

BAB II

KAJIAN TEORITIS

A. Landasan Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kegiatan belajar adalah rangkaian aktivitas yang dilakukan oleh siswa untuk mewujudkan tujuan pembelajaran yang telah ditentukan, siswa harus mendapatkan pengalaman secara langsung selama proses belajar. Pengalaman langsung ini terjadi melalui interaksi siswa dengan lingkungan tempat siswa belajar yang membantu memperkuat ingatan dan pemahaman. Hal ini dikarenakan seseorang cenderung mengingat informasi dengan lebih baik ketika orang tersebut mengalami proses belajar secara langsung. Selain itu, partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran dapat ditingkatkan melalui pemilihan media pembelajaran yang sesuai. Media yang beragam dan menarik tidak hanya mendukung keterlibatan siswa, tetapi juga meningkatkan motivasi siswa untuk mengikuti pelajaran dengan antusias. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran yang variatif sangat penting untuk menciptakan suasana belajar yang dinamis dan efektif.¹⁸

¹⁸ Hasan M, Milawati, Darodjat, Khairani Harahap Tuti, Tahrim Tasdin, Mufit Anwari A, Rahmat A, Masdiana, and Made Indra P I, *Media Pembelajaran, Tahta Media Group*, 2021, hlm 26.

Istilah “media” berasal dari Bahasa Latin “*medist*” yang memiliki arti harfiah tengah atau perantara. Dalam konteks pembelajaran, media berfungsi sebagai media atau sarana yang dimanfaatkan oleh guru untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa. Dengan media pembelajaran, informasi dapat disajikan dengan cara yang lebih mudah dipahami, sehingga proses belajar menjadi lebih efektif.¹⁹ Jadi media pembelajaran mencakup segala jenis alat atau bahan yang digunakan untuk menyampaikan informasi. Media ini juga berfungsi untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, serta kemauan siswa. Dengan demikian, media pembelajaran membantu menciptakan proses belajar yang efektif dan berjalan dengan baik.²⁰

Pembelajaran berasal dari kata “*instruction*” yang dalam Bahasa Yunani dikenal sebagai “*instructus*” atau “*intruere*” yang artinya menyampaikan pikiran. Dengan demikian, istilah “instruksional” merujuk pada proses penyampaian gagasan atau pemikiran yang telah diproses secara bermakna melalui pembelajaran. Namun, makna pembelajaran sendiri lebih luas karena dalam praktiknya bukan guru saja yang berperan aktif,

¹⁹ Amelia Putri Wulandari, Annisa Anastasia S, Karina C, Tsani Shofiah N, and Zakiah Ulfiah., “Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar,” *Journal on Education* 5, no. 2 (2023): 3928–3936.

²⁰ Eliyanto, Tursini, Darsono, Erni Fatmawati, Suprihatin, Nur Muhamad A, Ratiningsih, Siti Masruroh, Siti Masngudah, and Nur Laeli., *Pengembangan Media Pembelajaran* (Bengkulu: Elite Media Kreazi (Elmarkazi, 2022): hlm 1-2.

melainkan siswa juga menjadi subjek pembelajaran yang aktif terlibat dalam proses tersebut. Jadi, pembelajaran adalah suatu proses interaktif yang melibatkan kedua belah pihak secara aktif untuk mencapai pemahaman dan pengetahuan.²¹

Media pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan dalam proses mengajar dan belajar. Media ini dirancang khusus untuk merangsang pikiran, emosi, perhatian, serta keterampilan siswa agar dapat mendukung keberhasilan proses pembelajaran.²²

Dari beberapa pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memegang peranan penting dalam kegiatan belajar mengajar. Selain itu, agar proses pembelajaran berjalan efektif, keterlibatan aktif siswa juga sangat diperlukan. Hal ini dapat dicapai dengan memilih media pembelajaran yang sesuai dan relevan dengan materi pelajaran yang disampaikan. Kemudian, dengan menggunakan pendekatan yang kreatif dan inovatif, kelas bisa menjadi tempat yang dinantikan oleh siswa. Kegiatan belajar tidak harus selalu kaku, monoton, dan membosankan. Dengan cara yang tepat, belajar bisa menjadi pengalaman yang menyenangkan dan berkesan.

²¹ Mohammad Tegar Kharissidqi and Vicky Wahyu Firmansyah, "Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Yang Efektif," *Indonesian Journal Of Education and Humanity*, vol. 2, no. 4 (2022): 108-113.

²² Hasan M, Milawati, Darodjat, Khairani Harahap Tuti, Tahrim Tasdin, Mufit Anwari A, Rahmat A, Masdiana, and Made Indra P I., *Op. Cit.*, hlm 22.

b. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Secara umum, media pembelajaran dapat diklasifikasikan menjadi tiga kategori utama, yaitu visual, audio, dan audiovisual. Ketiga jenis media ini terus berkembang dan disesuaikan dengan kebutuhan dalam proses pembelajaran.²³ Menurut Hamdani, sebagaimana dikutip dalam artikel Firmandani, media pembelajaran dapat dibagi menjadi tiga kategori berikut:²⁴

1) Media Visual

Media visual adalah media yang hanya dapat diproses melalui indera penglihatan. Guru sering memanfaatkan media visual untuk menyampaikan materi pelajaran dengan lebih efektif. Media visual terbagi menjadi dua jenis, yaitu media visual nonproyeksi dan media visual proyeksi. Contoh dari media visual antara lain seperti gambar, grafik, foto, poster, peta, dan proyektor untuk menampilkan slide atau gambar.

2) Media Audio

Media audio adalah media yang menyampaikan pesan hanya dalam bentuk suara, sehingga materinya hanya bisa didengar. Media ini mampu merangsang berbagai aspek

²³ Samad Umarella, Saimima M. Sahrawi, and Saddam Husein, "Urgensi Media Dalam Proses Pembelajaran," *Al-Iltizam: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, vol. 3, no. 2 (2018): 237-245.

