

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Hakikat Media Pembelajaran

##### 1. Pengertian Media Pembelajaran

Kata Media berasal dari bahasa latin yaitu *Medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantara.<sup>17</sup> Sedangkan dalam Bahasa Arab Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Media adalah pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan atau dengan kata lain media merupakan penyalur informasi belajar atau penyalur pesan.<sup>18</sup>

Media sebagai penghubung antara pendidik dengan peserta didik. Hal ini disebut dengan pembelajaran. Suatu pembelajaran yang aktif dan menarik memerlukan media sebagai perantara untuk menyampaikan pesan atau materi pelajaran. Media merupakan faktor penentu keberhasilan proses pembelajaran, karena dengan adanya media proses pembelajaran akan lebih menarik dan menyenangkan.

Media pembelajaran adalah segala bentuk alat komunikasi yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dari pendidik ke peserta didik secara terencana, sehingga terciptanya lingkungan belajar yang kondusif dan nantinya peserta didik mampu melakukan kegiatan pembelajaran secara efisien dan efektif.<sup>19</sup>

---

<sup>17</sup>Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2013).

<sup>18</sup>Rusman, *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2013).

<sup>19</sup>Hamzah, dkk, *Komunikasi & Informasi Pembelajaran* (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2011).

media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau materi dari pendidik kepada peserta didik guna untuk merangsang minat, perhatian serta pikiran peserta didik terhadap kegiatan pembelajaran dalam bentuk media cetak, visual dan audio visual serta teknologi perangkat keras agar terciptanya kegiatan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan.

## 2. Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran digunakan sebagai sarana pembelajaran di sekolah yang bertujuan untuk meningkatkan mutu pendidikan. Media adalah sarana yang dapat digunakan sebagai perantara yang digunakan untuk meningkatkan efektifitas dan efesiensi dalam mencapai tujuan.<sup>20</sup>

Penggunaan media pembelajaran yang bervariasi akan merangsang keaktifan peserta didik dalam menanggapi materi pembelajaran yang sulit untuk diterima oleh akal pikiran mereka. Selain itu, media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar serta minat belajar siswa.

Menurut Wina Sanjaya fungsi media pembelajaran, yaitu sebagai berikut :<sup>21</sup>

### 1) Fungsi Komunikatif

Dalam hal ini media pembelajaran digunakan untuk memudahkan komunikasi antara penyampai pesan (pendidik) dan penerima pesan (peserta didik).

---

<sup>20</sup>Rubhan Masykur, "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Dengan Macromedia Flash", *Jurnal Pendidikan Matematika* 8, no. 2 (2017): 179.

<sup>21</sup>Wina Sanjaya, *Media Komunikasi Pembelajaran* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2014).

## 2) Fungsi Motivasi

Dalam hal ini media pembelajaran diharapkan mampu memotivasi siswa dalam belajar, sehingga meningkatkan minat belajar siswa.

## 3) Fungsi Kebermaknaan

Dalam hal ini penggunaan media pembelajaran tidak hanya dapat menambah informasi berupa data dan fakta sebagai pengembangan aspek kognitif, akan tetapi juga dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam menganalisis dan mencipta sebagai aspek kognitif tahap tinggi.

## 4) Fungsi Penyamaan Persepsi

Dalam hal ini penggunaan media pembelajaran diharapkan mampu menyamakan pandangan siswa dalam menangkap informasi (materi) yang disuguhkan.

## 5) Fungsi Individualitas

Dalam hal ini penggunaan media pembelajaran dapat melayani kebutuhan setiap individu yang memiliki minat dan gaya belajar yang berbeda-beda.

### **3. Manfaat Media Pembelajaran**

Seiring kemajuan teknologi, informasi dan komunikasi, maka saat ini seorang pendidik diharapkan dapat memberikan pembelajaran yang sesuai dengan kemajuan teknologi. Pendidik harus bisa menciptakan kegiatan pembelajaran yang menarik, menyenangkan serta sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

Menurut Nasution, manfaat media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran, sebagai berikut:

- 1) Kegiatan pembelajaran lebih menarik perhatian siswa, sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- 2) Bahan ajar lebih jelas, sehingga mudah dipahami oleh siswa.
- 3) Metode pembelajaran bervariasi.
- 4) Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, tidak hanya mendengarkan penjelasan dari guru melainkan juga melakukan kegiatan mengamati, menanya, menginformasi, mengkomunikasi dan sebagainya.<sup>22</sup>

