk pada undang-undang dasar tahun 1945 yang terdapat dalam BAB XI pasal 29 ayat 1-2 yang berisi pertama : Negara berdasarkan pada Tuhan Yang Maha Esa. Kedua: Negara menjamin pada setiap penduduk untuk memeluk agama masing-masing dan beribadah menurut kepercayaan masing-masing.

3) Dasar Operasional.

Yang merujuk pada Tap MPR No IV/MPR/1973/ dan dikukuhkan dalam Tap MPR. No. IV/MPR1978jo. Ketetapan MPR Np.II/MPR/1983 diperkuat dengan Tap MPR No. II/MPR 1993 tentang garis besar haluan Negara yang pada pokoknya menyatakan bahwa pelaksanaan pendidikan agama secara langsung dimaksudkan dalam kurikulum sekolah formal dari sekolah dasar sampai perguruan tinggi. Terdapat dua bagian dalam dasar operasional sebagai berikut :

b. Dasar Religius

Dasar religious merupakan dasar yang merujuk pada ajaran Islam. Menurut agama Islam mempelajari agama Islam merupakan perintah dari Allah SWT. Dalil-dalil yang menunjukan bahwa Allah memerintahkan manusia untuk belajar agama Islam dapat kita temukan dalam firman Allah SWT surah Al-Nahl 16 : 125 :

اُدْعُ اِلٰى سَبِيْلِ رَبِّكَ بِالْحِكْمَةِ وَالْمَوْعِظَةِ

الْحَسَنَةِ وَجَادِلْهُمْ بِالَّتِيْ هِيَ اَحْسَنُ ۗ

"*serulah manusia dengan pelajaran yang baik juga dengan hikmah menuju jalan Tuhanmu"* (QS. Al-Nahl 16 : 125)[62]

Al-qur'an Surah Al-Imran 3 : 104 :

[62] Muhammad Sohib Juhri, *Al-qur'an dan Terjemah*, (Jakarta : PT. Rilis Grafika : 2009), 281.

وَلۡتَكُنۡ مِّنۡكُمۡ اُمَّةٌ يَّدۡعُوۡنَ اِلَى الۡخَيۡرِ

وَيَاۡمُرُوۡنَ بِالۡمَعۡرُوۡفِ وَيَنۡهَوۡنَ عَنِ

الۡمُنۡكَرِ ؕ

"*hendaklah kalian menyerukan kebajikan, mengajak pada kemakrufan dan menghalangi kemungkaran"* (QS. Al-Imran 3 : 104)[63]

Rasulullah SAW bersabda bahwasannya :

بَلِّغُوا عَنِّي وَلَوْ آيَةً

"*Sampaikanlah walau satu ayat"(HR. Bukhari :3202)*[64]

c. Dasar Psikologi

Dasar psikologi merupakan dasar yang berkaitan dengan kejiwaan seseorang dalam menjalani hidup bermasyarakat. Karena dalam menjalani kehidupan baik secara individual ataupun

---

[63] Muhammad Sohib Juhri, *Al-qur'an dan Terjemah*, (Jakarta : PT. Rilis Grafika : 2009), 63.

[64] https://risalahmuslim.id/sampaikanlah-walau-satu-ayat/ (diakses pada tanggal 2 Juli 2020, pukul 21:08)

berkelompok (bermasyarakat) manusia akan dihadapkan oleh fenomena-fenomena yang mengharuskan kejiwaannya ikut terlebat dalam menghadapinya. Agar tidak goyah dalam menjalani kehidupan manusia memerlukan pegangan hidup yang kita kenal dengan Agama sehingga mereka memiliki keyakinan akan Tuhannya yang dapat mereka tuju untuk memohon pertolongan.

3. Fungsi Pendidikan Agama Islam

Berikut merupakan beberapa fungsi dari pendidikan Agama Islam di sekolah :

a. Dapat meningkatkan keyakinan dan ketaqwaan dalam diri peserta didik terhadap Allah SWT. Yang pada dasarnya pendidikan Agama Islam telah mereka dapatkan dari lingkungan keluarga, namun peserta didik diarahkan untuk mengembangkan pengetahuan keagamaan mereka melalui bimbingan, pelatihan dan pengajaran disekolah, agar apa yang mereka pelajari tentang agama Islam dapat dikembangkan secara optimal.

b. Menanamkan suatu pedoman hidup dalam agama Islam yang akan menjadi bekal untuk mereka dalam mencari kebahagiaan baik didunia maupun diakhirat.
c. Dapat membuat peserta didik mampu mengubah lingkungan sosialnya sesuai dengan apa yang telah tertera dalam ajaran Agama Islam.
d. Fungsi lain dari pembelajaran pendidikan Agama Islam disekolah adalah guna memperbaiki kesalahan-kesalahan yang kerap dialami peserta didik, kelemahan keyakinan serta dapat mengaplikasikannya dalam kehiupan sehari-hari.
e. Dapat mencegah beberapa hal negative yang diperoleh dari lingkungannya diluar sekolah yang dapat merusak keyakinannya terhadap ajaran agama Islam.
f. Dalam pembelajaran Agama Islam disekolah tidak hanyamembahas tentang penddikan Agama Islam secara umum saja namun juga dijelaskan system dan fungsionalnya.
g. Dapat menyalurkan peserta-peserta didik yang memiliki bakat dalam bidang keagamaan yang bertujuan untuk mengoptimalkan bakat-bakat yang dimiliki peserta didik

sehingga tidak hanya bermanfaat bagi dirinya namun juga bagi banyak orang. [65]

4. Tujuan Pendidikan Agama Islam

Jika dipandang secara umum tujuan pendidikan agama Islam terbagi menjadi beberapa bagian diantaranya adalah tujuan secara umum, sementara, oprasional dan tujuan akhir. Berikut merupakan penjelasan dari bagian-bagian yang terdapat dalam tujuan pendidikan agama Islam secara umum :

a. Tujuan umum

Dalam tujuan umum yang akan dicapai oleh pendidikan agama Islam adalah mewujudkan terbentuknya kepribadian muslim yang betul-betul taat sesuai dengan tuntunan ajaran agama Islam itu sendiri dengan car melakukan seluruh rangkin kegiatan pendidikan baik berupa pengajaran maupun dengan cara lain dengan mengintegrasikan nilai-nilai yang terdapat dalam Al-qur'an dan juga AL-hadits yang merupakan idealitas ajaran agama Islam.

