

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Kata “media” berasal bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata “medium” yang secara harfiah berarti “perantara atau pengantar”.¹ Menurut Bovee sebagaimana yang dikutip oleh Hujair AH Sanaky dalam buku *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif* mengemukakan bahwa media adalah sebuah alat yang mempunyai fungsi menyampaikan pesan.²

Sedangkan menurut Heinich yang dikutip oleh Azhar Arsyad dalam buku *Media Pembelajaran* mengemukakan istilah medium sebagai perantara yang mengantar informasi antara sumber dan penerima. Jadi, televisi, film, foto, radio, rekaman audio, gambar yang diproyeksikan, bahan-bahan cetakan dan sejenisnya adalah *media komunikasi*. Apabila media itu membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran maka media itu disebut media pembelajaran.³

Media pembelajaran menurut Musfiqon adalah alat bantu yang digunakan guru dengan desain yang disesuaikan untuk meningkatkan

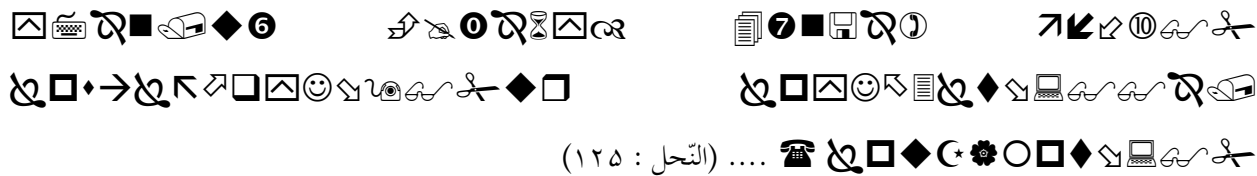
¹ Drs. Syaiful Bahri Djamarah, M.Ag. & Drs. Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), hlm. 120.

² Dr. Hujair AH Sanaky, *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*, (Yogyakarta: Kaukaba Dipantara, 2013), hlm. 3.

³ Prof. Dr. Azhar Arsyad, M.A., *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2017), hlm.

kualitas pembelajaran.⁴ Pengertian lain dikemukakan oleh Gagne yang dikutip oleh Arief S. Sadiman dalam buku *Media Pendidikan*, menurutnya, media pembelajaran adalah berbagai jenis komponen atau sumber belajar dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar.⁵

Media pembelajaran selalu terdiri atas dua unsur penting, yaitu unsur peralatan atau perangkat keras (*hardware*) dan unsur pesan yang dibawanya (*message* atau *software*). Dengan demikian media pembelajaran memerlukan peralatan untuk menyajikan pesan, namun yang terpenting bukanlah peralatan itu, tetapi pesan atau informasi belajar yang dibawakan oleh media tersebut. Perangkat lunak (*software*) adalah informasi atau bahan ajar itu sendiri yang akan disampaikan kepada siswa, sedangkan perangkat keras (*hardware*) adalah sarana atau peralatan yang digunakan untuk menyajikan pesan atau bahan ajar tersebut.⁶ Sebagaimana firman Allah SWT dalam surah An-Nahl ayat 125 yaitu:



“Serulah (manusia) kepada jalan Tuhan-mu dengan hikmah dan pelajaran yang baik dan bantahlah mereka dengan cara yang baik”. (QS. An-Nahl: 125)

Berdasarkan keterangan ayat di atas dapat dinyatakan bahwa penggunaan media dalam pembelajaran juga harus mempertimbangkan aspek pesan yang akan disampaikan, isi pesan harus tepat sasaran, dan dalam penyampaian pesan menggunakan bahasa yang

⁴ Dr. HM. Musfiqon, M.Pd., *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*, (Jakarta: PT Prestasi Pustakarya, 2012), hlm. 28.

⁵ Dr. Arief S. Sadiman, M.Sc., dkk, *Media Pendidikan*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2012), hlm. 6.