## **B. Multimedia Interaktif**

### **1. Pengertian Multimedia Interaktif**

Multimedia secara etimologi berasal dari kata *Multi* (latin) “multus” yang berarti banyak atau lebih dari satu dan *Media* (latin) *medius* bentuk jamak dari kata “*medium*” yang berarti perantara atau pengantar. Menurut Ivers dan Barron, multimedia adalah penggunaan beberapa jenis media, seperti gambar, teks, animasi, video dan suara yang dikombinasikan untuk menampilkan informasi.<sup>23</sup>

Sedangkan Interaktif merupakan keterkaitan komunikasi dua arah atau lebih dari komponen-komponen komunikasi. Interaktif disini maksudnya adalah komunikasi timbal balik antara media komunikasi dengan pengguna, berawal dari data yang di input oleh pengguna yang

---

<sup>22</sup>Nasution, *Berbagai Pendekatan Dalam Proses Belajar Mengajar* (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2013).

<sup>23</sup>Ivers Barron, *Multimedia Projects in Education: Designing, Producing and Assessing*, (LIBRARIES UNLIMITED TEACHER IDEAS PRESS, 2002).

kemudian mendapat respon dari media sehingga memunculkan adanya interaksi.<sup>24</sup>

Jadi, dapat disimpulkan bahwa Multimedia Interaktif adalah perpaduan antara berbagai media yang berupa teks, gambar, grafik, suara, animasi, video, interaksi dan lain-lain yang dikemas menjadi produk digital yang digunakan untuk menyampaikan pesan kepada publik melalui media elektronik, seperti komputer dan perangkat elektronik lainnya.

Menurut Munir, multimedia interaktif adalah multimedia yang dibuat dengan tampilan yang memenuhi fungsi untuk menyampaikan informasi atau pesan serta mempunyai interaktifitas bagi penggunanya.<sup>25</sup> Pengguna memiliki kebebasan dalam mengatur penggunaan multimedia.

Multimedia interaktif merupakan produk dari era digital yang memberikan dampak positif dalam berbagai aspek, seperti bisnis dan pendidikan.

## **2. Elemen Multimedia Interaktif**

Adapun dalam multimedia interaktif terdapat lima elemen yang menjadi teknologi utamanya, yaitu sebagai berikut:

- 1) Teks, merupakan salah satu komponen multimedia yang sangat penting guna untuk menyampaikan informasi.

---

<sup>24</sup>Saas Asela, "Peran Media Interaktif Dalam Pembelajaran PAI Bagi Gaya Belajar Siswa Visual," *JIP: Jurnal Inovasi Penelitian* 1, no. 7 (2020): 1299.

<sup>25</sup>Munir, *Multimedia: Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta, 2015).

- 2) Gambar, merupakan komponen multimedia yang bisa menyampaikan pesan/informasi dengan menarik.
- 3) Suara, merupakan komponen multimedia yang bisa ditangkap oleh panca indra manusia.
- 4) Animasi, merupakan komponen multimedia yang dapat membuat suatu gambar atau tulisan terlihat lebih hidup.
- 5) Video, merupakan komponen multimedia yang terdiri dari gambar bergerak.

### 3. Karakteristik Multimedia Interaktif

Multimedia interaktif memiliki beberapa karakteristik dalam kegiatan pembelajaran, diantaranya sebagai berikut:

- 1) Menggabungkan unsur audio dan visual.
- 2) Bersifat interaktif dan memiliki kemampuan untuk mengakomodasi respon pengguna.
- 3) Penggunaannya cukup mudah dan disertai kelengkapan isinya, sehingga pengguna (siswa) bisa menggunakan tanpa bimbingan dari guru.
- 4) Pembelajaran lebih bervariasi.
- 5) Mengembangkan prinsip *self evaluation* dalam mengukur proses belajar dan hasil belajarnya.
- 6) Dapat digunakan secara klasikal maupun individual.
- 7) Dapat digunakan ketika pembelajaran *offline* atau *online*.<sup>26</sup>

---

<sup>26</sup>Fengki Prasetyo, "PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS POWER POINT 2016 PADA SUBTEMA 1 MANUSIA DAN LINGKUNGAN DI KELAS V SEKOLAH DASAR," *UNIVERSITAS JAMBI*, 2018, 5.