---

[65] Abdul Majid,"*Belajar dan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*"(Bandung : PT. Remaja Rosdakarya,2014),15-16.

b. Tujuan sementara

Pada tujuan sementara merupakan tujuan yang merencanakan pemberian pengalaman yang telah disiapkan dan disusun rapih dalam kurikulum kepada peserta didik.

c. Tujuan oprasional

Sedangkan tujuan oprasional merupakan sebuah tujuan pencapaian sebuah fungsi dari program-program yang telah disusun dan dibuat sedemikian rupa dalam bentuk kurikulum.

d. Tujuan akhir

Pada tujuan akhir pendidikan agama Islam adalah agar peserta didik menjadi manusia sempurna sesuai ajaran agama Islam yaitu meakukan segala perintah Allah dan menjauhi larangannya. Sebagaimana yang terdapat dalam firman Allah Surah Az-zuriat 51 : 56 :

وَمَا خَلَقْتُ الْجِنَّ وَالْإِنْسَ إِلَّا لِيَعْبُدُونِ

Artinya "*Tidak aku ciptakan jin dan manusia selain untuk beribadah hanya kepada ku"* (QS. Ar-Rahman 55:44)[66]

dan masih banyak lagi dalil-dalil tentang suatu upaya ataupun anjuran dalam hal membentuk kepribadian muslim yang taat.[67]

Dari beberapa bagian tujuan pendidikan agama Islam secara umum di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan akhir pendidikan agama Islam ialah mewujudkan muslim yang memiliki keyakinan terhadap Allah SWT, bertaqwa serta memiliki ilmu pengetahuan yang mumpuni dan dapat mengabdikan dirinya kepada sang pencipta dalam segala aspek kehidupannya.[68]

Selain tujuan pendidikan agama Islam secara umum adapula tujuan pendidikan agama Islam menurut beberapa tokoh muslim seperti

---

[66] Muhammad Sohib Juhri, *Al-qur'an dan Terjemah*, (Jakarta : PT. Rilis Grafika : 2009), 523.

[67] M. Arifin, "*Ilmu Pendidikan Islam*", (Jakarta : Bumi Aksara, 2011),p.62.

[68] M. Arifin, "*Ilmu Pendidikan Islam*", (Jakarta : Bumi Aksara, 2011),63-64.

Abdurrahman Shaleh Abdullah, Al-ghazali dan Ibnu Khaldun. Berikut adalah mendapat mereka tentang tujuan pendidikan agama Islam:[69]

1. Menurut Abdurrahman Shaleh Abdullah

Menurut Abdurrahman Shaleh Abdullah tujuan pendidikan Islam adalah untuk mebentuk suatu kepribadian sebagai khalifah Allah SWT atau setidaknya mempersiapkan diri pada sebuah tujuan akhir manusia. Menurutnya Tujuan pendidikan Islam dibagi menjadi empt tahapan yaitu :

a. Tujuan Pendidikan jasmani

Pendidikan Islam dalam tahap tujuan ini adalah pemahaman peserta didik terhadap fakta-fakta tentang jasmani yang tentunya dengan materi yang releven dengan pelajar.

b. Tujuan pendidikan rohani

[69] Armain Arief,"*Pengantar Ilmu dan Metodologi Pendidikan Islam*" (Jakarta : Ciputat Press, 2002),23.

Pendidikan Islam pada tahap ini menurut Abdurrahman Shaleh Abdulah adalah bertujuan untuk mengembalikan roh kepada kebenaran pada tujuan akhir manusia.

c. Tujuan pendidikan akal

Tujuan pada tahap ini adalah kemampuan manusia muslim dalam menemukan kebenaran-kebenaran yang sebenarnya melalui perkembangan intelegensi yang dimiliki.

d. Tujuan sosial

Tujuan pendidikan agama Islam dalam tahap ini adalah mampu beradaptasi dan bermasyarakat sesuai dengan standarisasi masyarakat itu sendiri namun tetap dalam koridor ajaran agama Islam. Pada tahapan ini keharmonisan merupakan karakteristik yang paling utama dalam pencapaian tujuan sosial dalam pendidikan agama Islam.[70]

Menurut Abdullah Shaleh Abdullah tujuan akhir pada pendidikan agama Islam adalah untuk dapat menjadi ‘abid Allah SWT atau ‘ibad Allah SWT.

2. Menurut Imam Al-ghazali

---

[70] Armain Arief,”*Pengantar Ilmu dan Metodologi Pendidikan Islam*” (Jakarta : Ciputat Press, 2002),23.

Menurut Imam Al-ghazali tujuan pendidikan agama Islam adalah sebagai berikut :

a. Mewujudkan manusia muslim yang dapat mendekatkan diri kepada Allah SWT secara menyeluruh hingga menjadikannya insan kamil atau sempurna.
b. Dapat menjadi manusia yang bahagia baik didunia maupun diakhirat.

Dari tujuan yang telah disebutkan diatas dapat kita fahami bahwa tujuan pendidikan agama Islam menurut Imama Al-ghazali tidak hanya tentang pendekatan diri saja kepada Allah SWT namun juga ada tujuan yang berunsur duniawi meskipun Imam Al-ghazali dikenal dengan kesufiannya. Namun tetap saja Imam Al-ghazali tetap pada pendiriannya bahwa dunia hanyalah suatu jalan untuk mempersiapkan kebahagiaan yang kekal diakhirat kelak. Seperti halnya dalam Al-qur’an surat Al-A’la ayat 16-17 :

بَلْ تُؤْثِرُونَ الْحَيَاةَ الدُّنْيَا ۝ وَالْآخِرَةُ خَيْرٌ وَأَبْقَىٰ

Artinya "*Orang-orang kafir lebih memilih kehidupan duniawi padahal yang akan kekal nantinya dan lebih baik adalah kehidupan Akhirat"* (QS. Al-A'la 87:16-17) [71]

3. Menurut Ibnu Khaldun

Ibnu khaldun pun memiliki pendapatnya sendiri tentang tujuan pendidikan agama Islam yaitu sebagai berikut :

a. Tujuan pendidikan agama Islam yang berorientasi akhirat yaitu mewujudkan hamba-hamba yang dapat melaksanakan kewajiban-kewajiban yang telah ditentukan Allah SWT.
b. Tujuan pendidikan Agama Islam yang berorientasi pada dunia yaitu terwujudnya manusia yang dapat menghadapi kehidupan yang bermanfaat bagi orang lain dan juga layak baginya.

