

BAB II

TINJAUAN TEORI

A. Tinjauan Pustaka

Tinjauan atau kajian yang dimaksud disini adalah memeriksa daftar perpustakaan untuk mengetahui apakah permasalahan yang akan diteliti sudah ada mahasiswanya yang meneliti atau membahasnya, setelah diadakan pemeriksaan pada berbagai sumber ada beberapa penelitian yang hampir memiliki kesamaan dengan penelitian yang akan diuji yaitu :

1. Penelitian yang berjudul “ Efektivitas Youtube Sebagai Media Penyebaran informasi (Studi Pada Serambi TV) “ oleh Ali Akbar mahasiswa Jurusan Komunikasi dan Penyiar Islam fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh tahun 2018. Dalam penelitian ini yang menjadi latar belakang adalah efek youtube dalam menyebarkan informasi, mengetahui efektivitas dan hambatan “ Serambi On TV “ dalam menyebarkan informasi melalui youtube. Media sosial tersebut adalah channel youtube dengan berbagai konten vidio berita harian yang ditujukan untuk masyarakat umum khususnya daerah Aceh, teori yang digunakan *uses and gratification* dengan metode pendekatan *deskriptif kualitatif* dengan informasi yang dipilih adalah redaksi “ Serambi On TV “ Dan 10 orang yang sering mengaksesnya. Persamaan penelitian yang ada adalah sama-sama mengkaji mengeni efektivitas akun youtube namun yang membedakan adalah subjek penelitian “ Serambi On TV “ yang berisi konten berita untuk umum khususnya masyarakat Aceh sedangkan akun

youtube Metode Ajarin – ari rkm berisi tentang konten belajar mengaji secara online untuk masyarakat umum yang ada di Indonesia. Dari sudut latar belakang penelitian tersebut yang membedakan dengan penelitian ini adalah kajian mengenai tanggapan siswa SMA Negeri 1 Sungai Rotan terkait akun youtube Metode ajarin – ari rkm sebagai media belajar mengaji secara online.¹

2. Penelitian yang berjudul “Pengaruh Channel Youtube @Ariefmuhammad sebagai Celebrity Endorser Terhadap Minat Beli Produk Erigo “, oleh Almaas Navy Dyanita jurusan Ilmu Komunikasi fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Brawijaya Malang tahun 2019. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif, penelitian ini memiliki kesamaan subjek yaitu sama-sama meneliti media sosial youtube yang membedakan penelitian ini adalah objek Almaas Navy Dyanita meneliti minat beli produk erigo sedangkan peneliti meneliti anak usia remaja di SMA Negeri 1 Sungai Rotan.²
3. Penelitian yang berjudul ” Efektivitas TV Youtube IAIN Salatiga Sebagai Media Penyebaran Informasi & Dakwah ”, oleh Nur Rohim jurusan Komunikasi dan Penyiaran Islam fakultas Dakwah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Salatiga tahun 2019. Penelitian ini menggunakan metode Deskriptif Kualitatif, penelitian ini memiliki kesamaan substansi yaitu

¹ Ali Akbar, Skripsi : *Efektivitas Youtube Sebagai Media Penyebar Informasi (studi pada Serambi TV)*, Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh.

² Almaas Navy Dyanita : *Pengaruh Channel Youtube @Ariefmuhammad Sebagai Celebrity Endorser Terhadap Minat Beli Produk Erigo*, Universitas Brawijaya Malang

meneliti akun di media sosial youtube yang membedakan penelitian ini adalah subjek Nur Rohim meneliti tentang tv youtube IAIN Salatiga sebagai media penyebaran informasi dan dakwah sedangkan peneliti meneliti akun youtube metode ajarin-ari rkm sebagai media belajar mengaji secara online. Metode dalam penelitian ini pun berbeda Nur Rohim menggunakan metode Dskriptif Kualitatif sedangkan peneliti menggunakan metode penelitian Kuantitatif.³

