

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Multimedia

1. Pengertian Multimedia

Multimedia berasal dari dua kata, yaitu multi dan media. Multi berasal dari bahasa Latin yaitu nouns yang berarti banyak atau bermacam-macam. Sedangkan kata Media berasal dari bahasa Latin yaitu Medium yang berarti sesuatu yang menjadi perantara, penghantar, penyalur. Maka multimedia dapat diartikan sebagai sesuatu yang bermakna luas, bermacam-macam bentuk media yang beraneka ragam seperti teks, audio, video, gambar, grafik yang dapat dijadikan penghantar dalam penyampaian suatu hal antara pemberi dan penerima.

Menurut Gayeski sebagaimana yang dikutip oleh Munir mendefinisikan bahwa, “multimedia adalah kumpulan media berbasis komputer dan sistem komunikasi yang memiliki peran untuk membangun, menyimpan, menghantarkan, dan menerima informasi dalam bentuk teks, grafik, audio, video dan sebagainya”.⁶.

Menurut Gerlach dan Ely dalam bukunya Azhar Arsyad mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah “manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang

⁶ Munir, *Multimedia Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta, 2013), 2

membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, ketrampilan, atau sikap”.⁷

Dari beberapa pengertian mengenai multimedia diatas, maka hemat penulis multimedia adalah suatu integrasi atau gabungan dari beberapa media yang saling berkolaborasi untuk memberikan pengetahuan terhadap suatu objek media tertentu. Artinya, beberapa media tersebut saling mengisi dan berkolaborasi untuk mencapai tujuan tertentu.

2. Multimedia dalam Pembelajaran

Pembelajaran berbasis multimedia tergantung pada model pembelajaran yang digunakan. Heinik dalam bukunya Munir mengatakan bahwa, “model pembelajaran dengan menggunakan multimedia dapat berupa model drill and practice, tutorial, game, simulasi, penemuan, dan pemecahan masalah”.⁸

a. Model Praktik dan Latihan

Model pembelajaran ini melatih peserta didik agar terampil dalam menerangkan konsep, pengetahuan, aturan atau prosedur yang dipelajari. Praktik dan latihan pada umumnya digunakan untuk proses pembelajaran latihan ketrampilan yang terus menerus. Interaksi yang berbentuk praktik dan latihan biasanya menampilkan sejumlah pertanyaan atau soal yang

⁷ Azhar Arsyad, *Media pembelajaran*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2003), 3.

⁸ Munir, *Multimedia Konsep dan Aplikasi dalam Pembelajaran*, 60.

harus dijawab dan dilengkapi dengan jawaban yang benar, lengkap dengan penjelasannya. Sehingga diharapkan peserta didik akan bisa memahami suatu konsep tertentu dan peserta didik dapat melihat skor akhir yang diperolehnya. Sebagai indikator untuk mengukur tingkat keberhasilan dalam memecahkan soal-soal yang diajukan.⁹

b. Model Tutorial

Model tutorial merupakan penyampaian informasi atau pesan berupa suatu konsep disajikan dilayar komputer dengan teks, Bagan, atau grafik. Pada saat yang tepat peserta didik diperkirakan telah membaca, menginterpretasi, dan menyerap konsep itu, suatu pertanyaan atau soal yang diajukan. Jika jawaban siswa benar, maka komputer akan melanjutkan penyajian informasi atau konsep, apabila jawaban salah, maka komputer dapat kembali ke informasi atau konsep sebelumnya atau pindah dari salah satu dari beberapa penyajian remedial.¹⁰

c. Model Permainan

Model permainan merupakan salah satu bentuk model dalam pembelajaran berbasis komputer, yang didesain untuk membangkitkan kegembiraan pada siswa sehingga dapat meningkatkan kemungkinan tersimpannya lebih lama konsep,

⁹ Niken Ariani, dan Dany Haryanto, *Pembelajaran Multimedia di Sekolah*, (Jakarta: Prestasi Pustaka, 2010), 29.