#### 4. Manfaat Multimedia Interaktif

Menurut Munir terdapat beberapa kelebihan dari penggunaan Multimedia Interaktif dalam kegiatan pembelajaran, diantaranya:<sup>27</sup>

- 1) Pembelajaran akan lebih interaktif dan inovatif.
- 2) Meningkatkan motivasi belajar siswa.
- 3) Memudahkan dalam memvisualisasikan materi yang sulit dipahami dengan alat konvensional atau alat peraga.
- 4) Melatih siswa untuk belajar mandiri dalam mencari dan mendapatkan ilmu pengetahuan.

#### C. Media Poin *Bepama*

Media Poin *Bepama* merupakan media pembelajaran yang berbentuk *PowerPoint* interaktif dimana didalamnya memuat materi tentang Beriman kepada Malaikat Allah. *PowerPoint* interaktif adalah sebuah media yang dapat memudahkan penggunaannya untuk mendapatkan informasi dan pengetahuan dari media tersebut.<sup>28</sup> *PowerPoint* ini terdiri dari slide-slide yang memuat teks, gambar, warna dan animasi yang diolah sendiri sesuai dengan kreativitas penggunaannya.<sup>29</sup>

Media Poin *Bepama* ini dapat memudahkan peserta didik dalam memahami materi, praktis dan mudah digunakan. Media ini memanfaatkan aplikasi *Canva* yang bisa diakses kapan saja sesuai keinginan peserta didik melalui smartphone. Dalam media pembelajaran Poin *Bepama* ini

---

<sup>27</sup> Ibid, 113.

<sup>28</sup> Titin Kurnia, "Pemanfaatan PowerPoint Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Biologi Di SMA," *Edubiologia* 2, no. 1 (2022): 2.

<sup>29</sup> Nurhidayati, "PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS POWERPOINT DAN PEMBUATAN APLIKASI ANDROID UNTUK GURU BAHASA ARAB," *Jurnal Karinov* 2, no. 3 (2019).

menjelaskan tentang materi PAI dan Budi Pekerti tentang Beriman kepada Malaikat Allah disertai dengan gambar, suara, video pembelajaran serta kuis untuk mengetahui pemahaman peserta didik dari penjelasan materi.

#### **D. Aplikasi Canva**

##### **1. Pengertian Aplikasi Canva**

Canva adalah program desain *online* yang menyediakan bermacam peralatan, seperti presentasi, resume, poster, pamflet, brosur, spanduk, bulletin dan lain-lain. Adapun jenis-jenis presentasi yang terdapat dalam Canva, seperti presentasi kreatif, pendidikan, bisnis, periklanan, teknologi dan lain-lain.<sup>30</sup>

Penggunaan media Canva dapat meningkatkan kreatifitas guru dalam menciptakan media pembelajaran dan mempermudah dalam proses penyampaian materi pembelajaran. Selain itu, media Canva juga bisa mempermudah peserta didik dalam memahami materi pelajaran yang disampaikan oleh guru baik berupa teks maupun video. Dengan begitu, peserta akan lebih tertarik dan termotivasi untuk mengikuti proses pembelajaran didalam kelas.

##### **2. Kelebihan dan Kekurangan Canva**

###### **1) Kelebihan Aplikasi Canva**

- a) Memiliki berbagai macam desain yang menarik.
- b) Mampu meningkatkan kreativitas seseorang dalam mendesain media pembelajaran dengan berbagai fitur yang disediakan.

---

<sup>30</sup> Rahma E Tanjung dan Delsina Faiza, "Canva Sebagai Pembelajaran Mata Pelajaran Dasar Listrik Dan Elektronik," *Jurnal Vokasional Teknik Elektronika Dan Informatika* 7, no. 2 (2019): 80.



- c) Menghemat waktu dalam membuat media pembelajaran secara praktis.
- d) Membantu seseorang untuk membuat desain yang mereka butuhkan, seperti poster, sertifikat, presentasi dan sebagainya.
- e) Menyediakan berbagai macam *template* untuk membuat desain, seperti, tulisan, *background*, animasi, musik, gambar dan sebagainya.
- f) Dalam mendesain tidak harus menggunakan laptop, tetapi dapat dilakukan melalui gawai.<sup>31</sup>

## 2) Kekurangan Aplikasi *Canva*

- a) Apabila menggunakan *Canva* setiap pemakai harus mempunyai paket data agar bisa tersambung dan menggunakan *Canva*.
- b) Desain yang disajikan dalam aplikasi *Canva* ada beberapa *template* yang berbayar, akan tetapi juga terdapat *template*, akan tetapi juga terdapat *template* yang gratis saat dipakai.<sup>32</sup>

## 3. Langkah-Langkah Mengaplikasikan *Canva*

Berikut ini terdapat langkah-langkah dalam menggunakan aplikasi *Canva*, yaitu:<sup>33</sup>

- 1) Langkah pertama, kunjungi situs [www.canva.com](http://www.canva.com), setelah muncul klik pilihan yang paling atas.