5. Karakteristik Pendidikan Agama Islam

Ditinjau dari segi isinya pendidikan agama Islam adalah mata pelajaran penting yang yang tidak bisa dihilangkan dari pelajaran-pelajaran yang memiliki tujuan untuk mengembangkan moral serta

[71] Muhammad Sohib Juhri, *Al-qur'an dan Terjemah*, (Jakarta : PT. Rilis Grafika : 2009), 592.

kepribadian siswa. Berikut merupakan karakteristik-karakteristik dalam pendidikan agama Islam itu sendiri :

a. Dalam bidang agama

Karakteristik pendidikan agama Islam dalam bidang agama adalah mengakui adanya pluralism dan juga mengakui adanya universalisme yang merupakan pembelajaran tentang ketuhanan dan hari akhir, serta ajakan ajakan berbuat baik dan menjauhi perbuatan-perbuatan yang tercela. Olh sebab itu karakteristik pendidikan agama Islam dalam bidang agama bersifat toleran, tidak memaksakan, pemaaf dan saling menghargai. Sebab pada pluralism agama terdapat kesamaan tentang ketaatan kepada Tuhan.

b. Dalam bidang ibadah

Karakteristik pendidikan agama Islam dalam bidang ibadah merupakan upaya mendekatkan diri kepada Allah SWT dengan cara mentaati perintah-perintahnya dan menjauhi larangan-larangannya serta mengamalkan hal-hal yang diizinkan Allah SWT. Oleh sebab itu karakteristik dalam bidang agama ialah segala sesuatu yang mengarah kepada tugas manusia sebagai makhluk yang diciptakan untuk beribadah kepada Allah SWT.

c. Dalam bidang akidah

Dalam bidang akidah karakteristik pendidikan agama Islam adalah bahwa akidah Islam bersifat murni baik dalam keyakinan hati maupun prosesnya, dalam akidah inipun diyakini bahwa Tuhan yang wajib disembah hanyalah Allah SWT. Dan cara Meyakininya dengan cara bersyahadat. Dengan demikian akidah Islam tidak hanya sekedar suatu keyakinan dalam hati namun juga digunakan sebagai landasan dalam bertingkah laku yang pada akhirnya disebut sebagai amal soleh.

d. Dalam ilmu dan kebudayaan

Dalam ilmu dan kebudayaan karakteristik pendidikan agama Islam bersifat terbuka namun juga tetap selektif. Yang artinya Pendidikan agama Islam sangat terbuka dalam menerima masukan-masukan dari luar namun juga tetap bersikap selektif. Suatu Contoh yang dapat dijadikan bukti bahwa ajaran Islam berperan dalam perkembangan peradaban dunia adalah Islam mengembangkan ilmu kedokteran dari cina, ilmu matematika dari india, ilmu logika yang bersal dari yunani,

serta sistem pemerintahan yang berasal dari Persia dan masih banyak lagi. Karakteristik Islam dalam bidang ilmu dan kebudayaan dapat juga dilihat pada kelima surat Al-alaq. Karna begitu pentingnya menuntut ilmu maka Islam menyetarakan orang-orang yang menuntut ilmu dengan orang-orang yang berjihad dijalan Allah SWT.

e. Dalam bidang pendidikan

Selain membahas tentang keilmuan sebelumnya. Ajaran Islam juga memiliki ajaran khas dalam bidang pendidikan. Sama halnya dengan keilmuan aspek-aspek yang berkaitan dengan pendidikan pun dapat dilihat didalam surat Al-alaq. Didalam Al-qur'an pun banyak dijumpai berbagai macam metode pendidikan seperti ceramah, diskusi, Tanya jawab, penugasan, demonstrasi, kerja wisata, pembiasaan, hukum, nsihat, cerita dan masih banyak lagi. Dalam pandangan Islam pendidikan berhak dimiliki oleh laki-laki maupun perempuan dan prosesnya dijalani seumur hidup.

f. Dalam bidang Islam sebagai disiplin ilmu

Islam juga hadir sebagai suatu disiplin ilmu yang disebut dengan ilmu keIslaman. Dan pemerintah Indonesia telah mengukuhkan bahwa yang termasuk dalam ilmu keIslaman adalah fiqih, tafsir Al-qur'an,

ilmu kalam, hadits, filsafat, sejarah kebudayaan Islam, tasawuf dan pendidikan Islam. Menurut Harun Nasution ilmu keIslaman memiliki beberapa aspek seperti teologi, moral, ibadah, filsafat, mistisisme, kebudayaan, sejarah dan sebagainya.[72]

6. Ruang Lingkup Pendidikan Agama Islam

Terdapat beberapa aspek dalam pendidikan agama Islam disekolah yaitu Al-qur'an Hadits, Akidah Akhlak, Fikih dan Sejarah Kebudayaan Islam yang tentunya memiliki karakteristik yang berbeda-beda pula, berikut adalah penjelasan dari karakteristik dari keempat aspek tersebut :

a. Al-qur'an Hadits

Pada mata pelajaran ini materi yang disajikan lebih menekankan pada mengembangkan kemampuan siswa baik dalam hal membaca, menulis, dan memahami makna secara tekstual maupun kontekstual sehingga dapat diimplementasikan dalam kehidupan sehari-hari.

b. Akidah Akhlak

[72] Abuddin Nata, "*Metodologi Studi Islam*", (Jakarta:PT.Raja Grafindo Persada.2010),77.

Pada materi Akidah yang disajikan menekankan kepada kemampuan siswa dalam hal memahami dan mempertahankan keyakinan yang benar serta dapat mengamalkan nilai-nilai yang terkandung dalam Asma'al-husna.

Sedangkan pada materi Akhlak yang disajikan mendorong peserta didik untuk melakukan atau melaksanakan akhlak terpuji danmenjauhi perbuatan-perbuatan tercela dalam menjalani hidup sehari-hari.

c. Fiqih

Pada penyajiannya materi Fiqih menjelaskan tentang cara pelaksanaan ibadah serta muamalah yang baik dan benar dalam ajaran agama Islam

d. Sejarah Kebudaaan Islam

Pada materi yang disajikan pada sejarah kebudayaaan Islam mendorong peserta didik untuk dapat mengambil pelajaran dari peristiwa yang terjadi dalam sejarah Islam, meneladani tokoh-tokoh

yang ada dalam sejarah Islam serta mengaitkannya dengain kehidupan saat ini agar dapat mengembangkan peradaban Islam.[73]

F. Belajar

1. Pengertian Belajar

Belajar merupakan kegiatan untuk memperoleh ilmu pengetahuan dan mengubah pola pikir dan perilaku sebagai akibat dari pengalaman dan latihan atau usaha yang dilakukan.