⁶ Drs. Rudi Susilana, M.Si. & Cepi Riyana, M.Pd., *Media Pembelajaran*, (Bandung: CV Wacana Prima, 2009), cet. 2, hlm. 6.

santun, sehingga penjelasan pendidik dapat dipahami dengan mudah. Apabila peserta didik membantah penjelasan pendidik, maka pendidik harus menjelaskannya dengan bahasa yang logis, agar peserta didik dapat menerima dengan baik isi dari pesan yang disampaikan.⁷

Dari beberapa pengertian di atas, dapat dipahami bahwa media pembelajaran merupakan sarana atau alat bantu pendidikan yang dapat digunakan sebagai perantara dalam proses pembelajaran agar peserta didik dapat belajar dengan lebih baik, serta terangsang untuk memahami objek yang tengah diajarkan dalam bentuk komunikasi yang lebih efektif dan efisien untuk mencapai tujuan pembelajaran.

2. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Beberapa Fungsi Media Pembelajaran diantaranya sebagai berikut:

- a. Penggunaan media pembelajaran bukan merupakan fungsi tambahan, tetapi memiliki fungsi tersendiri sebagai sarana bantu untuk mewujudkan situasi pembelajaran yang lebih efektif.
- b. Media pembelajaran merupakan bagian integral dari keseluruhan proses pembelajaran. Hal ini mengandung pengertian bahwa media pembelajaran sebagai salah satu komponen yang tidak berdiri sendiri tetapi saling berhubungan dengan komponen lainnya dalam rangka menciptakan situasi belajar yang diharapkan.
- c. Media pembelajaran dalam penggunaannya harus relevan dengan kompetensi yang ingin dicapai dan isi pembelajaran itu sendiri. Fungsi ini mengandung makna bahwa penggunaan media dalam pembelajaran harus selalu melihat kepada kompetensi dan bahan ajar.

⁷ M. Ramli, "Media Pembelajaran dalam Perspektif Al-Qur'an dan Al-Hadits", *Ittihad Jurnal Kopertais Wilayah XI Kalimantan*, Vol. 13, No. 23, April, 2015, hlm. 134-135.

- d. Media pembelajaran bukan berfungsi sebagai alat hiburan, dengan demikian tidak diperkenankan menggunakannya hanya sekedar untuk permainan atau memancing perhatian siswa semata.
- e. Media pembelajaran bisa berfungsi untuk mempercepat proses belajar. Fungsi ini mengandung arti bahwa dengan media pembelajaran siswa dapat menangkap tujuan dan bahan ajar lebih mudah dan lebih cepat.
- f. Media pembelajaran berfungsi untuk meningkatkan kualitas proses belajar-mengajar. Pada umumnya hasil belajar siswa menggunakan media pembelajaran akan tahan lama mengendap sehingga kualitas pembelajaran memiliki nilai yang tinggi.
- g. Media pembelajaran meletakkan dasar-dasar yang konkret untuk berfikir, oleh karena itu dapat mengurangi terjadinya penyakit verbalisme.⁸

Sedangkan fungsi media pembelajaran menurut Rayandra Asyhar adalah sebagai berikut:

- a. Fungsi Semantik, yaitu fungsi media dalam memperjelas arti dari suatu kata, istilah, tanda atau simbol.
- b. Fungsi Fiksatif, yaitu fungsi yang berkaitan dengan kemampuan media untuk menangkap, menyimpan, menampilkan kembali suatu objek atau kejadian sehingga dapat digunakan kembali sesuai keperluan.
- c. Fungsi Manipulatif, yaitu fungsi yang berkaitan dengan kemampuan media untuk menampilkan kembali suatu benda atau peristiwa dengan berbagai cara, sesuai kondisi, tujuan dan sasarannya.

⁸ Drs. Rudi Susilana, M.Si. & Cepi Riyana, M.Pd., *op.cit.*, hlm. 10.