²⁴ Belva Saskia Permana, Lutvia Ainun Hazizah, and Yusuf Tri Herlambang, "Teknologi Pendidikan: Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Di Era Digitalisasi," *Khatulistiwa: Jurnal Pendidikan Dan Sosial Humaniora*, vol. 4, no. 1 (2024): 19-28.

dalam diri siswa seperti pikiran, perasaan, perhatian, serta kemampuan para siswa dalam memahami materi pelajaran, terutama dalam aspek mendengarkan. Program rekaman audio dan siaran radio merupakan contoh media audio yang sering digunakan dalam pembelajaran yang menekankan keterampilan mendengarkan. Adapun contoh lain dari media audio yaitu musik atau lagu yang relevan dengan materi, atau podcast edukatif.

3) Media Audio Visual

Media audio visual adalah gabungan antara unsur audio (suara) dan visual (gambar atau video). Penggunaan media ini membuat penyampaian materi pembelajaran menjadi lebih lengkap dan efektif, karena menggabungkan rangsangan visual dan audio sekaligus. Selain itu, dalam beberapa kondisi, media audiovisual dapat mengambil peran utama dalam menyampaikan materi, sehingga guru berfungsi sebagai fasilitator yang mendampingi dan membimbing siswa selama proses belajar. Contoh media audiovisual meliputi video pembelajaran, presentasi multimedia dengan slide dan suara (misalnya *powerpoint* dengan narasi), animasi edukatif, simulasi berbasis video, webinar, dan lain sebagainya.

Ketiga jenis media tersebut mampu diaplikasikan di berbagai materi Pendidikan Agama Islam terkhusus materi fikih. Dalam mata pelajaran fikih, penggunaan media visual bisa diaplikasikan pada materi tata cara bersuci, sholat, haji dll yang dapat disediakan melalui gambar atau poster. Kemudian melalui media audio dalam mata pelajaran fikih, guru dan siswa dapat melakukan pembelajaran dengan diskusi atau *talk show* yang diadakan di ruang kelas seperti membahas tentang zakat, sedekah, infaq, dll. Selain itu, implementasi pembelajaran dengan menggunakan media audio visual bisa dilakukan dengan melihat tayangan video tata cara qurban dan aqiqah, pemulasaran jenazah, atau menjelaskan konsep fikih muamalah.

Seiring perkembangan teknologi, media pembelajaran telah mengalami evolusi, mulai dari penggunaan buku dan papan tulis hingga video, aplikasi, dan platform interaktif yang lebih modern. Menurut Nana Sudjana, media pembelajaran dapat dikategorikan menjadi empat jenis utama, yaitu:²⁵

- 1) Media grafis atau media dua dimensi, yang meliputi foto, kartun, diagram, dan komik.
- 2) Media tiga dimensi yang mencakup model-model seperti model padat, model potongan, maket, dan diorama.

²⁵ Nurul Audie, "Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik," *Posiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, vol. 2, no. 1 (2019): 586-595.

- 3) Media proyeksi, seperti slide, film, dan proyektor overhead.
- 4) Pemanfaatan lingkungan sekitar sebagai media pembelajaran.

Diantara berbagai jenis media ini, siswa pada umumnya menyukai media audiovisual, seperti film dan documenter, karena media tersebut dapat meningkatkan motivasi belajar dan membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak membosankan.²⁶ Untuk mengajarkan materi, termasuk konten keagamaan, guru dapat memanfaatkan berbagai teknologi, seperti aplikasi kuis daring, video interaktif, dan media sosial guna menghadirkan cara pembelajaran yang lebih variative dan menarik bagi siswa.²⁷ Pada dasarnya, media pembelajaran harus disesuaikan dengan situasi, waktu dan materi yang akan diajarkan.

c. Manfaat Media Pembelajaran

Saat berlangsungnya kegiatan belajar mengajar, guru hanya memiliki waktu yang sangat terbatas. Media pembelajaran sangat penting karena dapat membantu dalam menghemat waktu sekaligus menyampaikan materi secara lebih fleksibel. Agar siswa dapat memahami pelajaran dengan baik, guru harus mampu menyajikan materi secara terampil. Pengalaman belajar yang bermakna tidak bisa terwujud tanpa peran media, terutama dari segi kedudukan dan

²⁶ *Ibid*, hlm 591.

²⁷ Manah, "Pengembangan Metode Pembelajaran PAI Inovatif", vol. 2, no. 3 (2024): 409-416.

funksinya dalam proses belajar. Secara umum, media pembelajaran memiliki beberapa fungsi utama, yaitu:²⁸

- 1) Memperjelas pesan agar tidak hanya disampaikan secara verbal
- 2) Mengatasi kendala yang berkaitan dengan ruang, waktu, dan indera siswa
- 3) Meningkatkan motivasi belajar siswa dengan menciptakan interaksi yang lebih langsung antara siswa dan sumber belajar
- 4) Memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri sesuai dengan kemampuan dan gaya belajarnya, baik visual, auditor, maupun kinestetik
- 5) Mempertahankan perhatian siswa secara konsisten agar persepsi terhadap materi menjadi terpadu dan mendalam.