Belajar adalah hasil pasangan stimulus dan respon yang kemudian diadakan penguatan kembali (reinforcement) yang terus menerus. Reinforcementini dimaksudkan untuk menguatkan tingkah laku yangdiinternalisasikan dalam proses belajar. Proses belajar setiap orang akan menghasilkan hasil belajar yang berbeda-beda untuk itu perlunya reinforcementyang terus menerus hingga mengalami perubahan tingkah laku kearah yang lebih baik.[74]

Belajar merupakan perubahanperilaku yang relatif permanen sebagai hasil pengalaman (bukan hasil perkembangan, pengaruh obat

---

[73] Muhaimin,"*Rekonstruksi Pendidikan Islam*", cet ke-2, (Jakarta : Raja Grafindo Persada,2013),187-188.

[74] Dimyati, Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta : Rineka Cipta,2018), 10.

atau kecelakaan)dan bisa melaksanakannya padapengetahuanlainserta mampu mengomunikasikanyakepada orang lain.[75]

Belajar merupakan proses yang diarahkan kepada tujuan dan proses berbuat melaluiberbagai pengalaman. Belajar juga merupakan proses melihat, mengamati, dan memahami sesuatu. Menurut pengertian secara psikologis, belajar merupakan suatu proses perubahan, yaitu perubahan tingkah laku sebagai hasil interaksi dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya. Perubahan itu bersifat relatif konstan dan berbekas.[76]

Dari beberapa pendapat para ahli tentang pengertian belajar yang dikemukakan di atas dapat disimpulkan bahwa belajar adalah serangkaian kegiatan jiwa dan raga untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman individu didalam interaksi dengan lingkungannya yang menyangkut aspek kognitif (pengetahuan), afektif (nilai dan sikap), dan psikomotor (keterampilan). Perubahan tingkah laku yang diperoleh merupakan suatu hasil dari belajar. Dengan belajar setiap individu akan

---

[75] Indah Komsiyah, Belajar dan Pembelajaran, (Yogyakarta : Teras, 2012), 3.

[76] Hamdani, *Strategi Belajar Mengajar*, (Bandung : Pustaka Cipta, 2011), 20.

mendapatkan pengetahuan dan wawasan serta pengalaman yang lebih luas daripada sebelumnya.

2. Ciri-ciri Belajar

Belajar adalah sebuah proses yang di dalamnya terdapat sistem yang saling berkaitan. Belajar mengubah seseorang yang tidak tahu menjadi tahu, selalu terjadi perubahan dalam diri seseorang setelah melakukan proses pembelajaran. Banyak hal yang menandakan bahwa seseorang tersebut telah melakukan proses belajar, ciri ciri belajar menurut Baharuddin adalah sebagai berikut : [77]

a. Belajar ditandai dengan adanya perubahan tingkah laku (change behavior). Ini berarti, bahwa hasil dari belajar hanya dapat diamati dari tingkah laku, yaitu adanya perubahan tingkah laku, dari tidak tahu menjadi tahu, dari tidak terampil menjadi terampil. Tanpa mengamati tingkah laku hasil belajar, kita tidak akan dapat mengetahui ada tidaknya hasil belajar;
b. Perubahan perilaku relatif permanen. Ini berarti, bahwa perubahan tingkah laku yang terjadi karena belajar untuk

[77] Baharuddin, *Teori belajar dan Pembelajaran*, (Yogyakarta : Ar-ruzz Media, 2015), 15.

waktu tertentu akan tetap atau tidak berubah-rubah. Tetapi, perubahan tingkah laku tersebut tidak akan terjadiseumur hidup;

c. Perubahan tingkah laku tidak harus segera dapat diamati pada saat proses belajar sedang berlangsung, perubahan perilaku tersebut bersifat potensial;
d. Perubahan tingkah laku merupakan hasil latihan atau pengalaman;
e. Pengalaman atau latihan itu dapat memberi penguatan. Sesuatu yang memperkuat itu akan memberikan semangat atau dorongan untuk mengubah tingkah laku.

Sedangkan menurut Rusman ciri-ciri belajar adalah :[78]

a. Perubahan yang disadari dan disengaja

   Perubahan perilaku yang terjadi merupakan usaha sadar dan disengaja dari individu yang bersangkutan untuk melakukan perubahan pada dirinya. Perubahan yang dilakukan juga dengan sengaja dilakukan oleh individu

[78] Rusman, *Pembelajaran Tematik Terpadu*, (Jakarta : Raja Grafindo, 2015).13.

yang belajar agar pengetahuannya dapat berkembang dari sebelumnya.

b. Perubahan yang berkesinambungan Bertambahnya pengetahuan atau keterampilan yang dimiliki pada dasarnya merupakan kelanjutan dari pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh sebelumnya dan saling keterkaitan dengan pengetahuan dan keterampilan yang dipelajarinya pada kemudian hari.

c. Perubahan yang fungsional Setiap perubahan perilaku yang terjadi dapat dimanfaatkan untuk kepentingan hidup individu yang bersangkutan, baik untuk kepentingan sekarang maupun masa depan.

d. Perubahan yang bersifat positif

Perubahan perilaku yang terjadi bersifat normatif dan menunjukkan kearah kemajuan dan setelah belajar, individu akan menjadi seseorang yang lebih baik lagi.

G. Perubahan yang bersifat aktif Untuk memperoleh perilaku yang baru, individu yang bersangkutan aktif berupaya melakukan percobaan. Karena pada dasarnya proses belajar ini adalah

mencoba dan terus mencoba sampai dengan berhasil dan mencapai tujuan yang diharapkan.

H. Perubahan yang bersifat permanen

Perubahan perilaku yang diperoleh dari proses belajar cenderung menetap dan menjadi bagian yang melekat dalam dirinya.

I. Perubahan yang bertujuan dan terarah Individu melakukan kegiatan belajar pasti ada tujuan yang ingin dicapai, baik tujuan jangka pendek maupun tujuan jangka panjang. h.Perubahan perilaku secara menyeluruh Perubahan perilaku belajar bukan hanya sekedar memperoleh pengetahuan semata, tetapi termasuk memperoleh pula perubahan dalam sikap dan keterampilannya.

Dari beberapa ciri-ciri belajar yang telah dikemukakan oleh beberapa ahli di atas dapat disimpulkan bahwa seseorang yang telah melakukan proses belajar selalu mengalami perubahan kearah yang lebih baik, sifat perubahannya relatif permanen sehingga tidak akan kembali kepada keadaan semula. Perubahan yang diakibatkan dalam proses belajar terjadi dalam berbagai bentuk dan perilaku, baik dari ranah kognitif, afektif dan psikomotor. Proses perubahan selalu

berubah kearah yang lebih baik dan bermanfaat bagi dirinya sendiri dan bermanfaat bagi kehidupannya dalam bersosialisasi dengan orang lain.