- d. Fungsi Distributif, maksudnya yaitu penggunaan media dalam sekali penampilan suatu objek atau kejadian dapat diikuti oleh peserta didik dalam jumlah besar dan dalam jangkauan yang sangat luas sehingga dapat meningkatkan efisiensi baik waktu maupun biaya.
- e. Fungsi Psikomotorik, yaitu fungsi media dalam meningkatkan keterampilan fisik peserta didik.
- f. Fungsi Psikologis, yaitu fungsi yang berkaitan dengan aspek psikologis yang mencakup fungsi atensi (menarik perhatian), fungsi afektif (menggugah perasaan atau emosi), fungsi kognitif (mengembangkan kemampuan daya pikir), fungsi imajinatif dan fungsi motivasi (mendorong peserta didik membangkitkan minat).
- g. Fungsi Sosio-Kultural, yakni media pembelajaran dapat mengatasi hambatan sosio-kultural antar peserta didik. Media mampu memberikan rangsangan, memberikan pemahaman tentang perlunya menjaga keharmonisan dan saling menghargai perbedaan yang ada.⁹

Dari penjelasan mengenai fungsi media pembelajaran di atas, secara eksplisit juga telah menggambarkan manfaat penggunaan media pembelajaran, berikut ini beberapa manfaat media pembelajaran menurut Azhar Arsyad sebagai berikut:

- a. Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
- b. Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungan.

⁹ Rayandra Asyhar, *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*, (Jakarta: Gaung Persada Press, 2011), hlm. 42.

- c. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu. Misalnya objek yang terlalu besar atau objek yang terlalu kecil yang tidak dapat ditampilkan secara langsung di ruang kelas dapat diganti dengan foto, slide, film. Begitu pula kejadian yang langka yang terjadi di masa lalu atau peristiwa alam dapat ditampilkan melalui rekaman video, film, slide.
- d. Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat dan lingkungannya.¹⁰

Maka dapat diambil kesimpulan manfaat dari penggunaan media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar adalah dapat mengarahkan perhatian siswa sehingga dapat menimbulkan motivasi untuk belajar dan materi yang diajarkan akan lebih jelas, cepat dipahami sehingga dapat meningkatkan prestasi siswa.

3. Klasifikasi Media Pembelajaran

Media pembelajaran dapat diklasifikasikan menjadi beberapa klasifikasi tergantung dari sudut mana melihatnya. Klasifikasi media pembelajaran menurut Wina Sanjaya sebagai berikut:

- a. Dilihat dari sifatnya, media dapat dibagi ke dalam:
 - 1) *Media Auditif*, yaitu media yang hanya dapat didengar saja atau media yang hanya memiliki unsur suara, seperti radio dan rekaman suara.
 - 2) *Media Visual*, yaitu media yang hanya dapat dilihat saja, tidak mengandung unsur suara. Yang termasuk ke dalam media adalah film slide, foto, transparansi, lukisan, gambar, dan berbagai bentuk bahan yang dicetak seperti media grafis dan lainnya.

¹⁰ Prof. Dr. Azhar Arsyad, M.A., *op.cit.*, hlm. 30.

- 3) *Media Audio Visual*, yaitu jenis media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang bisa dilihat, misalnya rekaman video, berbagai ukuran film, slide suara, dan lain sebagainya. Kemampuan media ini dianggap lebih baik dan lebih menarik, sebab mengandung kedua unsur jenis media yang pertama dan kedua.
- b. Dilihat dari kemampuan jangkauannya, media dapat dibagi ke dalam:
- 1) Media yang memiliki daya liput yang luas dan serentak seperti radio dan televisi. Melalui media ini siswa dapat mempelajari hal-hal atau kejadian-kejadian yang aktual secara serentak tanpa harus menggunakan ruangan khusus.
 - 2) Media yang mempunyai daya liput yang terbatas oleh ruang dan waktu seperti film slide, film, video dan lain sebagainya.
- c. Dilihat dari cara atau teknik pemakaiannya, media dapat dibagi ke dalam:
- 1) Media yang diproyeksikan seperti film, slide, film strip, transparansi dan lain sebagainya. Jenis media yang demikian memerlukan alat proyeksi khusus seperti film projector untuk memproyeksikan film, slide projector untuk memproyeksikan film slide, Overhead Projector (OHP) untuk memroyeksikan transparansi, LCD untuk memproyeksikan computer. Tanpa dukungan alat proyeksi semacam ini, maka media tidak akan berfungsi apa-apa.
 - 2) Media yang tidak diproyeksikan seperti gambar, foto, lukisan, radio dan lain sebagainya.¹¹