Penggunaan media pembelajaran memberikan sejumlah keuntungan, antara lain dapat meningkatkan minat belajar siswa sehingga memotivasi mereka, membantu memperjelas pemahaman materi, serta memberi kesempatan bagi siswa untuk mengelola pembelajaran secara mandiri demi mencapai tujuan yang telah

²⁸ Hasan M, Milawati, Darodjat, Khairani Harahap Tuti, Tahrim Tasdin, Mufit Anwari A, Rahmat A, Masdiana, and Made Indra P I., *Op. Cit.*, hlm 17.

ditentukan. Selain itu, komunikasi verbal dari guru memperkaya variasi metode pengajaran.²⁹

Memanfaatkan media dalam kegiatan mengajar sangat penting karena dapat menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan sekaligus menarik minat siswa. Media mampu mengintegrasikan berbagai elemen seperti kata, teks, gambar, dan simbol untuk menyampaikan materi pembelajaran dengan lebih efektif. Oleh karena itu, pemanfaatan media dalam proses belajar mengajar terbukti lebih tepat dibandingkan dengan metode pengajaran konvensional, karena mampu meningkatkan minat serta keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran.³⁰

Dari berbagai pendapat yang telah disampaikan sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran memberikan beberapa manfaat penting, yaitu sebagai berikut:

- 1) Media mampu meningkatkan semangat belajar karena proses kegiatan belajar lebih bervariasi
- 2) Media membantu menyampaikan materi atau pesan dengan lebih jelas dan efisien
- 3) Membangun suasana belajar dengan lebih menyenangkan

²⁹ Ririn Ambarini, Arso Setyaji, and Dian Ayu Zahraini, "Arab World English Journal (AWEJ) Special Issue on call Number 6. July 2020," *Arab World English Journal (AWEJ)*, no. 4 (2018): 227–241.

³⁰ Hasan M, Milawati, Darodjat, Khairani Harahap Tuti, Tahrim Tasdin, Mufit Anwari A, Rahmat A, Masdiana, and Made Indra P I., *Op. Cit.*, hlm 44.

- 4) Media memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar secara mandiri dengan menyesuaikan materi berdasarkan kemampuan masing-masing.
- 5) Media memiliki kemampuan untuk mengatasi keterbatasan ruang, waktu, serta daya indra, sehingga pembelajaran menjadi lebih inklusif.

2. Pembelajaran PAI Berbasis Digital

Pembelajaran berbasis digital adalah metode belajar yang menggunakan perangkat teknologi seperti computer, *handphone*, dan jaringan internet sebagai alat bantu utama. Saat ini, banyak sekolah mulai menggunakan sistem digital dalam berbagai aktivitas pembelajaran, misalnya mengadakan ujian secara *online*, memanfaatkan video edukasi, serta menyediakan buku digital sebagai sumber belajar tambahan di luar penjelasan guru. Pemanfaatan teknologi informasi, terutama jaringan internet, menjadi sangat penting karena mencakup seluruh aspek proses pembelajaran. Pendidikan Agama Islam (PAI), sebagai salah satu mata pelajaran di sekolah, dan mengikuti perkembangan ini tanpa terkecuali.³¹ Di era abad ke-21, guru PAI menerapkan berbagai pendekatan pembelajaran seperti diskusi, tanya jawab, demonstrasi, ceramah interaktif, dan pemutaran video yang relevan dengan materi. Pendekatan tersebut akan lebih efektif dan

³¹ Syahrizar, Supriadi, and Fakhruddin, "Upaya Meningkatkan Mutu Pembelajaran PAI Melalui Pembelajaran Berbasis Digital (Studi Eksploratif Di SMA Negeri 15 Dan SMA Alfa Centauri Kota Bandung): 13766-13782."

optimal jika dilakukan menggunakan media digital, sehingga meningkatkan interaksi dan pemahaman siswa secara lebih menyeluruh.³²

Guru dapat memanfaatkan berbagai aplikasi seperti *YouTube*, *podcast*, dan media sosial untuk menjelaskan konsep keagamaan menggunakan pendekatan yang lebih visual agar siswa dapat memahami materi dengan lebih mudah dan jelas. Di samping itu, penggunaan perangkat lunak interaktif seperti aplikasi kuis dan game edukasi juga dapat mempermudah siswa dalam memahami materi PAI. Pembelajaran pendidikan agama Islam dapat juga diintegrasikan dengan teknologi digital melalui aplikasi pembelajaran, *platform-e learning* atau situs web khusus, contohnya menggunakan aplikasi seluler yang menyediakan materi pendidikan agama Islam, lengkap dengan video interaktif dan kuis yang bisa diakses kapan saja. Selain itu, platform seperti *google classroom* atau *learning manajement system (LMS)* bisa dimanfaatkan untuk mengelola tugas, memfasilitasi diskusi, serta melakukan penilaian secara terstruktur.³³ Dengan menggabungkan kedua jenis teknologi ini, proses pembelajaran menjadi lebih terorganisir dan mudah dijangkau oleh siapa saja.

³² David Maulana Ghufon, Mahreshaibati Bilqis Ikramina, and Bakti Fatwa Anbiya, "Transformasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Era Digital: Modalitas Belajar Dan Tantangan Pendidikan," *Jurnal Al Burhan*, vol. 3, no. 2 (2023): 40-50.

³³ Yulda Dina Septiana and Sar'an, "Inovasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Era Digital," *Alkarim : Jurnal Pendidikan, Psikologidan Studi Islam* 10, no. 1 (2025): 22–28.

Intinya, penggunaan media digital dalam pembelajaran, khususnya dalam Pendidikan Agama Islam adalah langkah yang sangat positif dan tepat di era sekarang. Teknologi informasi, terutama internet, kini menjadi bagian penting dari seluruh proses belajar mengajar. Melaluipendekatan ini tidak hanya membuat materi pelajaran menjadi lebih menarik dan mudah dipahami, tetapi juga memberikan peluang kepada siswa untuk menentukan sendiri waktu dan tempat belajar yang sesuai dengan keinginannya.

a. Pemanfaatan Teknologi Digital dalam Pembelajaran

Berikut merupakan pemanfaatan media yang dapat digunakan dalam pembelajaran berbasis digital:³⁴

1) *Mobile Learning (M-Learning)*

Media yang menggunakan ponsel pintar (*smartphone*) memungkinkan pembelajaran berlangsung secara fleksibel. Dengan memanfaatkan teknologi perangkat seluler, siswa dapat mengakses materi pelajaran kapan saja dan di mana saja. Hal ini membuat proses belajar menjadi lebih praktis dan tidak terikat oleh batasan waktu maupun lokasi.