3. Prinsip Belajar

Salah satu hal yang harus diperhatikan seorang pendidik dalam proses belajar mengajar adalah memperhatikan beberapa prinsip belajar. Banyak teori dan prinsip-prinsip belajar yang dikemukakan oleh para ahli yang satu dengan yang lain memiliki persamaan dan juga perbedaan. Dari berbagai prinsip belajar tersebut terdapat beberapa prinsip yang relatif berlaku umum dalam proses pembelajaran. Prinsip-prinsip belajar yang diperlukan untuk belajar adalah sebagai berikut : [79]

a. Kematangan Jasmani dan Rohani

   Kematangan jasmani yaitu telah sampai pada batas minimal umur serta kondisi fisiknya telah cukup kuat untuk melakukan kegiatan belajar. Kematangan rohani artinya telah memiliki kemampuan secara psikologis untuk melakukan kegiatan belajar, misalnya kemampuan berpikir, ingatan, fantasi, dan sebagainya.

b. Memiliki Kesiapan

[79] M. Dalyono, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta : Rineka Cipta, 2010),51.

Setiap orang yang hendak melakukan kegiatan belajar harus memiliki kesiapan yakni dengan kemampuan yang cukup baik secara fisik, mental, maupun perlengkapan untuk belajar. Kesiapan fisik berarti memiliki tenaga cukup dan kesehatan yang baik, sementara kesiapan mental, memiliki minat dan motivasi yang cukup untuk melakukan kegiatan belajar.

c. Memahami Tujuan

Orang yang belajar tanpa tujuan ibarat kapal berlayar tanpa tujuan terombang-ambing tak tentu arah yang dituju sehingga akhirnya bisa terlanggar batu karang atau terdampar ke suatu pulau. Maka dari itu, diperlukan adanya tujuan dalam belajar supaya proses belajar dapat terarah sesuai tujuan yang ingin dicapai.

d. Memiliki Kesungguhan

Belajar tanpa kesungguhan akan memperoleh hasil yang kurang memuaskan. Selain itu, akan banyak waktu dan tenaga terbuang dengan percuma. Sebaliknya, belajar dengan sungguh-sungguh

serta tekun akan memperoleh hasil yang maksimal dan penggunaan waktu yang lebih efektif.

e. Ulangan dan Latihan

Sesuatu yang telah dipelajari perlu diulang agar meresap dalam otak, sehingga dikuasai sepenuhnya dan sukar dilupakan. Bagaimanapun pintarnya seseorang harus mengulang pelajarannya atau berlatih sendiri di rumah agar bahan-bahan yang dipelajari tambah meresap dalam otak, sehingga tahan lama dalam ingatan.

Sedangkan menurut Dimyati dan Mudjiono prinsip belajar yang dapat dikembangkan dalam proses belajar diantaranya adalah :[80]

a. Perhatian dan motivasi

Perhatian mempunyai peranan yang penting dalam kegiatan belajar. Perhatian merupakan suatu proses yang dilakukan oleh otak yang mengorganisasi dan memilih stimulus yang datang dari seputar lingkungannya melalui alat inderanya. Sementara motivasi adalah tenaga yang menggerakkan dan mengarahkan

[80] Dimyati, Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta : Rineka Cipta,2018), 42.

aktivitas seseorang. Motivasi ini dipengaruhi oleh nilai-nilai yang dianggap penting dalam kehidupannya.

b. Keaktifan

Keaktifan dapat dikembangkan dengan mengaktifkan peserta didik dalam pembelajaran. Pendidik membentuk kelompok-kelompok kecil untuk menyelesaikan masalah dengan berdiskusi, memberi kesempatan kepada setiap peserta didik untuk mempresentasikan materi yang diajarkan pendidik sesuai dengan kemampuannya.

c. Keterlibatan langsung/berpengalaman

Agar peserta didik banyak terlibat dalm proses pembelajaran, pendidik hendaknya memilih dan mempersiapkan kegiatan-kegiatan sesuai dengan tujuan pembelajaran.

d. Pengulangan

Menurut teori Psikologi Daya belajar adalah melatih daya-daya yang ada pada manusia yang terdiri atas daya mengamat, menanggap, mengingat, mengkhayal, berpikir, dan sebagainya.

Dengan menggunakan pengulangan maka daya-daya tersebut akan berkembang.

e. Tantangan

Pelajaran yang memberi kesempatan kepada peserta didik turut menemukan konsep-konsep, prinsip dan generalisasi akan menyebabkan peserta didik berusaha mencari dan menemukan suatu konsep-konsep dari prinsip dan generalisasi tersebut.

f. Balikan dan penguatan

Peserta didik akan lebih bersemangat apabila mendapatkan hasil yang baik. Hasil yang baik merupakan balikan yang menyenangkan dan berpengaruh baik bagi usaha belajar selanjutnya.

g. Perbedaan individual

Peserta didik merupakan individual yang unik artinya tidak ada dua orang peserta didik yang sama persis, tiap peserta didik memiliki perbedaan satu sama lain. Perbedaan ini berpengaruh pada hasil belajar dan prinsip belajar peserta didik.

Dengan adanya prinsip belajar dan pendidik memperhatikan dan melaksanakan prinsip-prinsip belajar tersebut maka proses

pembelajaran akan berjalan secara menyenangkan, efektif, efesien dan pembelajaran akan memberikan dampak yang positif kepada peserta didik sehingga hasil belajar yang diperoleh peserta didik pun akan maksimal dan memuaskan karena hal tersebut.

G. Pembelajaran Berbasis *Online*

1. Pengertian Pembelajaran Berbasis *Online*

E-learning merupakan salah satu media atau metoda pembelajaran peling efektif yang mampu menjangkau tempat yang sangat luas, dengan biaya yang relatif murah[81] sedangkan menurut ahli yang lain mengatakan bahwa *E-learning* merupakan segala aktivitas belajar yang menggunakan bantuan teknologi elektronik, yang dapat diaplikasikan dalam pendidikan konvensional dan pendidikan jarak jauh.[82] Selain itu sutopo juga mengatakan bahwa *E-learning* adalah metode pembelajaran baru berupa perpaduan antara teknologi jaringan dan multimedia yang dikawinkan dengan pedagogi dan andragogi[83] *E-learning* merupakan pembelajaran yang memanfaatkan dukungan

---

[81] Munir, *Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*, (Bandung : Alfabeta, 2009). 170.