B. Kerangka Teori

1. Efektivitas

Efektivitas berasal dari kata *effective* yang artinya berhasil, ditaati, mengesankan, berlaku, mujarab, manjur, dan mustajab. Adapun dalam kamus besar bahasa Indonesia partikel kata efektif adalah adanya efek manjur atau mujarab dapat membawa hasil atau berguna, oleh sebab itu suatu komunikasi bisa dikatakan efektif apabila pesan yang disampaikan dapat diterima dan dirasakan manfaatnya dengan baik oleh penerima pesan.⁴ Adapun pengertian efektivitas menurut para ahli adalah sebagai berikut :

- a. Menurut hidayat, disebutkan bahwa evektivitas adalah suatu ukuran yang menyatakan seberapa jauh target (kuantitas, kualitas, dan waktu) yang

³ Nur Rohim, Skripsi : *Efektivitas TV Youtube IAIN Salatiga Sebagai Media Penyebaran Informasi & Dakwah, Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Salatiga.*

⁴ Arbangi, Dakir, *et all*,. *Manajemen Mutu Pendidikan*, (Jakarta : Kencana, 2016) h. 211.

telah dicapai, dimana semakin besar presentase target yang dicapai maka makin tinggi efektivitasnya.⁵

- b. Menurut Chung dan Megginson, Efektivitas ialah tingkat pencapaian tujuan dan kemampuan menyesuaikan diri dengan lingkungan agar organisasi tetap survive (hidup).
- c. Menurut Arens dan Lorlbecbe, efektivits merupakan pengukuran dalam arti tercapainya sasaran atau tujuan yang telah ditentukan sebelumnya.
- d. Menurut Supriyono, efektivitas adalah hubungan antara keluaran suatu pusat tanggung jawab dengan sasaran yang mesti dicapa, semakin besar kontribusi daripada keluaran yang dihasilkan terhadap nilia pencapaian sasaran tersebut maka dapat dikatan efektif pula unit tersebut.
- e. Menurut Cambel J.P, pengukuran efektivitas secara umum dan yang paling menonjol adalah :
 - 1) Keberhasilan program
 - 2) Keberhasilan sasaran
 - 3) Kepuasan teradap program
 - 4) Tingkat input dan output
 - 5) Pencapaian tujuan menyeluruh.⁶

Berdasarkan pendapat para ahli diatas jadi dapat disimpulkan bahwa efektivitas adalah tercapainya suatu tujuan yang telah direncanakan dan

⁵ Lysa Angrayani, *et all.*, *Efektivitas Pecandu Narkotika Serta Pengaruhnya Terhadap Tingkat Kejahatan Indonesia*, (Sidoharjo : Uwais Inspirasi Indonesia, 2018) h. 13.

⁶ Dedi Amrizal, *at all.*, *Penaggulangan Golput Dalam Pelaksanaan Pemilu Legislatif dan Pilkada*, (Medan : Lembaga Penelitian dan Penulis Ilmiah Aqli, 2018) h. 40-41

semakin banyak tujuan tersebut tercapai maka suatu kegiatan akan semakin efektif sesuai dengan apa yang telah direncanakan sebelumnya.

Tingkat efektivitas dapat diukur dengan membandingkan rencana yang telah ditentukan dengan hasil nyata yang telah diwujudkan. Namun, jika usaha atau hasil pekerjaan dan tindakan yang dilakukan tidak tepat sehingga menyebabkan tujuan tidak tercapai sesuai dengan yang diharapkan maka hal itu dapat dikatakan tidak efektif.