2) Media Sosial

Media sosial bukanlah hal yang baru dalam kehidupan sehari-hari. Kini, banyak orang menggunakannya untuk

³⁴ Dwi Putri Lestari and Indah Setyo Wardhani, "Media Pembelajaran Dan Tantangan Yang Muncul Media Pembelajaran Dan Tantangan Yang Muncul," *Jurnal Media Akademik (JMA)* 2, no. 11 (2024): 1–14.

berkomunikasi dengan teman, keluarga, siswa, maupun guru, karena kemudahan dan kecepatan yang ditawarkannya. Beberapa platform media sosial paling populer untuk berbagi foto termasuk *Instagram*, *Twitter*, *Facebook*. Selain itu, komunikasi juga bisa dilakukan melalui berbagai aplikasi seperti *Facebook Chat*, *Line*, *WhatsApp*, *Yahoo Messenger*, atau *Skype*. Untuk mendapatkan manfaat yang maksimal, media sosial sebaiknya digunakan secara bijak, terutama dalam mendukung kemajuan, misalnya dalam pembelajaran digital. Dengan pemanfaatan yang tepat, media sosial dapat mampu menjadi alat yang positif.

3) Pembelajaran Berbasis Game

Game atau permainan digital kini semakin diminati di seluruh dunia, tidak hanya sebagai sarana hiburan, tetapi juga sebagai alat pendidikan yang efektif. Minat terhadap pemanfaatan permainan digital dalam proses pembelajaran terus mengalami peningkatan. Pendekatan ini memanfaatkan permainan bukan untuk hiburan semata, melainkan sebagai media yang dirancang khusus untuk mencapai tujuan pembelajaran. Misalnya seperti *Kahoot!* dan *Quizizz*. Platform kuis edukatif ini dapat digunakan guru

untuk membuat kuis interaktif dengan fitur seperti papan skor *real-time*.

4) Pembelajaran elektronik berbasis *cloud* atau *cloud computing*

Konsep ini banyak diterapkan karena kemampuannya untuk mengoptimalkan pemanfaatan sumber daya secara bersama. Berbagai elemen seperti media penyimpanan, aplikasi, server, jaringan, dan layanan dapat digunakan secara terintegrasi dan efisien, sehingga memaksimalkan kinerja dan fleksibilitas dalam pengelolaan teknologi.

Semua inovasi dalam pembelajaran di atas menunjukkan bahwa teknologi bisa menjadi sahabat terbaik dalam dunia pendidikan masa kini.

a. Kelebihan dan Kekurangan Pemanfaatan Teknologi Digital dalam Pembelajaran

Berikut ini merupakan kelebihan dan kekurangan dalam pengaplikasian media berbasis digital dalam proses pembelajaran:

1) Kelebihan Teknologi Digital dalam Pembelajaran³⁵

³⁵ Hendra, Hery Afriyadi, Tanwir, Noor Hayati, Supardi, Sinta Nur L, Yana Fajar P, Rahmat Putra A. H, Achmad Dzulfikri A.A., *Media Pembelajaran Berbasis Digital (Teori & Praktik)*, (Jambi: PT. Sonpedia Publishing Indonesia), 2023, hlm 5-7.

a) Kemudahan akses dan fleksibilitas

Media pembelajaran berbasis digital dapat diakses dengan mudah dari mana saja dan kapan saja, baik melalui computer, tablet, maupun *smartphone*. Hal ini memberikan fleksibilitas dalam waktu dan tempat, sehingga siswa dapat belajar secara mandiri dan memilih waktu yang tepat untuk mempelajari materi.

b) Interaktif dan visual

Media pembelajaran berbasis digital menawarkan pengalaman pembelajaran yang lebih interaktif dan visual dengan menggunakan gambar, animasi, audio, dan video. Hal ini membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan membantu siswa untuk memahami materi secara lebih baik.

c) Personalisasi pembelajaran

Media pembelajaran berbasis digital dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan kemampuan individu siswa. Hal ini memungkinkan siswa untuk belajar dengan ritme yang sesuai dengan kemampuan masing-masing, sehingga meningkatkan efektivitas belajar.

d) Umpan balik instan

Media pembelajaran berbasis digital dapat memberikan umpan balik instan kepada siswa, baik melalui sistem penilaian otomatis atau melalui perangkat lunak yang dapat

memberikan saran dan masukan yang berguna. Hal ini membantu siswa dalam memperbaiki kesalahan dan meningkatkan pemahaman.

e) Keterlibatan siswa yang lebih tinggi

Media pembelajaran berbasis digital dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar, dengan menyediakan forum diskusi online, kuis interaktif, dan berbagai aktivitas lain yang dapat meningkatkan motivasi dan minat siswa terhadap pembelajaran.

f) Efisiensi dan penghematan biaya

Media pembelajaran berbasis digital dapat meningkatkan efisiensi dan penghematan biaya dalam pembelajaran, dengan mengurangi penggunaan buku teks dan memungkinkan guru untuk membuat materi pembelajaran yang dapat digunakan berulang kali.