Jadi dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran dapat dibagi ke dalam beberapa klasifikasi tergantung dari sudut mana melihatnya. Klasifikasi media

¹¹ Prof. Dr. Wina Sanjaya, M.Pd., *Media Komunikasi Pembelajaran*, (Jakarta: kencana, 2016), cet. 2, hlm. 119.

pembelajaran dilihat dari sifatnya terbagi menjadi media audio, visual, dan audio visual. Sedangkan klasifikasi media dilihat dari kemampuan jangkauannya terbagi ke dalam media yang daya liputnya luas dan serentak dan media yang daya liputnya terbatas. Dan klasifikasi media berdasarkan cara pemakaiannya di bagi ke dalam media yang dapat diproyeksikan dan media yang tidak dapat diproyeksikan.

B. Media *Flashcard*

1. Pengertian *Flashcard*

Flashcard adalah kartu pelajaran. *Flashcard* digunakan dalam kegiatan pembelajaran sebagai media melalui aktivitas permainan.¹² Menurut Azhar Arsyad, *flashcard* adalah kartu kecil yang berisi gambar, teks atau tanda simbol yang mengingatkan atau menuntun siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar itu.

Flashcard biasanya berukuran 8 x 12 cm, atau dapat disesuaikan dengan besar kecilnya kelas yang dihadapi. Kartu yang berisi gambar-gambar (benda-benda, binatang, dan sebagainya) dapat digunakan untuk melatih siswa mengeja dan memperkaya kosakata. Kartu-kartu tersebut menjadi petunjuk dan rangsangan bagi siswa untuk memberikan respon yang diinginkan. Misalnya, dalam latihan memperlancar bacaan-bacaan shalat, gambar setiap gerakan dalam shalat tersebut dibuat di atas *flashcard*.¹³

Flashcard adalah media pembelajaran dalam bentuk kartu bergambar yang berukuran 25 x 30cm. Gambar-gambarnya dibuat menggunakan tangan atau foto, atau dengan memanfaatkan gambar atau foto yang sudah ada yang ditempelkan pada

¹² Alamsyah Said dan Andi Budimanjaya, *95 Strategi Mengajar Multiple Intelligences*, (Jakarta: Kencana, 2016), cet. 4, hlm. 211.

¹³ Prof. Dr. Azhar Arsyad, M.A., *op.cit.*, hlm. 115.

lembaran-lembaran *flashcard*. Gambar-gambar yang ada pada *flashcard* merupakan rangkaian pesan yang disajikan dengan keterangan setiap gambar yang dicantumkan pada bagian belakangnya. *Flashcard* hanya cocok untuk kelompok kecil tidak lebih dari 30 orang siswa.¹⁴

Sesuai dengan karakteristiknya, Media *flashcard* tergolong dalam media berbasis visual (gambar atau perumpamaan) yang sangat mudah diingat karena mengandung pesan-pesan pendek sehingga siswa dengan mudah mencerna materi yang telah diterangkan.