¹⁰ Ibid., 28

pengetahuan ataupun keterampilan yang diharapkan dapat mereka peroleh dari permainan tersebut.¹¹

Bentuk game permainan yang disajikan di sini tetap mengacu pada proses pembelajaran dan dengan program interaktif berformat ini diharapkan terjadi aktifitas belajar sambil bermain. Dengan demikian pengguna tidak merasa bahwa mereka sesungguhnya sedang belajar. Permainan merupakan program yang dirancang dengan baik untuk memotivasi peserta didik dan meningkatkan pengetahuan dan keterampilannya. Kegiatan permainan dapat mengakibatkan unsur-unsur simulasi. Seperti halnya permainan biasa mengakibatkan unsur-unsur pengajaran, bergantung pada ada tidaknya keterampilan yang dipraktikkan dalam permainan itu sebagai kegiatan akademis, dan hal itu berhubungan dengan kompetensi dasar yang telah ditetapkan sebelumnya.¹²

d. Model Simulasi

Model simulasi merupakan model yang mencoba menyamai proses dinamis yang terjadi di dunia nyata. Sehingga dengan model simulasi ini peserta didik akan dihadapkan kepada situasi dunia nyata. Pada model simulasi, komputer memberikan petunjuk belajar secara dinamis, interaktif dan

¹¹ Ibid., 30

¹² Munir, *Multimedia Konsep dan Aplikasi dalam Pembelajaran*, 61.

perorangan. Melalui simulasi, lingkungan pekerjaan yang kompleks dapat ditata hingga menyerupai dunia nyata.¹³

Model simulasi pada dasarnya merupakan salah satu strategi pembelajaran yang bertujuan memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret melalui penciptaan tiruan-tiruan bentuk pengalaman yang mendekati suasana yang sebenarnya. Model simulasi terbagi ke dalam empat kategori yaitu: fisik, situasi, prosedur, dan proses dimana masing-masing kategori tersebut digunakan sesuai dengan kepentingan tertentu. Tujuan dari pembelajaran melalui model simulasi berorientasi pada upaya dalam memberikan pengalaman nyata kepada siswa melalui peniruan suasana.¹⁴

e. Model Penemuan *Discovery*

Model penemuan, merupakan kegiatan yang mempergunakan pendekatan induktif dalam pengajaran, misalnya penyajian masalah-masalah yang dipecahkan oleh peserta didik dengan cara mencoba-coba. Model ini mendekati kegiatan belajar di laboratorium dan kegiatan belajar nyata yang biasa dilakukan di luar kelas.¹⁵

f. Model Pemecahan Masalah

¹³ Niken Ariani, Dany Haryanto, *Pembelajaran Multimedia di Sekolah*, 29.

¹⁴ Munir, *Multimedia Konsep dan Aplikasi dalam Pembelajaran*, 62.

¹⁵ *Ibid.*, 62

Model pembelajaran pemecahan masalah memberikan kesempatan kepada peserta didik melatih kemampuan dalam memecahkan suatu permasalahan. Program berisi beberapa soal atau masalah yang diklasifikasikan berdasarkan tingkat kesulitannya. Peserta didik memecahkan masalah yang lebih tinggi tingkatannya setelah berhasil memecahkan suatu masalah.¹⁶

3. Prinsip-Prinsip Media dalam Pembelajaran Multimedia

Beberapa ahli mengemukakan beberapa prinsip multimedia yang sebagian sama dengan prinsip-prinsip yang dikemukakan oleh ahli lain. Menurut Suyanto dalam Munir menyebutkan empat komponen penting multimedia yaitu :

1) Adanya komputer untuk mengkoordinasikan apa yang dilihat dan didengar untuk berinteraksi, jika tidak ada maka namanya bukan multimedia; 2) Multimedia harus menyediakan link yang menghubungkan kita dengan informasi dan jika tidak ada link maka namanya rak buku bukan multimedia; 3) Harus ada alat navigasi yang memandu kita, menjelajah jaringan informasi yang saling berhubungan, jika tidak ada navigasi maka namanya film, bukan multimedia; 4) Multimedia menyediakan tempat untuk mengumpulkan, memproses, dan mengkomunikasikan informasi dan ide sendiri, jika tidak ada maka namanya televisi bukan multimedia.¹⁷

Program pembelajaran multimedia dipilih dan dimanfaatkan dalam proses pembelajaran adalah sebuah putusan yang tepat. Proses pemilihan harus didasarkan atas pertimbangan-pertimbangan tertentu.