2) Kekurangan Teknologi Digital dalam Pembelajaran³⁶

a) Keterbatasan sumber daya

Implementasi media pembelajaran berbasis digital membutuhkan sumber daya teknologi yang memadai, seperti perangkat keras dan lunak, koneksi internet yang stabil, dan personal yang terlatih. Tidak semua sekolah atau institusi

³⁶ Hendra, Hery Afriyadi, Tanwir, Noor Hayati, Supardi, Sinta Nur L, Yana Fajar P, Rahmat Putra A. H, Achmad Dzulfikri A.A., *Op. Cit.*, hlm 11-13.

pendidikan mampu memenuhi kebutuhan ini. Cara mengatasinya adalah dengan mencari bantuan dan dukungan dari pihak lain, seperti pemerintah, yayasan, atau organisasi nirlaba yang fokus pada pendidikan. Dukungan ini bisa berupa bantuan teknologi, dana, atau pelatihan untuk guru dan siswa.

b) Permasalahan privasi

Penggunaan media pembelajaran berbasis digital bisa mengancam privasi siswa dan guru. Kekhawatiran seperti penyalahgunaan data atau penggunaan data yang tidak etis bisa menjadi hambatan dalam implementasi media pembelajaran berbasis digital. Cara mengatasinya adalah dengan memastikan bahwa perangkat lunak yang digunakan sudah memenuhi standar privasi dan keamanan data. Institusi pendidikan juga harus memiliki kebijakan privasi yang jelas dan transparan untuk melindungi privasi siswa dan guru.

c) Kesulitan adaptasi

Penerapan media pembelajaran berbasis digital membutuhkan adaptasi, terutama bagi guru dan siswa yang belum terbiasa dengan teknologi. Belajar menggunakan teknologi baru bisa memakan waktu dan meningkatkan rasa frustrasi dan kecemasan. Cara mengatasinya adalah dengan menyediakan pelatihan dan dukungan untuk guru dan siswa.

Institusi pendidikan harus menyediakan pelatihan dan dukungan teknis untuk memastikan bahwa semua orang bisa menggunakan teknologi dengan benar dan efektif.

d) Perbedaan aksesibilitas

Media pembelajaran berbasis digital tidak dapat diakses oleh siswa yang tidak memiliki akses internet atau perangkat yang sesuai. Hal ini dapat meningkatkan kesenjangan digital dan menghalangi siswa dari daerah terpencil atau miskin untuk memperoleh akses pendidikan yang setara dengan siswa di daerah lain. Cara mengatasinya adalah dengan menyediakan aksesibilitas yang lebih besar ke media pembelajaran berbasis digital. Institusi pendidikan dapat menyediakan perangkat teknologi dan akses internet bagi siswa yang tidak mampu membelinya, atau menyediakan alternative *offline* seperti CD atau DVD.

3. Hasil Belajar Siswa

a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan pencapaian yang diharapkan siswa selama proses pembelajaran, yang menunjukkan adanya perubahan dan pembentukan perilaku pada diri siswa. Capaian ini kemudian dijadikan acuan dalam penilaian yang diberikan kepada siswa setelah proses pembelajaran selesai, di mana evaluasi dilakukan terhadap pengetahuan, sikap, serta keterampilan siswa berdasarkan

perubahan perilaku yang terjadi. Dengan demikian, capaian pembelajaran tidak hanya fokus pada hasil akhir, tetapi juga pada perkembangan yang terjadi selama proses pembelajaran.³⁷

Salah satu target utama dari proses pembelajaran di sekolah adalah hasil belajar yang dicapai oleh siswa. Oleh karena itu, guru perlu memahami dan menguasai berbagai metode pengajaran yang efektif. Dalam rangka memenuhi kebutuhan siswa di kelas, guru dapat menyesuaikan metode pembelajaran yang digunakan untuk membantu meningkatkan prestasi belajar siswa secara optimal. Dengan kata lain, keberhasilan siswa dalam memilih dan menggunakan metode pengajaran yang sesuai.³⁸

Dari uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar yang sebenarnya ialah pencapaian yang diraih siswa selama proses belajar berlangsung. Hasil yang dimaksud tidak hanya nilai atau angka, tetapi juga perubahan sikap dan perilaku siswa setelah mereka mengikuti pembelajaran. Jadi, hasil belajar mencakup penilaian terhadap pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang dimiliki siswa, yang terlihat dari perubahan cara mereka bertindak.

Proses pembelajaran yang kompleks dan unik membutuhkan pemilihan media serta metode pengajaran yang tepat, karena hal ini

³⁷ Teni Nurrita, "Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa," *Misykat: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran Hadits Syari'ah Dan Tarbiyah*, vol. 3, no. 1 (2018): 171-210.

³⁸ Mardiah Kalsum Nasution, "Penggunaan Metode Pembelajaran Dalam Peningkatan Hasil Belajar Siswa," *Studia Didaktika: Jurnal Ilmiah Bidang Pendidikan*, vol. 11, no. 1 (2017): 9-16.

sangat mempengaruhi keberhasilan belajar siswa. Selain itu, persepsi siswa terhadap media dan metode tersebut juga berperan penting dalam menentukan seberapa efektif hasil belajar yang dicapai.³⁹

Guru yang kreatif dalam mengaplikasikan berbagai metode dan media dapat menciptakan suasana kelas yang menyenangkan dan kondusif, sehingga berpengaruh terhadap pencapaian hasil belajar yang maksimal.

b. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar siswa dipengaruhi oleh berbagai faktor yang secara umum dapat dibagi menjadi dua kategori utama, yaitu faktor eksternal dan faktor internal.⁴⁰

1) Faktor eksternal merujuk pada segala sesuatu yang berasal dari lingkungan luar diri siswa dan turut berperan dalam mempengaruhi proses serta hasil belajarnya. Beberapa contoh faktor eksternal yang berpengaruh antara lain:

a) Sekolah

Sebagai seorang guru yang aktif berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran di kelas merupakan salah satu faktor utama yang berdampak pada pencapaian hasil

³⁹ Makherus Sholeh Susi Susanti, Putu Ida Arsani Dewi, Nanda Saputra, Atika Kumala Dewi, Fajar Wulandari, TasdinTahrim, Jefryadi, Jonata, Rismayani, Retno Novitasari Kusumawardan, Ihwan Rahman Bahtiar, *Desain Media Pembelajaran SD/MI* (Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini), 2022, hlm 13.