2. Langkah-Langkah Penggunaan *Flashcard*

Flashcard dapat digunakan secara luas dengan berbagai model permainan, sesuai dengan kreativitas dan inovasi pendidik. Cara pembuatan dan penggunaannya pun sangat mudah sehingga pendidik dapat mengaplikasikan media *flashcard* ke dalam beberapa model pembelajaran sesuai dengan materi yang akan diajarkan. Berikut ini hal-hal yang harus disiapkan sebelum penggunaan media *flashcard*:

- a. *Pembuatan Flashcard*, siapkan kertas sesuai dengan ukuran dan jumlah yang dibutuhkan. Selanjutnya tambahkan objek gambar sesuai materi yang akan diajarkan. Objek gambar tersebut dapat langsung dibuat dengan tangan atau dapat memanfaatkan gambar-gambar yang sudah tersedia kemudian tinggal ditempelkan di atas kertas yang telah disediakan tadi. Kemudian tambahkan kalimat pada bagian kartu-kartu tersebut sesuai dengan keterangan objek pada gambar.
- b. *Mempersiapkan diri*, guru perlu menguasai bahan pembelajaran dengan baik, memiliki keterampilan untuk menggunakan media tersebut. Siapkan pula bahan dan alat lain

¹⁴ Drs. Rudi Susilana, M.Si. & Cepi Riyana, M.Pd., *op.cit.*, hlm. 93.

yang mungkin diperlukan. Periksa juga kelengkapan dari gambar *flashcard* yang akan disajikan.

- c. *Mempersiapkan flashcard*, sebelum dimulai pembelajaran pastikan bahwa jumlah kartu-kartu tersebut cukup, dan perhatikan pula apakah dalam pelaksanaannya perlu menggunakan media lain atau tidak.
- d. *Mempersiapkan tempat*, hal ini berkaitan dengan posisi guru sebagai penyaji pesan pembelajaran. Apakah sudah berada tepat ditengah-tengah siswa, apakah ruangnya sudah tertata dengan baik, apakah intensitas cahaya di ruangan tersebut sudah baik, karena yang harus diperhatikan adalah siswa harus dapat melihat *flashcard* dengan jelas dari semua arah.
- e. *Mempersiapkan siswa*, cara duduk siswa ditata dengan baik, misalnya melingkar dihadapan guru. Perhatikan apakah ada siswa yang pandangannya terhalang oleh teman yang lainnya sehingga harus benar-benar dipastikan bahwa pandangan siswa jelas pada sajian guru yang ada dihadapannya.

Selanjutnya yaitu langkah-langkah penggunaan media *flashcard*, tidak ada aturan khusus dalam menggunakan media *flashcard*, sehingga penggunaannya pun cukup *fleksibel*. Penggunaan media *flashcard* dapat dikombinasikan dengan berbagai metode pembelajaran atau sesuai dengan kreativitasan dari pendidik sesuai dengan kebutuhan. Langkah-langkah penggunaan media *flashcard* menurut Rudi Susilana dan Cepi Riyana sebagai berikut:

- a. Kartu yang sudah disusun dipegang setinggi dada dan menghadap ke depan siswa.
- b. Cabut satu persatu kartu ketika guru selesai menerangkan.

- c. Berikan kartu-kartu yang telah diterangkan kepada siswa yang duduknya berdekatan dengan posisi guru pada saat menerangkan, mintalah siswa tersebut untuk mengamati, teruskan pada siswa yang lain hingga semuanya kebagian untuk mengamati.
- d. Untuk sajian berupa permainan, letakan kartu-kartu tersebut secara acak dalam sebuah kotak. Siapkan siswa yang akan berlomba, misalnya tiga orang siswa berdiri sejajar dan kemudian guru memberikan aba-aba “*cat*”, maka siswa akan berlari menghampiri kotak tersebut untuk mengambil kartu bergambar kucing dan bertuliskan *cat*.¹⁵

Menurut Alamsyah Said dan Andi Budimanjaya gambar pada *flashcard* harus berukuran cukup besar dan jelas. Berikut langkah-langkah penggunaan media *flashcard*:

- a. Guru membuat kartu *flashcard*.
- b. Guru menjelaskan aturan permainan *flashcard*. Teknis permainannya siswa diminta mencari pasangan kartu sesuai gambar dan pertanyaan *flashcard*. Dengan memberikan batas waktu tertentu.
- c. Guru membagikan satu kartu *flashcard* kepada setiap siswa dalam keadaan tertutup.
- d. Guru memberikan aba-aba dan siswa membuka kartu secara bersamaan.
- e. Siswa mencari barisannya berdasarkan kartu yang dipegangnya. Dilakukan tanpa bersuara, dan memberikan kode tertentu apabila sudah menemukan pasangannya.
- f. Guru mengajak siswa untuk mengecek setiap barisan, apakah semua siswa telah masuk ke barisan yang seharusnya.
- g. Guru memberikan apresiasi kepada barisan yang telah benar dan lengkap.¹⁶

Jadi dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *flashcard* dapat diterapkan pada beberapa bentuk pembelajaran. Dengan begitu, pendidik diharapkan untuk selalu

¹⁵ *Ibid.*, hlm. 96.

¹⁶ Alamsyah Said dan Andi Budimanjaya, *op.cit.*, hlm. 211- 212.

berinovasi agar penyajian *flashcard* tetap menarik perhatian peserta didik dan sesuai dengan tujuan pembelajaran.

3. Kelebihan dan Kelemahan *Flashcard*

a. Beberapa kelebihan *Flashcard* sebagai berikut:

- 1) Mudah dibawa, dengan ukuran yang kecil *flashcard* dapat disimpan di tas bahkan di saku, sehingga tidak membutuhkan ruang yang luas, dapat digunakan di mana saja, di kelas maupun di luar kelas.
- 2) Praktis, dilihat dari cara pembuatan dan penggunaannya, media *flashcard* sangat praktis. Dalam menggunakan media ini tidak perlu memiliki keahlian dan peralatan khusus, relatif tidak mahal dan mudah untuk membuatnya, media ini juga tidak perlu menggunakan listrik. Jika ingin menggunakan maka kita tinggal menyusun urutan gambar sesuai dengan keinginan.
- 3) Gampang diingat dan dapat dipakai untuk berbagai tingkat pelajaran dan bidang studi. Karakteristik media *flashcard* adalah menyajikan pesan-pesan pendek pada setiap kartu yang disajikan. Sehingga lebih mudah dalam memberikan pengertian dan pemahaman kepada peserta didik, peserta didik juga akan lebih mudah untuk mengingat, karena sambil melihat gambar.
- 4) Menyenangkan, media *flashcard* dalam penggunaannya bisa melalui permainan, misalnya anak secara berlomba-lomba mencari satu benda atau nama-nama tertentu dari *flashcard* yang disimpan secara acak, dengan cara berlari anak berlomba untuk mencari sesuai perintah. Selain mengasah kemampuan kognitif juga melatih ketangkasan (fisik).¹⁷

¹⁷ Drs. Rudi Susilana, M.Si. & Cepi Riyana, M.Pd., *op.cit.*, hlm. 94.

b. Beberapa kelemahan *Flashcard* sebagai berikut:

- 1) Peserta didik hanya dapat mengetahui dan memahami berdasarkan gambar dan kata yang ditunjukkan pada media *flashcard* tersebut.
- 2) Tanpa perawatan yang baik, media *flashcard* akan cepat rusak dan hilang.
- 3) Kadang-kadang terlampau kecil untuk ditunjukkan kelas yang besar.¹⁸

C. Pembelajaran Pendidikan Agama Islam

1. Pengertian Pembelajaran Pendidikan Agama Islam

Kata pembelajaran berasal dari kata belajar yang mendapat tambahan “pe” dan akhiran “an”. Wina Sanjaya menjelaskan belajar adalah suatu proses aktivitas mental seseorang dalam berinteraksi dengan lingkungannya sekaligus menghasilkan perubahan tingkah laku yang bersifat positif, baik perubahan dalam aspek pengetahuan, sikap, maupun psikomotorik.¹⁹