[82] Rusman, *Model-model Pembelajaran : Mengembangkan Profesionalisme Guru*, (Bandung : Alfabeta, 2012),293.

[83] Ariesto Hadi Sutopo, *Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pendidikan*, (Yogyakarta : Graha Ilmu, 2012),143.

teknologi internet. Dalam *E-learning*, pengajar tidak sekedar menggunggah materi pembelajaran yang bisa diakses secara online oleh peserta didik, tetapi pengajar juga melakukan evaluasi, menjalin komunikasi, berkolaborasi, dan mengelola aspek-aspek pembelajaran lainnya.[84]

Untuk mengakses materi pembelajaran pada *E-learning* diperlukan komputer dengan jaringan internet atau intranet. Materi pembelajaran selalu ada kapanpun dan dipanapun dibutuhkan, sehingga dapat mengatasi kendala jarak ruang dan waktu. *E-learning* menuntut keaktifan peserta didik. Melalui *E-learning*, peserta didik dapat mencari dan mengambil informasi atau materi pembelajaran berdasarkan silabus atau kriteria yang telah ditetapkan pendidik atau pengelola pendidikan. Peserta didik akan memiliki kekayaan informasi, sebab dia dapat mengakses informasi dari mana saja yang berhubungan dengan materi pembelajarannya.

Dari beberapa pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran berbasis online (*E-learning*) adalah kegiatan pendidikan atau pembelajaran yang memanfaatkan teknologi jaringan dan

---

[84] Herman Dwi Surjono, *Multimedia Pembelajaran Interaktif, Konsep dan Pengembangan*, (Yogyakarta : UNY Press, 2013),202.

multimedia dalam menyampaikan materi oleh pendidik kepada peserta didik sesuai dengan tujuan dan prosedur yang dibuat dengan maksimal. Pembelajaran online dapat dipadukan dan melengkapi pembelajaran konvensional yang telah berlangsung disekolah.

2. Manfaat Pembelajaran Berbasis Online (*E-Learning*)

Pembelajaran berbasis online bermanfaat bagi beberapa pihak seperti :[85]

a. Bagi Peserta Didik

   Dengan kegiatan pembelajaran melalui *e-learning* dimungkinkan berkembangnya fleksibilitas belajar peserta didik yang optimal, dimana peserta didik dapat mengakses bahan-bahan belajar setiap saat dan berulang-ulang. Disamping itu peserta didik juga dapat berkomunikasi dengan guru setiap saat. Hal ini tentu berbeda dengan pembelajaran konvensional, dimana proses belajar peserta didik dan guru telah ditentukan waktu dan tempatnya.

b. Bagi Guru

[85] Made Wena, *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer : Suatu Tinjauan Konseptual Operasional,* (Jakarta : Bumi Aksara, 2009),213.

Dengan adanya kegiatan pembelajaran *e-learning* ada beberapa manfaat yang diperoleh guru, yaitu:

- ✓ Lebih mudah melakukan pemutakhiran bahan-bahan belajar yang menjadi tanggung jawabnya sesuai dengan tuntutan perkembangan keilmuan yang terjadi,
- ✓ Mengembangkan diri atau melakukan penelitian guna peningkatan wawasannya karena waktu luang yang dimiliki relatif lebih banyak,
- ✓ Mengontrol kebiasaan belajar peserta didik. Bahkan guru juga dapat mengetahui kapan peserta didiknya belajar, topik apa yang dipelajari, berapa lama suatu topik dipelajari, serta berapa kali topik tertentu dipelajari ulang
- ✓ Mengecek apakah peserta didik telah mengerjakan soal-soal latihan setelah mempelajari topik tertentu
- ✓ Memeriksa jawaban peserta didik dan memberitahukan hasilnya kepada peserta didik.

c. Bagi Sekolah

Dengan adanya model pembelajaran e-learning, manfaatnya bagi sekolah seperti :

- ✓ Akan tersedia bahan ajar yang telah divalidasi sesuai dengan bidangnya sehingga setiap guru dapat menggunakan dengan mudah serta efektivitas dan efisiensi pembelajaran secara keseluruhan akan meningkat.
- ✓ Pengembangan isi pembelajaran akan sesuai dengan pokok-pokok bahasan.
- ✓ Sebagai pedoman praktis implementasi pembelajaran yang sesuai dengan kondisi dan karakteristik pembelajaran.
- ✓ Mendorong menumbuhkan sikap kerja sama antara guru dengan guru dan guru dengan peserta didik dalam memecahkan masalah pembelajaran.

3. Aplikasi Pendukung Pembelajaran Online

Aplikasi-aplikasi yang dapat mendukung terlaksananya pembelajaran dalam jaringan atau online adalah sebagai berikut :

a. Zoom

Salah satu aplikasi yang bisa digunakan dalam konsep pembelajaran berbasis online (daring) adalah *Zoom. Zoom* merupakan

aplikasi yang menyediakan layanan konferensi jarak jauh dengan menggabungkan konferensi video, pertemuan online, obrolan, hingga kolaborasi seluler. Beberapa kelebihan yang dimiliki aplikasi *Zoom* yaitu: memungkinkan melakukan meeting sampai 100 partisipan, pengguna bisa mengirimkan teks saat rapat sedang berlangsung, pengguna dapat menjadwalkan meeting lewat fitur Schedule (jadwal), *Zoom Cloud Meeting* ini dapat bekerja pada perangkat Android, iOS, Windows, dan Mac. Sedangkan kekurangan dari *Zoom* adalah kegiatan online hanya dapat berlangsung selama 40 menit.