⁴⁰ Dewi Fitri Y, Desi Rahmatika, Muriani, and Desi Armi E. P., *Op. Cit.*, hlm 99-100.

belajar siswa. Selain kurikulum yang diterapkan, metode pembelajaran yang digunakan sangat menentukan keberhasilan siswa dalam memahami pelajaran. Tidak hanya guru, fasilitas sekolah juga memegang peranan krusial dalam mendukung proses belajar. Fasilitas seperti media pembelajaran yang memadai dapat membantu siswa lebih mudah menerima materi, sehingga berdampak positif pada hasil belajar siswa.

b) Keluarga

Peran keluarga terutama orang tua, berperan penting dalam proses serta pencapaian belajar. Siswa yang tumbuh di lingkungan keluarga yang memiliki kesadaran dan perhatian tinggi terhadap pendidikan, cenderung lebih berhasil dalam belajar. Hal ini karena dukungan dan motivasi dari keluarga membentuk sikap positif terhadap belajar, yang kemudian tercermin pada prestasi akademik mereka. Sebaliknya, jika siswa dari keluarga yang kurang memberikan dukungan belajar, seringkali mengalami kesulitan untuk meraih hasil belajar yang maksimal.

c) Sosial Masyarakat

Budaya sosial di suatu masyarakat juga memberikan pengaruh besar terhadap perkembangan generasi muda.

Misalnya, masyarakat yang menghargai dan gemar membaca akan membentuk anak-anak yang memiliki minat tinggi terhadap buku dan belajar. Karena anak-anak cenderung meniru lingkungan sosial di sekitarnya, anak akan mengadopsi kebiasaan dan nilai yang berlaku dalam masyarakat tersebut. Oleh sebab itu, guru harus berperan sebagai teladan yang bijak dan memberikan pengaruh positif agar dapat meningkatkan prestasi dan motivasi belajar siswa secara menyeluruh.

- 2) Faktor internal merupakan faktor yang berasal dari dalam diri siswa dan sudah melekat pada individu tersebut. Faktor ini memiliki pengaruh signifikan terhadap hasil belajar, terutama ketika proses pembelajaran di kelas berjalan dengan baik dan kondusif.

- a) Keadaan fisik atau jasmani siswa

Kondisi fisik siswa merupakan salah satu faktor penting yang dapat mempengaruhi efektivitas belajar. Misalnya, siswa yang memiliki gangguan penglihatan seperti astigmatisme akan menghadapi kesulitan dalam mengikuti pelajaran, terutama jika guru menggunakan media visual seperti papan tulis. Tanpa alat bantu yang sesuai, siswa tersebut akan kesulitan menangkap

informasi dengan maksimal, sehingga proses belajar menjadi kurang optimal.

b) Kecerdasan atau intelegensi siswa

Kecerdasan siswa juga memegang peranan penting dalam keberhasilan belajar. Kecerdasan ini biasanya dapat diukur melalui tes IQ yang menunjukkan variasi kemampuan kognitif di antara siswa. Secara umum, siswa yang memiliki kecerdasan lebih tinggi biasanya lebih cepat menangkap materi pelajaran dan dapat meraih prestasi belajar yang lebih unggul dibandingkan dengan siswa lain.

c) Bakat, minat, dan motivasi siswa

Bakat dan minat siswa sangat erat kaitannya dengan konsep kecerdasan majemuk. Contohnya, siswa yang memiliki kecerdasan logika dan matematika yang tinggi cenderung lebih mudah memahami materi matematika. Pemahaman yang lebih baik ini kemudian meningkatkan antusiasme dan motivasi para siswa dalam belajar. Sebaliknya, siswa dengan kecerdasan musical yang dominan mungkin memiliki ketertarikan yang lebih rendah terhadap pelajaran matematika. Perbedaan kecerdasan dan minat inilah yang menjadi salah satu

faktor penting yang mempengaruhi hasil belajar siswa secara keseluruhan.

Untuk memudahkan proses penilaian terhadap siswa, guru memberikan berbagai tugas sebagai salah satu alat ukur kemampuan mereka. Kemudian, guru juga mengadakan ujian tengah semester (UTS) dan ujian akhir semester (UAS) sebagai bentuk evaluasi formal terhadap pemahaman siswa. Setelah seluruh proses pembelajaran selesai, guru melakukan penilaian menyeluruh terhadap pengetahuan yang telah diperoleh siswa selama periode tersebut. Tidak hanya fokus pada aspek akademik, guru juga menilai perkembangan perilaku siswa. Penilaian ini dilakukan dengan menggunakan formulir khusus yang diisi oleh setiap guru mata pelajaran, sehingga dapat memberikan gambaran yang komprehensif mengenai kemajuan belajar sekaligus sikap siswa.⁴¹

B. Penelitian yang Relevan

Analisis terhadap hasil penelitian ini berperan dalam memperjelas serta membatasi ruang lingkup informasi yang digunakan. Informasi tersebut diperoleh melalui studi literatur dan sumber-sumber yang dapat dijangkau guna mengumpulkan data yang berhubungan dengan topik penulisan. Berdasarkan judul yang diangkat, penulis memanfaatkan sejumlah referensi sebagai pendukung dalam penyusunan skripsi ini. Dalam prosesnya, peneliti

⁴¹ Agus Nur Soleh., “Strategi Manajemen Pembelajaran Pada Masa Covid-19 Di SMK Ma’arif 9 Kebumen,” *Cakrawala: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam Dan Studi Sosial*, vol. 4, no. 2 (2020): 1-13.