Sedangkan pembelajaran menurut Evelin Siregar yaitu usaha yang dilakukan secara sengaja, terarah dan terencana, dengan tujuan yang telah ditetapkan terlebih dahulu sebelum proses dilaksanakan, serta pelaksanaannya terkendali, dengan maksud agar terjadi belajar pada diri seseorang.²⁰ Definisi lain menyebutkan bahwa pembelajaran merupakan aktualisasi kurikulum yang menuntut guru dalam menciptakan dan menumbuhkan kegiatan peserta didik sesuai dengan rencana yang telah diprogramkan.²¹

Dari beberapa definisi di atas dapat ditarik suatu pemahaman bahwa pembelajaran adalah proses yang sengaja dirancang untuk menciptakan terjadinya aktivitas belajar

¹⁸ Dina Indriana, *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*, (Yogyakarta: Diva Press, 2011), hlm. 68-69.

¹⁹ Prof. Dr. H. Wina Sanjaya, M.Pd., *Kurikulum dan Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana, 2008), hlm. 229.

²⁰ Dra. Evelin Siregar, M.Pd. dan Hartini Nara, M.Si., *Teori Belajar dan Pembelajaran*, (Bogor: Ghalia Indonesia, 2011), hlm. 13.

²¹ Dr. E. Mulyasa, M.Pd., *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2010), hlm. 246.

dalam diri individu. Jadi pembelajaran PAI adalah suatu proses yang bertujuan untuk membantu peserta didik dalam belajar agama Islam. Pembelajaran ini akan lebih membantu dalam memaksimalkan kecerdasan peserta didik yang dimiliki, menikmati kehidupan, serta kemampuan untuk berinteraksi secara fisik dan sosial terhadap lingkungan.

Sebagai salah satu mata pelajaran yang mengandung muatan ajaran Islam dan tatanan kehidupan Islami, pembelajaran PAI perlu diupayakan melalui perencanaan yang baik agar dapat mempengaruhi pilihan, putusan dan pengembangan kehidupan peserta didik. Ada beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam pembelajaran PAI yaitu:

- a. Pendidikan Agama Islam sebagai usaha sadar, yakni suatu kegiatan bimbingan, pengajaran dan atau latihan yang dilakukan secara berencana dan sadar atas tujuan yang hendak dicapai.
- b. Peserta didik disiapkan untuk mencapai tujuan, dalam arti dibimbing, diajarai atau dilatih dalam meningkatkan keyakinan, pemahaman, penghayatan dan pengamalan terhadap ajaran agama islam.
- c. Pendidik melakukan kegiatan bimbingan dan latihan secara sadar terhadap peserta didik untuk mencapai tujuan pendidikan agama Islam.
- d. Kegiatan pembelajaran PAI diarahkan untuk meningkatkan keyakinan, pemahaman, penghayatan dan pengamalan ajaran Islam peserta didik.

2. Fungsi dan Tujuan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam

a. Fungsi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam

Pendidikan Agama Islam untuk sekolah atau Madrasah mempunyai fungsi sebagai berikut:

- 1) Pengembangan, yaitu meningkatkan keimanan dan ketakwaan peserta didik kepada Allah SWT. Yang mana telah ditanamkan oleh setiap orang tua dalam lingkungan keluarga. Sekolah berfungsi untuk menumbuhkembangkan lebih lanjut keimanan dan ketakwaan tersebut melalui bimbingan, pengajaran dan pelatihan secara optimal sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik.
- 2) Penanaman nilai sebagai pedoman hidup untuk mencari kebahagiaan hidup di dunia dan akhirat.
- 3) Penyesuaian mental, yaitu untuk menyesuaikan diri dengan lingkungannya, baik lingkungan fisik maupun lingkungan sosial dan dapat mengubah lingkungannya sesuai dengan ajaran agama Islam.
- 4) Perbaikan, yaitu untuk memperbaiki kesalahan-kesalahan, kekurangan dan kelemahan peserta didik dalam meyakini, pemahaman dan pengalaman ajaran agama dalam kehidupan sehari-hari.
- 5) Pencegahan, yaitu untuk menangkal hal-hal negatif dari lingkungannya yang dapat membahayakan dirinya dan menghambat perkembangannya menuju manusia Indonesia seutuhnya.
- 6) Penyaluran, yaitu untuk menyalurkan anak-anak yang memiliki bakat khusus dibidang agama islam agar bakat tersebut dapat berkembang secara optimal sehingga dapat dimanfaatkan untuk dirinya sendiri dan bagi orang lain.²²