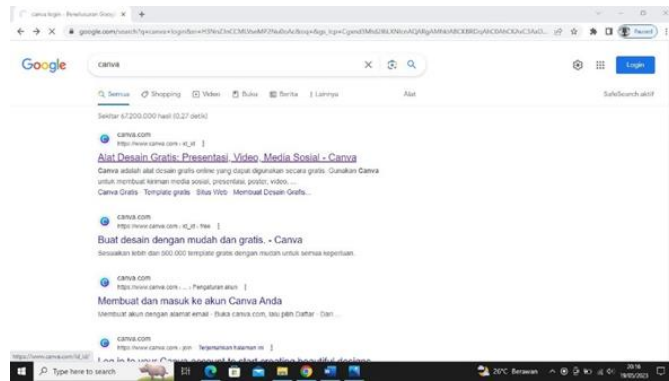
---

<sup>31</sup> Ibid, 80-81.

<sup>32</sup> Garris Pelangi, "Pemanfaatan Aplikasi *Canva* sebagai Media Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia Jenjang SMA/MA", *Jurnal Sasindo Unpam*, Vol. 8, No. 2, (2020), 82.

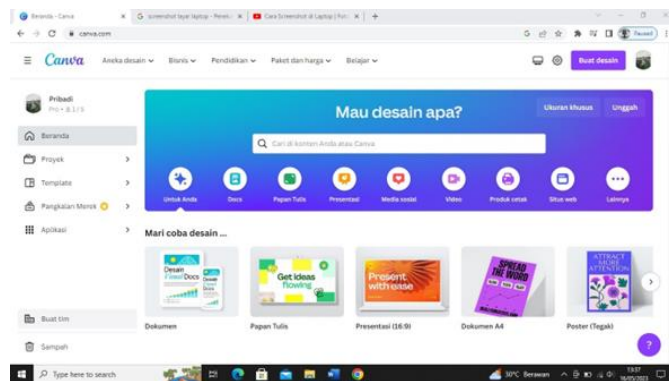
<sup>33</sup> Rahmatullah, dkk, "Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi *Canva*", *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, Vol. 12, No. 2, (2020), 322-324.

**Gambar 2.1 Tampilan pencarian Canva melalui browser**



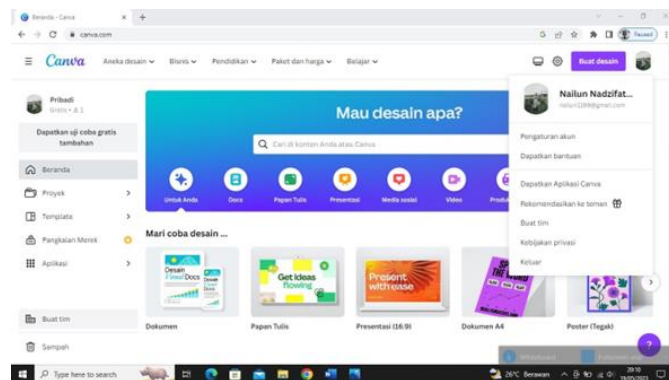
2) Setelah masuk, kita akan ditampilkan beranda dari aplikasi Canva.

**Gambar 2.2 Tampilan beranda dari Canva**



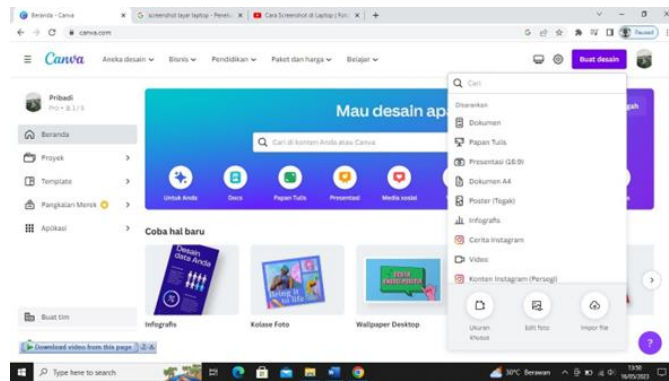
3) Langkah selanjutnya yakni kita masuk atau mendaftar akun terlebih dahulu. Selain bisa diakses melalui website, Canva juga bisa diinstall untuk android.