menemukan beberapa tulisan ilmiah yang memiliki keterkaitan dengan penelitian ini, diantaranya yaitu:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Afendi A. R, dkk (2023) dengan judul “Pemanfaatan Aplikasi Tiktok dalam Mata Pelajaran PAI sebagai Media Pembelajaran Inovatif Era Digital”.⁴² Tujuan penelitian ini menjelaskan penggunaan aplikasi Tiktok sebagai media pembelajaran dalam Pendidikan Agama Islam di era digital. Hasil penelitiannya membuktikan bahwa aplikasi Tiktok mampu meningkatkan proses belajar yang inovatif dan interaktif, meskipun ada dampak negatif yang perlu diperhatikan. Tiktok dipilih karena popularitasnya di kalangan anak-anak dan remaja, serta kemampuannya untuk menarik minat belajar. Dampak positif dari pemanfaatan aplikasi Tiktok dapat meningkatkan keterampilan editing, membaca, public speaking, dan menyimak. Namun dampak negatifnya dapat merusak moral siswa jika tidak diawasi, seperti terpapar konten negatif yang tersedia di aplikasi tersebut. Oleh karena itu, pentingnya pengawasan dari guru dan orang tua untuk meminimalisir dampak negatif tersebut. Terdapat persamaan antara penelitian tersebut dengan penelitian yang peneliti kaji yaitu membahas tentang penggunaan media pembelajaran inovatif dan interaktif. Kemudian perbedaannya yaitu dalam penelitian ini hanya membahas satu media saja yaitu aplikasi tiktok, sedangkan pada

⁴² Achmad Ruslan Afendi, Nurul Fauziyah, Muhammad Rohan Saputra, and Kamaria “Pemanfaatan Aplikasi Tiktok Dalam Mata Pelajaran PAI Sebagai Media Pembelajaran Inovatif Era Digital,” *Borneo Journal of Islamic Education*, vol. 3, no. 1 (2023): 19–29.

penelitian yang akan penulis lakukan yaitu penggunaan media digital secara umum.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Tegar dan Wahyu (2022) yang berjudul “Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran yang Efektif”.⁴³ Tujuan penelitian ini yakni meneliti bagaimana aplikasi canva dapat digunakan dalam pembuatan media pembelajaran berbasis visual. Hasil penelitiannya membuktikan bahwa aplikasi desain grafis berbasis online ini memudahkan pengguna dalam membuat desain visual. Canva menyediakan berbagai template yang dapat diedit, sehingga cocok untuk guru dan siswa. Namun, terdapat kekurangan dalam penggunaan aplikasi ini seperti, beberapa fitur dan template yang berbayar, serta memerlukan koneksi internet yang stabil. Terdapat persamaan antara penelitian tersebut dengan penelitian yang peneliti kaji yaitu pembahasan mengenai penggunaan media pembelajaran interaktif yang melibatkan teknologi digital. Kemudian perbedaannya yaitu dalam penelitian ini hanya membahas satu media saja yaitu aplikasi canva, sedangkan pada penelitian yang akan penulis lakukan yaitu fokus pada media pembelajaran digital yang spesifik untuk Pendidikan Agama Islam lingkup fikih, yang mencakup berbagai platform dan alat digital.
3. Penelitian yang dilakukan oleh Asep Wijaya (2024) yang berjudul “Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Digital dan Konvensional

⁴³ Mohammad T. K., and Vicky W. F., “Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Yang Efektif”, *Indonesian Journal Of Education And Humanity*, vol. 2, no 1 (2022): 108-113.

pada Pembelajaran PAI di SDN 32 Rejang Lebong”.⁴⁴ Tujuan penelitian ini yakni untuk mengeksplorasi penerapan media pembelajaran digital dan konvensional dalam pelajaran Pendidikan Agama Islam di SDN 32 Rejang Lebong. Hasil penelitian ini membuktikan bahwa penerapan media pembelajaran digital dilakukan secara maksimal, tetapi keterbatasan pada materi yang sulit dijelaskan dan fasilitas yang kurang memadai. Penelitian ini juga menyoroti pada media pembelajaran konvensional dioptimalkan dengan memanfaatkan lingkungan sekitar, tetapi efektifitasnya berkurang jika jumlah siswa melebihi 15 orang. Terdapat persamaan antara penelitian tersebut dengan penelitian yang peneliti kaji yaitu pembahasan yang menekankan pentingnya media pembelajaran dalam proses belajar mengajar terkhusus pada Pendidikan Agama Islam. Kemudian perbedaannya yaitu dalam penelitian ini menganalisis penggunaan media pembelajaran digital dan konvensional. Sedangkan pada penelitian yang akan penulis lakukan yaitu berfokus pada media pembelajaran berbasis digital untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

4. Penelitian yang dilakukan oleh Abdul Latif (2023) yang berjudul “Pemanfaatan Aplikasi Youtube sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Era Digital”.⁴⁵ Tujuan penelitian ini yakni

⁴⁴ Asep Wijaya, “Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Digital Dan Konvensional Pada Pembelajaran Pai Di Sdn 32 Rejang Lebong,” *Jurnal Tarbiyah Almuslim*, vol. 2, no. 1 (2024): 38–54.

⁴⁵ Abdul Latif, “Pemanfaatan Aplikasi Youtube Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Era Digital,” *Jurnal Tahsinia*, vol. 4, no. 1 (2023): 387–400.

untuk menggambarkan pemanfaatan aplikasi *youtube* sebagai media pembelajaran PAI. Hasil penelitian ini membuktikan bahwa aplikasi *youtube* terbukti efektif dalam meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa. Video edukasi yang tersedia di *youtube* dapat membantu siswa memahami materi PAI dengan baik. Terdapat persamaan antara penelitian tersebut dengan penelitian yang peneliti kaji yaitu membahas mengenai penggunaan media pembelajaran berbasis digital untuk mendukung pembelajaran PAI. Kemudian perbedaannya yaitu penelitian ini menekankan pada dampak positif dan negatif dari penggunaan *youtube* dalam pembelajaran. Sedangkan pada penelitian yang akan penulis lakukan yaitu mencakup berbagai jenis media digital, misalnya seperti aplikasi pembelajaran, platform *e-learning*, atau multimedia interaktif.