¹⁶ Ibid., 63.

¹⁷ Munir, *Multimedia Konsep dan Aplikasi dalam Pembelajaran*, 3.

Lebih lanjut Alessi & Trollip dalam Fatah Syukur mengungkapkan bahwa, “program komputer pembelajaran yang baik haruslah meliputi empat aktivitas yakni: informasi/pesan harus disajikan secara menarik, peserta didik harus diarahkan, peserta didik diberi latihan-latihan, pencapaian hasil belajar peserta didik harus dinilai”.¹⁸

Prinsip-prinsip tersebut dijadikan dasar dalam pengembangan program multimedia pembelajaran. Selain itu, dalam program hendaknya diawali dengan pendahuluan dengan menyampaikan tujuan yang hendak dicapai, petunjuk pemakaian yang jelas, bahkan kalau perlu diberi contoh atau demonstrasi serta tugas-tugas berikutnya.

4. Peran Multimedia Dalam Pembelajaran

Multimedia dianggap sebagai media pembelajaran yang menarik karena multimedia dapat menyentuh berbagai panca indra yaitu penglihatan, pendengaran, dan sentuhan. Multimedia mampu merangkum berbagai media seperti teks, suara, gambar, grafik, dan animasi dalam satu sajian digital. Multimedia pembelajaran dapat membantu meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar.

Daryanto dalam bukunya Niken Ariani dan Dany Haryanto menyatakan manfaat yang diperoleh dari sebuah multimedia pembelajaran yaitu

- 1) Memperbesar benda yang sangat kecil dan tidak tampak oleh mata

¹⁸ Fatah Syukur, *Teknologi Pendidikan*, (Semarang: Rosail, 2005), 5.

- 2) Memperkecil benda yang sangat besar yang tidak mungkin dihadirkan ke sekolah;
- 3) Menyajikan benda yang kompleks, rumit dan berlangsung cepat atau lambat;
- 4) Menyajikan benda atau peristiwa yang jauh;
- 5) Menyajikan benda atau peristiwa yang berbahaya;
- 6) Meningkatkan daya tarik dan perhatian siswa.¹⁹

Dipilihnya multimedia pembelajaran diharapkan mampu membantu mengatasi permasalahan-permasalahan yang ada dalam proses pembelajaran seperti keterbatasan waktu dalam menyampaikan materi. Pemanfaatan multimedia pembelajaran tidak hanya bersifat sekedar suplemen atau bagian yang tidak bermakna dalam pembelajaran namun pemanfaatan multimedia diharapkan mampu memberdayakan peserta didik, yaitu mendorong tumbuhnya keterampilan belajar mandiri, keterampilan bernalar, mampu meningkatkan keaktifan peserta didik, dan juga keterampilan memanfaatkan berbagai sumber belajar. Terlebih lagi pada saat ini sekolah-sekolah modern sudah cukup mumpuni dalam penggunaan Multimedia Pembelajaran.

5. Teori Belajar yang melandasi Multimedia dalam Pembelajaran

Teori belajar pada dasarnya mencari jawaban atau mengkaji pertanyaan mengapa perubahan-perubahan itu terjadi, bukan mengkaji bagaimana perubahan itu. Sebagaimana pendapat Gagne dalam Muhammad Thobroni yang mengatakan bahwa, “belajar terjadi apabila

¹⁹ Niken Ariani, Dany Haryanto, *Pembelajaran Multimedia di Sekolah*, 26-27.

suatu situasi stimulus bersamaan dengan isi ingatan mempengaruhi siswa sehingga perbuatannya berubah dari waktu ke waktu sebelum ia mengalami situasi itu ke waktu sesudah ia mengalami situasi tadi”.²⁰

Terdapat teori belajar yang melandasi pemikiran tentang proses pembelajaran termasuk penggunaan multimedia sebagai sumber pembelajaran. Masing-masing teori belajar tersebut memiliki sudut pandang yang khas dalam mendesain proses pembelajaran.

a. Teori Belajar Behavioristik.