b. Google Class Room

Google class room adalah suatu learning management system yang dapat digunakan untuk menyediakan bahan ajar, tes yang terintegrasi penilaian. Berbeda dengan media pembelajaran yang lain, keunggulan media *google class room* adalah masalah efektifitas dan efisiensi dalam pembelajaran. Untuk memulai menggunakan *google class room* kita

terlebih dahulu masuk dalam akun *google* dan kemudian mencari produk google tersebut. Setelah masuk pada akun *google* class room kita dihadapkan pada tiga menu utama yaitu *stream*/aliran, *classwork*/aktifitas, dan *people*/peserta didik. Stream adalah fasilitas google class yang dapat digunakan untuk membuat pengumunan, mendiskusikan gagasan atau melihat aliran tugas,materi,kuis dari topik-topik yang diajarkan guru. *Classwork* dapat digunakan pendidik untuk membuat soal tes, pretes, kuis, menggunggah materi dan mengadakan refleksi. Sedangkan pada menu *people* pendidik dapat mengundang peserta didik dengan menggunakan kode akses yang telah tersedia pada bilah *people*, sedangkan untuk mengundang pendidik lain sebagai kolaborator cukup dengan mengundang pendidik melalui email masing-masing

c. Whatsapp

Ada banyak cara pendidik untuk menyiasati sistem mengajar yang terganggu akibat adanya wabah virus COVID-19. Salahsatu media yang digunakan dalam melaksanakan pembelajaran jarak jauh adalah aplikasi *Whatsapp*. Pendidik membuat grup *WhatsApp* khusus untuk

peserta didik yang bisa digunakan untuk memberikan tugas setiap harinya. Jika grup telah dibentuk, maka selanjutnya komunikasi dalam grup tersebut dapat dilakukan secara terbuka dan memungkinkan seluruh anggota grup, dalam hal ini peserta didik dan pendidik untuk saling berdiskusi. Pendidik dapat menyampaikan materi pembelajaran dan penugasan bagi peserta didiknya. Sebaliknya peserta didik juga dapat mempelajari materi yang disampaikan oleh pendidik serta mengirimkan kembali seluruh tagihan penugasan. Pada aplikasi *WhatsApp* terdapat pilihan menu yang memungkinkan baik pendidik maupun peserta didik dapat mengirimkan file dalam berbagai bentuk dan format, seperti dokumen pdf, docx, ppt, xls, jpg, png, video, dan lain-lain melalui fitur "dokumen", tangkapan gambar maupun video langsung melalui fitur "kamera", file gambar dan video melalui fitur "galeri", rekaman audio langsung melalui fitur "audio", lokasi melalui fitur "lokasi" dan juga dapat mengirimkan nomor kontak yang mungkin diperlukan di grup melalui fitur "kontak". Dalam praktiknya, sebaiknya pendidik juga harus membentuk grup kecil lagi dalam aplikasi whatsapp jika memang di dalam kelas masih ada lagi kelompokkelompok kecil, sehingga memungkinkan kelompok-

kelompok kecil tersebut dapat lebih efektif dalam berdiskusi daripada dalam kelompok besar.

d. Google Meet

Belajar secara daring saat ini menjadi kewajiban dan diperkirakan akan berlangsung cukup lama, seiring perubahan cara belajar saat pandemi COVID19 ini, kita bisa menggunakan aplikasi pendukung konferensi video untuk melakukan pembelajaran salahsatunya adalah *Google Meet*. *Google Meet* atau *Google Hangouts Meet* adalah aplikasi video conference atau online meeting versi bisnis yang dirancang khusus untuk organisasi atau perusahaan dalam berbagai ukuran. Beberapa fitur yang bisa digunakan di dalam *Google Meet* adalah dukungan maksimal peserta video conference hingga 100 orang, dapat digunakan di semua platform, berbagai dokumen atau presentasi, dan akses mudah hanya lewat tautan yang dibagikan. Pengguna bisa memulai video conference melalui browser *Chrome*, *Mozilla Firefox*, *Microsoft Edge*, atau Safari. Atau, bisa juga melalui ponsel dengan mengunduh aplikasi Meet di PlayStore maupun AppStore. Sebelum memulai rapat/belajar, kamera dan mikrofon di desktop atau ponsel perlu dipastikan dalam keadaan aktif. Kualitas video juga bisa diatur, apakah ingin menggunakan resolusi tinggi atau standar.

4. Kelebihan Pembelajaran Online

Kelebhan-kelebihan yang dimiliki pembelajaran online adalah sebagai berikut :[86]

a. Memberikan pengalaman yang menarik dan bermakna bagi peserta didik
b. Dapat memperbaiki tingkat pemahaman dan daya ingat seseorang
c. Adanya kerjasama dalam komunitas *online*
d. Administrasi dan pengurusan yang terpusat
e. Menghemat atau mengurangi biaya pendidikan, karena peserta didik bisa pergi ke sekolah tanpa mengeluarkan biaya untuk ongkos dan buku tulis.
f. Pembelajaran dengan dukungan teknologi internet membuat pusat perhatian dalam pembelajaran tertuju pada peserta didik.

5. Kekurangan Pembelajaran Online

minimnya frekuansi kontak dan sosialisasi antar peserta didik dalam proses pembelajaran. E-learning yang dilakukan jarak jauh tentu akan mengurangi frekuensi kontak baik antar peserta didik atau peserta

[86] Munir, *Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*, (Bandung : Alfabeta, 2009). 205.

didik dengan pendidik karena dapat dilakukan pada ruang dan waktu yang berbeda sehingga sosialisasi yang dilakukan juga akan berkurang. Beberapa kelemahan tersebut dalam hal kurangnya sosialisasi peserta didik dapat diatasi dengan tugas yang diberikan oleh pendidik dalam pembelajaran dilakukan secara berkelompok, sehingga antar peserta didik dengan dikelompokkan untuk mengerjakan tugas akan melakukan komunikasi lebih banyak dengan peserta didik yang lain. Kelemahan lain dari pembelajaran online seperti mahalnya pengembangan dapat menggunakan *framework* yang disediakan secara gratis.

J. Internet

1. Pengertian Internet

Secara definitive internet merupakan suatu sistem jaringan yang dapat menghubungkan berbagai komputerdari berbagai tempat agar saling terhubung dan juga dapat bertukar data dan informasi. Pada prakteknya agar sebuah komputer dapat terhubung membutuhkan program kecil bernama *browser*. Dan pada saat ini browser telah

berkembang sangat cepat mengikuti perkembangan teknologi pada internet, terkhusus pada koneksi internet.[87]

Dalam perkembangannya, internet menjadi sebuah jaringan (network) komputer terbesar di dunia. (Jaringan merupakan istilah yang berarti sekelompok komputer yang dihubungkan bersama sehingga dapat berbagi-pakai informasi dan sumber daya). Sesuai dengan namanya, internet bukan jaringan tunggal tetapi lebih merupakan jaringan dari jaringan. Internet mengandung sejumlah standar untuk melewatkan informasi dari satu jaringan ke jaringan lainnya, sehingga jaringanjaringan di seluruh dunia dapat berkomunikasi.

Dalam prakteknya, internet memunculkan istilah baru, yakni dunia maya. Sedangkan dunia di mana kita hidup disebut dunia nyata. Internet berada di antara keduanya. Karena salah satu fungsi internet adalah sebagai penghubung antara dunia nyata dengan dunia maya. Dunia maya adalah tempat para pengguna internet berkomunikasi.