**Gambar 2.3 Masuk (Log In) atau mendaftar akun (Sign Up)**



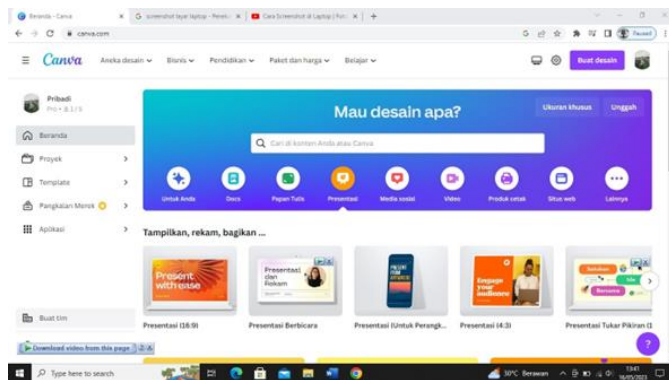
- 4) Setelah *Log In*, kita akan ditampilkan dengan pilihan “Buat Desain”.

**Gambar 2.4 Tampilan buat desain**



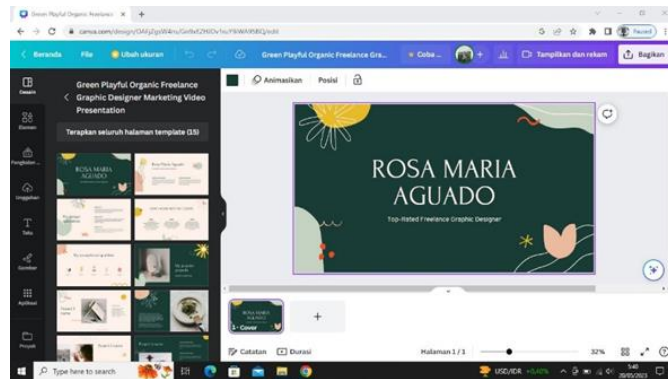
- 5) Pada menu buat desain kita akan ditampilkan beberapa pilihan, seperti dokumen, papan tulis, presentasi, media sosial, dll.

**Gambar 2.5 Menu pilihan buat desain**

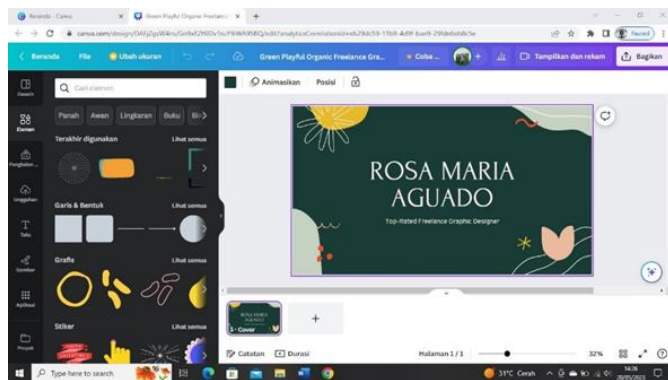


- 6) Setelah masuk pada pilihan “buat desain”, kita akan ditampilkan beberapa template yang menarik. Selain itu, jika ingin menghasilkan tampilan yang lebih menarik terdapat elemen-elemen yang dapat kita pilih, seperti elemen garis & bentuk, grafis, stiker, dsb.