Teori behavioristik digunakan sebagai dasar dalam mendesain awal multimedia pembelajaran. Teori belajar behavioristik mengharapkan bahwa aktifitas pembelajaran berbasis komputer dapat mengubah sikap siswa dengan cara yang dapat di ukur dan dapat dilihat dengan jelas perubahannya. Setelah menyelesaikan suatu pelajaran, peserta didik seharusnya dapat mengerjakan sesuatu yang belum dapat dikerjakan sebelum mengikuti pelajaran tersebut.

Hal tersebut sejalan dengan pendapat Muhammad Thobroni dan Arif Mustofa bahwa konsep teori behavioristik yang paling mendasar adalah penetapan tujuan khusus pembelajaran. Tujuan tersebut dapat mengubah sikap siswa

²⁰ Muhammad Thobroni dan Arif Mustofa, *Belajar dan Pembelajaran Pengembangan Wacana dan Praktik Pembelajaran dalam Pembangunan Nasional*, (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2011), 20.

yang dapat di ukur dan materi yang padat seharusnya dipecah menjadi subsub materi yang lebih sederhana.²¹

b. Teori Belajar Kognitif

Menurut teori kognitif belajar adalah perubahan persepsi dan pemahaman. Belajar tidak selalu berbentuk perubahan tingkah laku yang bisa diamati. Teori ini lebih menekankan kepada proses belajar dari pada hasil belajar, proses belajar akan berjalan baik bila materi pelajaran yang baru beradaptasi dengan struktur kognitif yang telah dimiliki oleh siswa.

Maka dalam hal teori kognitif ini, Multimedia sejalan dengan teori kognitif *dual coding* yang dikemukakan Allan Paivio menyatakan bahwa informasi yang diterima seseorang melalui salah satu dari dua channel yaitu verbal dan visual. Dua saluran penyaring informasi tersebut tentu sangatlah berpengaruh dalam tingkat pemahaman materi ajar dengan menggunakan Multimedia.²²

Teori kognitif dalam proses pembelajaran melalui multimedia adalah saat memperkenalkan informasi yang melibatkan siswa menggunakan konsep-konsep, memberikan waktu yang cukup untuk menemukan ide-ide dengan menggunakan pola-pola berpikir formal. Multimedia sebagai

²¹ Muhammad Thobroni dan Arif Mustofa, *Belajar dan Pembelajaran Pengembangan Wacana dan Praktik Pembelajaran dalam Pembangunan Nasional*, 66.

²² Ibid., 68.

unsur eksternal harus menyajikan materi pelajaran yang cocok dengan usia, logika tertentu dan materi disusun dari yang sederhana menuju materi yang kompleks. Perbedaan individual pada diri peserta didik perlu juga diperhatikan karena faktor ini sangat mempengaruhi keberhasilan peserta didik.²³

c. Teori Belajar Konstruktivistik

Multimedia menawarkan pembelajaran untuk mudah dipahami, lebih menarik dan lebih praktis digunakan. Disisi lain multimedia pada saat ini merupakan aspek yang tidak dapat dilepaskan dari perkembangan dunia yang semakin canggih. Teori konstruktivistik mengakibatkan pembelajar kreatif, dan tidak pasif. Dengan pembelajaran konstruktivistik pembelajaran tidak terpusat pada pendidik, konstruktivistik membantu pembelajar menginternalisasi dan mentransformasi informasi baru.²⁴

Teori konstruktivistik yang diterapkan pada multimedia pembelajaran yang akan dikembangkan dengan mengacu ciri-ciri, yaitu produk yang dikembangkan adalah produk multimedia pembelajaran berbasis komputer yang “non linear” dan “non sequential” sehingga pembelajar dalam belajarnya, tidak harus mengikuti materi yang disajikan, dia bebas menentukan materi yang dipelajari dan urutannya sendiri, sesuai dengan

²³ Munir, *Multimedia Konsep dan Aplikasi dalam Pembelajaran*, 83.