Sehingga internet menjadi sebuah jaringan komunikasi global. Berjuta orang di seluruh dunia menggunakan internet untuk berbagai hal, mulai keperluan pribadi, organisasi, sampai keperluan perusahaan.

---

[87] Jubilee Enterprise, *Panduan Memilih Koneksi Internet untuk Pemula*, (Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2010),2.

Masyarakat Indonesia di berbagai daerah juga sudah banyak yang menggunakan internet. Tidak hanya di perusahaan, penggunaan internet juga masuk ke sekolah-sekolah sebagai sarana penting dalam kegiatan pembelajaran. Akses internet bahkan sudah mudah digunakan di rumah-rumah.[88]

K. Pandemi COVID-19

Pandemi merupakan sebuah penyakit global, yang menurut World Healt Organization atau yang biasa disebut dengan WHO pandemi dinyatakan ketika penyakit baru telah menyebar diseluruh dunia melampaui batas.[89]

Pandemi juga dimaknai sebagai sebuah wabah yang berjangkit serempak dimana-mana meliputi geografis yang luas. Dalam pengertian yang paling klasik menyebutkan bahwa ketika suatu epidemic menyebar ke banyak Negara atau banyak wilayah didunia wabah yang masuk dalam kategori pandemi adalah menular dan mempunyai garis infeksi yang berkelanjutan. Namun jika kasus wabahnya hanya terjadi

---

[88] Rahmania Annisa, *Internet Sehat Facebook & Twitter*, (Depok : Penebar Plus, 2010),4.

[89] https//www.wartaekonomi.co.id (diakses pada tanggal 03 September 2021 pukul 09:24)

dinegara asal dan tidak menyebar dinegara lain maka tidak dapat dikatakan sebagai pandemi.

COVID-19 atau severe acute respiratory syndrome coronavirus 2 (SARS-CoV-2) merupakan virus yang menyerang sistem pernapasan dan dapat menyebabkan gangguan ringan pada sistem pernapasan, infeksi paru-paru yang berat hingga dapat menyebabkan kematian.[90]

Coronavirus (COVID-19) merupakan penyakit menular ang disebabkan oleh corona virus versi baru yang ditemukan pada akhir tahun 2019. Gangguan-gangguan yang dialami penderita yang terinfeksi virus COVID-19 sebagian besar mengalami penyakit pernapasan ringan hingga sedang dan kemudian pulih tanpa memerlukan perawatan secara khusus. Prosentasepenularannya cendrung lebih tinggi pada individu-individu usia lanjut yang telah memiliki riwayat masalah medis seperti kardiovaskular, diabetes,kanker dan penyakit pernapasan kronis. Karena pe nyakit-

[90] https://www.alodokter.com/ (diakses pada tanggal 03 September 2021 pukul 09:17)

penyakit tersebut dapat mengembangkan infeksi dari virus COVID-19 menjadi penyakit yang lebih serius.[91]

Coronavirus adalah sekumpulan virus dari sub famili *Orthocoronavirinae* dalam keluarga *Coronaviridae* dan *Ordo Nidovirales*. Kelompok virus ini yang dapat menyebabkan penyakit pada burung dan mamalia (termasuk manusia). Coronavirus ditemukan pada tahun 1960-an. Virus yang paling awal ditemukan adalah virus Bronkitis infeksius pada ayam dan dua virus dari rongga hidung manusia dengan flu biasa yang kemudian diberi nama *human coronavirus 229E* dan *human coronavirus OC43*. [92]

Sejak saat itu, anggota Coronavirus yang lain mulai diidentifikasi, termasuk SARS-CoV pada 2003, HCoV NL63 pada 2004, HKU1 pada 2005, MERS-CoV (sebelumnya dikenal sebagai 2012-nCoV) pada 2012, dan SARS-CoV-2 (sebelumnya dikenal sebagai 2019-nCoV)

---

[91] Muhammad Bayu Tejo Sampurno, Tri Cahyo Kusumandyoko, Muh Arrifudin Islam, *Budaya Media Sosial, Edukasi Masyarakat dan Pandemi COVID-19*, vol. 7 no. 6

[92] https://sman2kotabima.sch.id/read/68/pencegahan-penularan%C2%A0covid-19%C2%A0dan-pembelajaran-e-learning%C2%A0di-sman-2-kota-bima-semester-genap-tahun-pelajaran-20192020 (diakses pada tanggal 03 September 2021 pukul 10:41)

pada 2019; sebagian besar dari virus-virus ini terkait dengan infeksi saluran pernapasan yang serius.[93]

Alasan mengapa COVID-19 menjadi sebuah pandemi adalah Organisasi Kesehatan Dunia (WHO) secara resmi menyatakan Virus Corona COVID-19 sebagai pandemi pada Rabu 11 Maret 2020[94] Ini disebabkan karena terjadi setelah wabah mirip SARS itu menjangkiti semakin banyak orang di mana pada Kamis pagi angkanya mencapai 126.063 kasus. Dengan total korban tewas sebanyak 4.616 orang dan sembuh sebanyak 67.071 orang.[95]

WHO menekankan bahwa penggunaan istilah pandemi tidak berarti ada anjuran yang berubah. Semua negara tetap diminta untuk mendeteksi, mengetes, merawat, mengisolasi, melacak, dan mengawasi pergerakan masyarakatnya. Dr. Nathalie MacDermott King's Colege London mengatakan "Perubahan istilah tidak mengubah apapun secara

---

[93] https://sman2kotabima.sch.id/read/68/pencegahan-penularan%C2%A0covid-19%C2%A0dan-pembelajaran-e-learning%C2%A0di-sman-2-kota-bima-semester-genap-tahun-pelajaran-20192020 (diakses pada tanggal 03 September 2021 pukul 10:41)

[94]. https://www.kompas.com/sains/read/2020/03/083129823/who-resmi-sebut-virus-corona-covid-19-sebagai-pandemi-global (diakses pada tanggal 03 September 2021 pukul 10:38)

[95]. https://www.worldometers.info/coronavirus/ (diakses pada tanggal 03 September 2021 pukul 11.02)

praktis mengingat beberapa pekan sebelumnya dunia telah diingatkan untuk mempersiapkan diri menghadapi potensi pandemi,” [96]

[96] https://www.kompas.com/sains/read/2020/03/083129823/who-resmi-sebut-virus-corona-covid-19-sebagai-pandemi-global (diakses pada tanggal 03 September 2021 pukul 10:38)