b. Tujuan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam

Pembelajaran Pendidikan Agama Islam bertujuan untuk menumbuhkan dan meningkatkan keimanan melalui pemberian dan pemupukan pengetahuan,

²² Abdul Majid, S.Ag., M.Pd., *Belajar dan Pembelajaran*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2012), hlm. 15.

pengahayatan, pengamalan serta pengalaman peserta didik tentang agama Islam sehingga menjadi manusia muslim yang terus berkembang dalam hal keimanan, ketakwaan, berbangsa, serta untuk dapat melanjutkan pada jenjang pendidikan yang lebih tinggi.²³

Menurut Beni Ahmad Saebani, tujuan Pendidikan Agama Islam sebagai berikut:

- 1) Terwujudnya insan akademik yang beriman dan bertakwa kepada Allah SWT.
- 2) Terwujudnya insan kamil yang berakhlakul karimah.
- 3) Terwujudnya insan muslim yang berkepribadian.
- 4) Terwujudnya insan yang cerdas dalam mengaji dan mengkaji ilmu pengetahuan.
- 5) Terwujudnya insan yang bermanfaat untuk kehidupan orang lain.
- 6) Terwujudnya insan yang sehat jasmani dan rohani.
- 7) Terwujudnya karakter muslim yang menyebarkan ilmunya kepada sesama manusia.²⁴

3. Ruang Lingkup Pendidikan Agama Islam

Ruang lingkup Pendidikan Agama Islam mencakup usaha mewujudkan keserasian, keselarasan, dan keseimbangan hubungan antara manusia dengan Allah SWT. Hubungan manusia dengan sesama manusia, hubungan manusia dengan dirinya sendiri, hubungan manusia dengan makhluk lain dan lingkungan alamnya.²⁵

Ruang lingkup Pendidikan Agama Islam yang biasa dilakukan di sekolah adalah:

a. Pengajaran Keimanan

²³ *Ibid.*, hlm. 16.

²⁴ Beni Ahmad Saebani & Hasan Basri, *Ilmu Pendidikan Islam*, (Bandung: Pustaka Setia, 2009), hlm. 147.

²⁵ Drs. Akmal Hawi, M.Ag., *Kompetensi Guru Pendidikan Agama Islam*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2014), cet. 2, hlm. 19.

Proses belajar mengajar tentang aspek kepercayaan menurut ajaran agama Islam. Inti pengajaran ini adalah tentang rukun Islam.

b. Pengajaran Akhlak

Bentuk pengajaran yang mengarah pada pembentukan jiwa, cara bersikap individu pada kehidupannya, pengajaran ini berarti proses belajar mengajar dalam mencapai tujuan supaya yang diajar berakhlak baik.

c. Pengajaran Ibadah

Pengajaran tentang segala bentuk ibadah dan tata cara pelaksanaannya, tujuan pengajaran ini agar siswa mampu melaksanakan ibadah dengan baik dan benar serta memahami tujuan pelaksanaan ibadah.

d. Pengajaran Fiqih

Pengajaran yang isinya menyampaikan materi tentang segala bentuk hukum islam yang bersumber dari Al-qur'an, sunnah, dalil-dalil syar'i yang lain. Tujuan pengajaran ini agar siswa mengetahui dan mengerti tentang hukum-hukum Islam dan pelaksanaannya dalam kehidupan sehari-hari.²⁶

²⁶ Nur Khoiri, *Metodologi Pembelajaran PAI*, (Jepara: Institut Islam Nahdlatul Ulama (INISNU), 2014), hlm. 129.