²⁴ Muhammad Thobroni dan Arif Mustofa, *Belajar dan Pembelajaran Pengembangan Wacana dan Praktik Pembelajaran dalam Pembangunan Nasional*, 110.

tingkat kemampuan, kecepatan, dan kebutuhan dalam belajarnya. Multimedia yang dikembangkan menyediakan fasilitas berlatih supaya mahasiswa terbiasa untuk berpikir sendiri, memecahkan masalah yang dihadapinya secara kritis, kreatif dan mandiri.

6. Cara memanfaatkan Multimedia dalam Pembelajaran

Multimedia sangat bermanfaat di dalam dunia pendidikan, disamping digunakan sebagai media dalam memahami materi pelajaran, multimedia juga dapat dijadikan sumber belajar bagi siswa. Pembelajaran berbasis multimedia yang diterapkan diintegrasikan dengan sarana penunjang multimedia yaitu komputer.

Menurut Fajar Adi Nugroho, “yang dimaksud dengan pembelajaran multimedia adalah suatu kegiatan belajar mengajar di mana dalam penyampaian bahan pelajaran yang disajikan kepada siswa, pengajar menggunakan atau menerapkan berbagai perangkat media pembelajaran”.²⁵

Berikut ini adalah beberapa perangkat atau aplikasi Multimedia yang dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran.

a. Aplikasi Presentasi

Aplikasi Presentasi dapat dijadikan media dalam menyampaikan materi ajar dengan menggunakan aplikasi

²⁵ Fajar Adi Nugroho, *Modul Praktikum Multimedia Teknik Elektro*, (Semarang: Universitas Diponegoro, 2008), 4

seperti Microsoft Power Point dimana peserta didik akan lebih mampu menerima dengan gambaran yang ada di layar presentasi dengan penambahan penjelasan seorang pendidik.

b. *CBT (Computer Based Training)*

Multimedia digunakan untuk mempermudah pembelajaran tentang pengetahuan yang menuntut penyajian visual. Contoh, pada materi akhlak yang menjelaskan mengenai akhlak baik dan akhlak buruk, tentunya gambaran materi tersebut akan lebih mudah difahami dengan divisualisasikan.

c. *Aplikasi Hiburan*

Multimedia digunakan dalam program-program permainan untuk membentuk suasana yang lebih menarik dan interaktif. Permainan dalam bentuk ini adalah juga merupakan bagian dari multimedia, dimana di dalamnya meliputi berbagai media yang diintegrasikan ke dalam materi ajar.

d. *Aplikasi Penyajian Informasi*

Multimedia dapat dipakai untuk membentuk ensiklopedia atau kamus yang melibatkan teks, gambar, dan suara. Selain itu, multimedia juga memungkinkan penerbitan elektronik, baik dalam bentuk buku elektronik maupun koran elektronik.

e. *Aplikasi Telekonferensi*

Multimedia digunakan untuk bertemu muka dan bercakap-cakap melalui kamera kecil yang dihubungkan kemasing-masing komputer pemakai. Artinya, multimedia juga mendukung pembelajaran jarak jauh dengan memanfaatkan komputer dan koneksi internet.