**Gambar 2.6 Template canva**

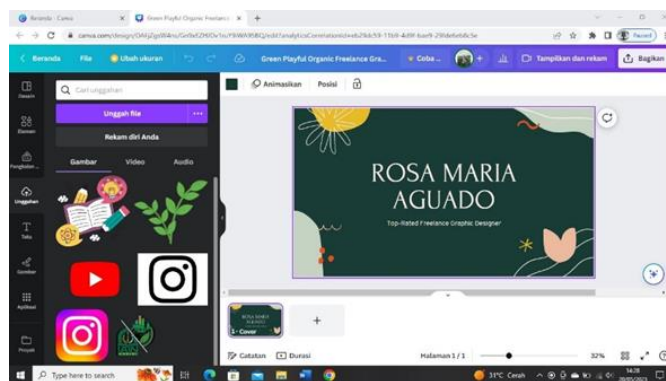


**Gambar 2.7 Elemen template canva**



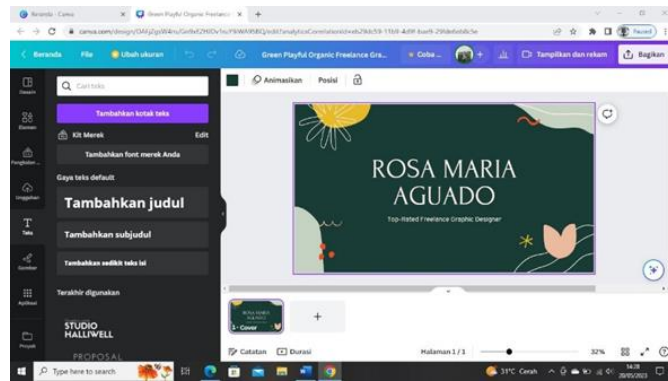
- 7) Selain itu, kita juga bisa menambahkan gambar/video yang sudah didownload sebelumnya pada bagian “unggahan”.

**Gambar 2.8 Menu unggahan**



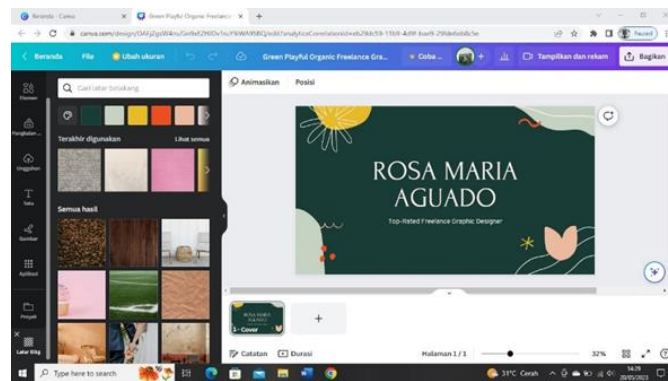
- 8) Jika ingin menambahkan tulisan terdapat pada menu “teks” dengan pilihan tambahkan judul, sub judul, isi dan terdapat banyak pilihan font unik.

**Gambar 2.9 Menu teks**



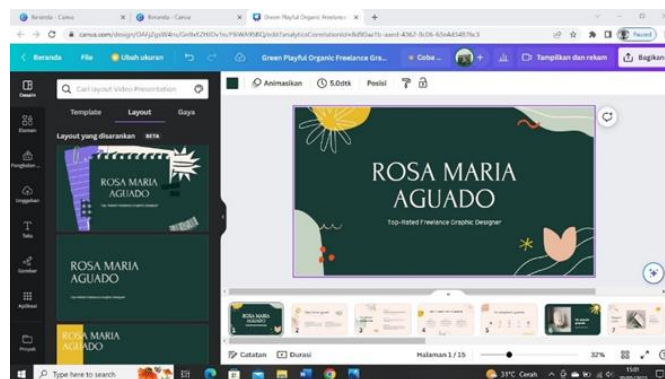
- 9) Selain itu, kita juga bisa mengubah latar belakang menjadi lebih menarik.

**Gambar 2.10 Menu latar belakang**



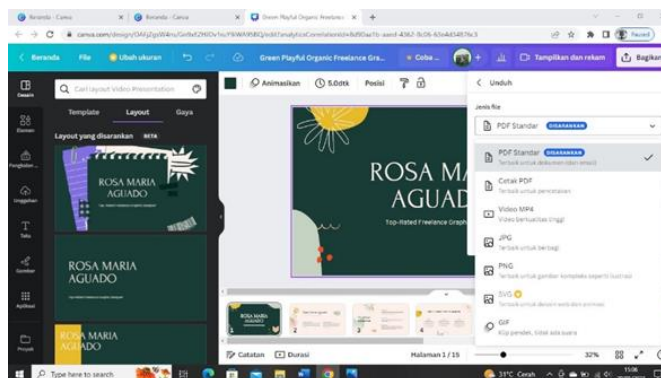
- 10) Apabila ingin tampilan yang lebih menarik, kita bisa menerapkan layout yang unik, animasi dan menetapkan durasi sesuai keinginan kita.

**Gambar 2.11 Layout, animasi dan durasi**



11) Setelah selesai, kita bisa mengunduh hasil editan kita pada bagian “bagikan”, lalu pilih “unduh”. Kita bisa mengunduh dengan bentuk pdf, video mp4, jpg, png, gif, dsb.