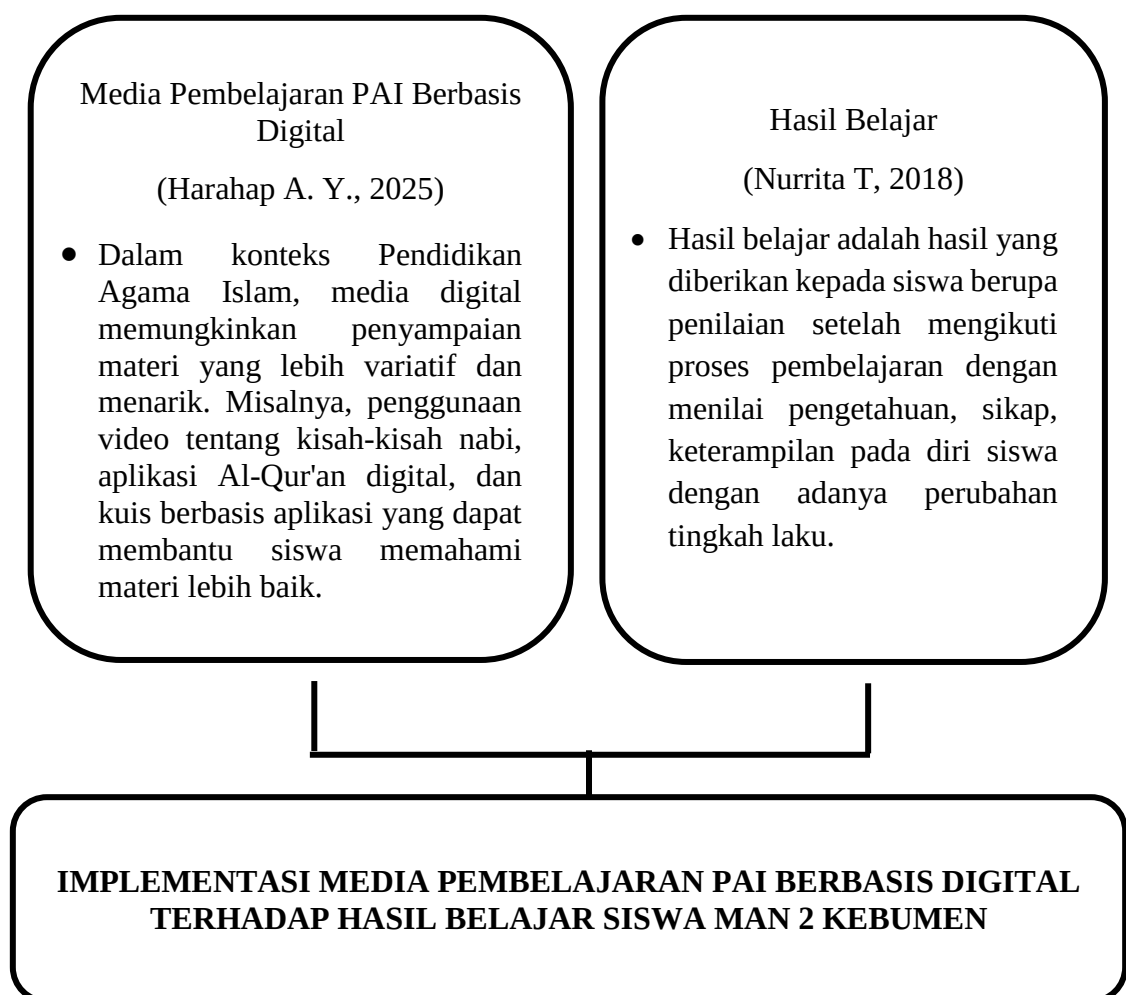
5. Penelitian yang dilakukan oleh Nailul, dkk (2024) yang berjudul “Strategi Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif dalam Meningkatkan Berpikir Kritis Siswa”.⁴⁶ Tujuan penelitian ini yakni untuk menganalisis strategi penggunaan media pembelajaran multimedia interaktif untuk meningkatkan berpikir kritis siswa dalam pelajaran fikih di MA Unggulan Nur Al-Jadid Waru Sidoarjo. Hasil penelitian ini menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam kemampuan berpikir kritis siswa yang dilihat dari kemampuan

⁴⁶ Nailul Ulah Al Chumairoh Machfud, Ade Nur Isnaini, and Khoirul Bariyyah, “Strategi Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Dalam Meningkatkan Berpikir Kritis Siswa,” *ILJ: Islamic Learning Journal (Jurnal Pendidikan Islam)*, vol. 2, no. 3 (2024): 661–684.

siswa dalam mengidentifikasi masalah, menganalisis argument, dan menyusun solusi berdasarkan prinsip-prinsip fikih. Terdapat persamaan antara penelitian tersebut dengan penelitian yang peneliti kaji yaitu fokus membahas pada penggunaan media pembelajaran interaktif dalam mata pelajaran fikih dan memilih tempat penelitian di Madrasah Aliyah. Kemudian perbedaannya yaitu penelitian ini menekankan peningkatan berpikir kritis pada siswa, sedangkan pada penelitian yang akan penulis lakukan yaitu fokus terhadap hasil belajar siswa.

C. Kerangka Teori

Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi isu-isu utama yang akan dikaji secara mendalam. Dengan menentukan fokus penelitian secara jelas, penelitian ini memudahkan proses analisis terhadap temuan yang diperoleh. Secara khusus, penelitian ini terfokus pada media pembelajaran PAI berbasis digital terhadap hasil belajar siswa MAN 2 Kebumen.



Gambar 1 Kerangka Teori