B. Proses Pembelajaran PAI

1. Pengertian Pembelajaran PAI

Pembelajaran merupakan terjemahan dari kata “*instruction*” yang dalam bahasa Yunani disebut “*instructus*” atau “*intruere*” yang berarti menyampaikan pikiran, dengan demikian arti instruksional adalah menyampaikan pikiran atau ide yang telah diolah secara bermakna melalui pembelajaran. Kegiatan belajar dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang melibatkan proses mental dan fisik melalui interaksi antar peserta didik, peserta didik dengan guru, lingkungan, dan sumber belajar lainnya dalam rangka pencapaian kompetensi dasar.²⁶

Pembelajaran adalah kegiatan dimana guru melakukan peranan-peranan tertentu agar siswa dapat belajar untuk mencapai tujuan pendidikan yang diharapkan. Adapun strategi pengajaran menurut Oemar Hamalik merupakan “keseluruhan metode dan prosedur yang

²⁶ Bambang Warsita, *Teknologi Pembelajaran: landasan dan Aplikasinya*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2008), 265.

menitikberatkan pada kegiatan peserta didik dalam proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan tertentu”.²⁷ Pembelajaran dalam konteks pendidikan merupakan aktivitas pendidikan berupa pemberian bimbingan dan bantuan rohani bagi yang masih memerlukan.

Selain itu, Muhaimin berpendapat bahwa “pembelajaran merupakan suatu proses membelajarkan peserta didik agar dapat mempelajari sesuatu yang relevan dan bermakna bagi diri mereka, disamping itu, juga untuk mengembangkan pengalaman belajar dimana peserta didik dapat secara aktif menciptakan apa yang sudah diketahuinya dengan pengalaman yang diperoleh”.²⁸ Dan kegiatan ini akan mengakibatkan peserta didik mempelajari sesuatu dengan cara lebih efektif dan efisien.

Maka dapatlah diambil kesimpulan bahwa pembelajaran adalah suatu sistem yang bertujuan untuk membantu proses belajar peserta didik, yang berisi serangkaian peristiwa yang dirancang, disusun sedemikian rupa untuk mempengaruhi dan mendukung terjadinya proses belajar peserta didik yang bersifat internal. Dapat dikatakan pembelajaran merupakan segala upaya untuk menciptakan kondisi dengan sengaja agar tujuan pembelajaran dapat dipermudah facilitated pencapaiannya.

²⁷ Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2014), Cet. 16, 201.

²⁸ Muhaimin dkk, *Strategi Belajar Mengajar*, (Surabaya: Citra Media, 1996), 157.

Sedangkan Pendidikan Agama Islam menurut Abdul Majid “merupakan usaha sadar yang dilakukan pendidik dalam rangka mempersiapkan peserta didik untuk meyakini, memahami dan mengamalkan ajaran Islam melalui kegiatan bimbingan, pengajaran atau pelatihan yang telah ditentukan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan”.²⁹

Zakiah Darajat berpendapat bahwa “pendidikan agama islam adalah suatu usaha untuk membina dan mengasuh peserta didik agar senantiasa dapat memahami ajaran Islam secara menyeluruh. Lalu menghayati tujuan yang pada akhirnya dapat mengamalkan serta menjadikan Islam sebagai pandangan hidup”.³⁰

Pendidikan Agama Islam sebagai upaya mendidikan agama Islam atau ajaran Islam dan nilai-nilainya, agar menjadi *way of life* / pandangan dan sikap hidup peserta didik. Dimana yang demikian itu sejalan dengan pendapat Abdul Majid bahwa Pendidikan agama Islam juga merupakan upaya sadar untuk mentaati ketentuan Allah sebagai pedoman dan dasar para pesera didik agar berpengetahuan keagamaan dan handal dalam menjalankan ketentuan-ketentuan Allah secara keseluruhan.³¹

²⁹ Abdul Majid, Dian Andayani, *Pendidikan Agama Islam Berbasis kompetensi (Konsep dan Implementasi Kurikulum 2004)*, (Bandung: Ramaja Rosdakarya, cet. III, 2006), 132.

³⁰ Zakiah Darajat, *Ilmu Pendidikan Islam*, (Jakarta: Bumi Aksara, Cet.VII, 2008), 87.