**Gambar 2.12 Pilihan untuk mengunduh hasil desain**



## E. Minat Belajar

### 1. Pengertian Minat Belajar

Minat secara etimologi berasal dari bahasa Inggris “*Interest*” yang berarti kesukaan, perhatian, keinginan. Minat adalah kecenderungan dan ketertarikan terhadap sesuatu yang menetap dan menimbulkan rasa senang. Minat sendiri timbul dari dalam diri maupun luar diri pelakunya, maksudnya minat timbul karena adanya daya tarik dari luar dan juga dari dalam hati.

Menurut Slameto, minat adalah kecenderungan untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan. Kegiatan yang diminati oleh siswa diperhatikan secara terus menerus disertai dengan rasa senang dan memperoleh kepuasan.<sup>34</sup>

<sup>34</sup>Slameto, *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya* (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2003).

Dalam proses belajar siswa harus mempunyai minat atau kesukaan untuk mengikuti kegiatan pembelajaran, karena dengan adanya minat akan mendorong siswa untuk menunjukkan perhatian dan partisipasinya dalam mengikuti pembelajaran.

Jadi, minat belajar adalah kecenderungan hati terhadap sesuatu yang dipelajarinya yang dianggap penting dan berguna, sehingga sesuatu tersebut diperhatikan, diperlukan dan kemudian diikuti dengan perasaan senang.

## **2. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar**

Dalam pengertian sederhana, minat adalah keinginan terhadap sesuatu tanpa ada paksaan. Menurut Syah, faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar siswa berbeda-beda, antara lain:<sup>35</sup>

- 1) Faktor Internal merupakan faktor yang berasal dari dalam diri siswa, yakni:
  - a) Aspek Fisiologis, yaitu kondisi jasmani dan tegangan otot yang menandai tingkat kebugaran tubuh siswa. Hal ini dapat mempengaruhi semangat dan intensitas siswa dalam pembelajaran.
  - b) Aspek Psikologis merupakan aspek dari dalam diri siswa yang terdiri dari intelegensi, bakat siswa, sikap siswa dan motivasi siswa.
- 2) Faktor Eksternal, yaitu yang berasal dari luar diri siswa, yakni:

---

<sup>35</sup> Muhibbin Syah, *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2002), 132.

- a) Lingkungan sosial, terdiri dari sekolah, keluarga, masyarakat dan teman.
  - b) Lingkungan Non-sosial, terdiri dari gedung sekolah dan letaknya, materi pelajaran, waktu belajar, alat-alat belajar dan situasi rumah tempat tinggal.
- 3) Faktor Pendekatan Belajar, yaitu segala cara atau strategi yang digunakan siswa dalam menunjang keefektifan dan efisiensi proses mempelajari materi tertentu.

### **3. Indikator Minat Belajar**

Minat belajar adalah perasaan lebih suka terhadap suatu hal atau aktivitas tanpa ada yang menyuruh. Menurut Slameto, indikator minat belajar terdiri dari:

- 1) Adanya rasa ketertarikan terhadap pelajaran.
- 2) Adanya pemusatan perhatian.
- 3) Adanya rasa ingin tahu yang besar.
- 4) Adanya kebutuhan terhadap pelajaran.
- 5) Adanya perasaan senang dalam belajar.<sup>36</sup>

## **F. Pendidikan Agama Islam**

### **1. Pengertian Pendidikan Agama Islam**

Pendidikan Agama Islam adalah pendidikan yang dipahami dan dikembangkan dari ajaran dan nilai-nilai fundamental yang terkandung dalam Al-Qur'an dan Sunnah. Pendidikan Agama Islam ialah proses

---

<sup>36</sup> Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*, (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2010), 180.



pengembangan potensi manusia menuju terbentuknya manusia yang berkepribadian Islam (sesuai dengan ajaran Islam).<sup>37</sup>

Menurut Zakiah Daradjat Pendidikan Agama Islam adalah suatu usaha dan asuhan terhadap anak didik agar nantinya setelah selesai dari pendidikan dapat memahami apa yang terkandung didalam Islam secara keseluruhan, menghayati makna dan maksud serta tujuannya dan pada akhirnya dapat mengamalkannya serta menjadikan ajaran-ajaran agama Islam yang telah dianutnya itu sebagai pandangan hidupnya sehingga dapat mendatangkan keselamatan dunia dan akhirat kelak.<sup>38</sup> Pendidikan Agama Islam diharapkan mampu menciptakan *Ukhuwah Islamiyah dalam arti yang luas, yaitu Ukhuwah fi Al-Ubudiyah, Ukhuwah fi Alinsaniyah, Ukhuwah fi Al-Wathaniyah wa Al-Nasab dan Ukhuwah fi din Al-Islamiyah.*

Pendidikan Agama Islam di sekolah bertujuan untuk menumbuhkan dan meningkatkan keimanan peserta didik melalui pemberian dan pemupukan pengetahuan, penghayatan serta pengalaman peserta didik, sehingga kelak bisa menjadi muslim yang terus berkembang dalam hal keimanan, ketakwaannya berbangsa dan bernegara.

## **2. Tujuan Pendidikan Agama Islam**

Secara umum, Pendidikan Agama Islam memiliki tujuan untuk membangun manusia yang berkepribadian insan kamil, yaitu manusia yang sempurna baik dari wujudnya maupun ilmu pengetahuannya.

---

<sup>37</sup>Syamsul Rohmadi, *Pengembangan Kurikulum Pendidikan Agama Islam* (Yogyakarta: Araska, 2012).

<sup>38</sup>Zakiah Daradjat, *Ilmu Pendidikan Agama Islam* (Jakarta: Bumi Aksara, 1996).

Pendidikan Agama Islam bukan sekedar untuk mencukupi keperluan intelektual belaka, melainkan juga mengimplementasikannya dalam kehidupan sehari-hari serta menjadikannya sebagai patokan hidup.

Dalam mewujudkan tujuan Pendidikan Nasional, Pendidikan Agama Islam di sekolah memegang peranan penting. Oleh karena itu, materi Pendidikan Agama Islam di Indonesia dimasukkan dalam kurikulum Nasional yang wajib diikuti oleh peserta didik mulai dari TK sampai Perguruan Tinggi yang dirancang secara khusus sesuai dengan situasi, kondisi siswa dan Mahasiswa.<sup>39</sup> Membekali anak dengan pendidikan agama sejak dini menjadikannya seorang anak yang kokoh pendirian dan tidak mudah goyah terhadap segala godaan perbuatan negatif. Dengan pengetahuan agama yang ada dalam diri si anak, maka ia bisa membedakan atau memilah-milah antara yang baik dan buruk.

Pada dasarnya pelaksanaan pembelajaran materi Pendidikan Agama Islam di sekolah memiliki banyak kendala yang menyebabkan terhambatnya keberhasilan pembelajaran Pendidikan Agama Islam, seperti alokasi waktu yang sangat terbatas, yaitu untuk SD 4 jam perminggu dan untuk SMP/SMA 3 jam perminggu. Dengan begitu, guru agama bekerja sama dengan guru kelas atau mapel lainnya agar mampu menyelesaikan materi secara keseluruhan dan peserta didik mampu memahami sepenuhnya materi yang disampaikan oleh guru.

---

<sup>39</sup>Hisyam A, "Peran Materi Pendidikan Agama Islam Di Sekolah Dalam Membentuk Karakter Kebangsaan," *Jurnal Penelitian Medan Agama* 10, no. 2 (2019): 153.

## **G. Materi Beriman kepada Malaikat Allah**

Malaikat adalah makhluk yang diciptakan Allah SWT dari cahaya yang mempunyai kedudukan dan tugas tertentu sesuai ketetapan dan perintah-Nya. Malaikat harus diyakini keberadaannya karena yakin dengan adanya Malaikat Allah merupakan rukun iman ke-2. Malaikat merupakan makhluk yang selalu taat dan patuh terhadap perintah Allah SWT dan tidak pernah membangkang kepada perintah-Nya. Malaikat adalah makhluk yang tidak nyata dan tidak bisa dilihat oleh panca indra manusia. Malaikat harus kita percaya akan keberadaannya oleh setiap manusia yang beriman.

Ada 10 malaikat yang harus kita percaya, yaitu Malaikat Jibril bertugas menyampaikan Wahyu, Malaikat Mikail bertugas membagi rezeki, Malaikat Israfil bertugas meniup sangkakala, Malaikat Izrail bertugas mencabut nyawa, Malaikat Munkar bertugas bertanya di alam kubur, Malaikat Nakir bertugas menyiksa di alam kubur, Malaikat Rakib bertugas mencatat amal baik, Malaikat Atid bertugas mencatat amal buruk, Malaikat Ridwan bertugas menjaga pintu Surga dan Malaikat Malik bertugas menjaga pintu Neraka.