³¹ *Ibid.*, 87

Dari sini dapat disimpulkan bahwa Pendidikan Agama Islam adalah sebuah sistem pendidikan yang mengupayakan terbentuknya akhlak mulia peserta didik serta memiliki kecakapan hidup berdasarkan nilai-nilai Islam. Karena pendidikan agama Islam mencakup dua hal, pertama adalah mendidik peserta didik untuk berperilaku sesuai dengan nilai-nilai atau akhlak Islam, kedua yaitu mendidik peserta didik untuk mempelajari materi ajaran Islam yang sekaligus menjadi pengetahuan tentang ajaran Islam itu sendiri.

Dengan demikian dapatlah dipetik kesimpulan bahwa Pembelajaran Pendidikan Agama Islam adalah suatu upaya membuat peserta didik dapat belajar, butuh belajar, terdorong belajar, mau belajar, dan tertarik untuk terus menerus mempelajari agama Islam, baik untuk kepentingan mengetahui bagaimana cara beragama yang benar maupun mempelajari Islam sebagai pengetahuan yang mengakibatkan beberapa perubahan yang relatif tetap dalam tingkah laku seseorang baik dalam aspek kognitif, afektif maupun psikomotorik.

2. Prinsip-Prinsip Pembelajaran PAI

Dalam sebuah usaha sadar yang dilakukan pasti mempunyai tujuan yang ingin dicapai dari sebuah usaha tersebut. Begitu juga dengan Pembelajaran PAI yang dilakukan di sekolah-sekolah. Zakiyah Darajdad dalam bukunya mendefinisikan tujuan Pendidikan Agama Islam sebagai berikut:

Tujuan Pendidikan Agama Islam yaitu membina manusia beragama berarti manusia yang mampu melaksanakan ajaran-ajaran agama Islam dengan baik dan sempurna, sehingga tercermin mana sikap dan tindakan dalam seluruh kehidupannya, dalam rangka mencapai kebahagiaan dan kejayaan dunia dan akhirat, yang dapat dibina melalui pengajaran agama yang intensif dan efektif.³²

Selain itu, pembelajaran Agama Islam juga mempunyai fungsi sebagai media untuk meningkatkan iman dan taqwa kepada Allah SWT. Serta sebagai wahana pengembangan sikap keagamaan dengan mengamalkan apa yang telah didapat dari proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Daradjad berpendapat bahwa sebagai sebuah bidang studi di sekolah, pengajaran agama Islam mempunyai tiga fungsi, yaitu: pertama, menanamtumbuhkan rasa keimanan yang kuat; kedua, menanamkembangkan kebiasaan habit vorming dalam melakukan amal ibadah, amal saleh dan akhlak yang mulia; dan ketiga, menumbuh kembangkan semangat untuk mengolah alam sekitar sebagai anugrah Allah SWT kepada manusia.³³

3. Fungsi Pembelajaran PAI

Dari pendapat diatas dapat diambil beberapa hal tentang fungsi pembelajaran PAI yang dapat dirumuskan sebagai berikut:

- a. Pengembangan, yaitu meningkatkan keimanan dan ketaqwaan pesera didik kepada Allah SWT yang ditanamkan dalam lingkup pendidikan keluarga.

³² Zakiyah Daradjad, *Metode Khusus Pengajaran Agama islam*, (Jakarta: Bumi Aksara, 1995), 172.

³³ Ibid., 174

- b. Pengajaran, yaitu untuk menyampaikan pengetahuan keagamaan yang fungsional.
- c. Penyesuaian, yaitu untuk menyesuaikan diri dengan lingkungan, baik lingkungan fisik maupun lingkungan sosial dan dapat bersosialisasi dengan lingkungan sesuai dengan ajaran agama Islam.
- d. Pembiasaan, melatih peserta didik untuk selalu mengamalkan ajaran Islam, menjalankan ibadah dan berbuat baik.

Disamping fungsi-fungsi tersebut, hal yang sangat perlu diingatkan bahwa Pendidikan Agama Islam merupakan sumber nilai, yaitu memberikan pedoman hidup bagi peserta didik untuk mencapai kehidupan yang bahagia di dunia dan di akhirat.