Adapun ukuran mengenai pencapaian tujuan efektif atau tidak yang dikemukakan oleh S.P.Siagian yaitu sebagai berikut :

- a. Kejelasan tujuan yang hendak dicapai, hal ini dimaksudkan supaya karyawan dalam pelaksanaan tugas bisa mencapai sasaran yang terarah dan tujuan organisasi dapat tercapai.
- b. Kejelasan strategi pencapaian tujuan, telah diketahui bahwa strategi adalah “pada jalan” yang diikuti dalam melakukan berbagai upaya dalam mencapai sasaran-sasaran yang ditentukan agar para implementer tidak tersesat dalam pencapaian tujuan organisasi.
- c. Proses analisis dan perumusan kebijakan yang mantap, berkaitan dengan tujuan yang hendak dicapai dan strategi yang telah ditetapkan artinya kebijakan harus mampu memjebatani tujuan-tujuan dengan usaha-usaha pelaksanaan kegiatan operasional.
- d. Perencanaan yang matang, artinya sudah dari lama merancang rencana yang akan dikerjakan oleh organisasi di masa yang akan datang agar sesuai dengan apa yang telah direncanakan sebelumnya.

- e. Penyusunan program yang tepat suatu rencana yang baik masih perlu dijabarkan dalam program-program pelaksanaan yang tepat sebab apabila tepat, para pelaksana akan kurang memiliki pedoman bertindak dan bekerja.
- f. Tersedianya sarana dan prasarana kerja, salah satu indikator efektivitas organisasi adalah kemampuan bekerja secara produktif, maka dengan tersedianya sarana dan prasarana sebuah kegiatan akan berjalan lebih produktif.
- g. Pelaksanaan yang efektif dan efisien, bagaimana baiknya suatu program apabila tidak dilaksanakan secara efektif dan efisien maka organisasi tersebut tidak akan mencapai sasarannya, karena dengan pelaksanaan organisasi semakin didekatkan pada tujuannya.
- h. Sistem pengawasan dan pengendalian yang bersifat mendidik mengingatkan sifat manusia yang tidak sempurna maka efektivitas organisasi menuntut terdapatnya sistem pengawasan dan pengendalian.

2. Komunikasi Massa

Komunikasi massa dapat dijelaskan dari dua cara pandang yaitu, bagaimana cara orang memproduksi pesan dan menyebarkannya melalui media di satu pihak dan bagaimana cara orang-orang mencarinya serta menggunakan pesan-pesan tersebut di pihak lain. Secara sederhana komunikasi massa dapat diartikan sebagai proses komunikasi melalui media massa.⁷ Komunikasi massa berlangsung dalam suatu konteks sosial, hal ini

⁷ Abdul Halik, *Komunikasi Massa*, (Makassar : Allaudin University Press, 2013) h. 2

dapat menimbulkan hubungan timbal balik yang saling mempengaruhi antara media massa dan masyarakat. Media massa dipandang dapat membawa pengaruh tertentu bagi masyarakatnya seperti membawa kesadaran dan ide-ide baru, mengajarkan keterampilan sesuai dengan konteks yang telah dilihat oleh masyarakat sehingga membawa pengaruh yang baik begitupun sebaliknya masyarakat juga membawa pengaruh bagi media.⁸

Adapun pengertian komunikasi media massa menurut DeFleur dan Dennis mengartikan komunikasi massa sebagai proses yang ditandai oleh pengguna media bagi komunikatornya untuk menyebarkan pesan-pesan secara luas dan terus menerus diciptakan makna-makna yang diharapkan dapat mempengaruhi khalayak yang besar dan berbeda-beda melalui berbagai cara.⁹

Terdapat efek dari pesan yang telah disebarkan oleh komunikator kepada komunikan sebagai sasaran komunikasi sehingga menimbulkan perubahan psikologi pada diri komunikan. Berikut ini terdapat efek komunikasi massa terhadap komunikan yaitu sebagai berikut :

a. Efek Kognitif

Efek kognitif ini berhubungan dengan pikiran dan penalaran yang timbul pada diri komunikan yang sifatnya informatif, dalam efek kognitif ini media massa dapat membantu khalayak dalam mempelajari informasi yang bermanfaat dan mengembangkan keterampilan kognitif.

⁸ *Ibid*, h. 5

⁹ *Ibid*, h. 6

Melalui media massa kita dapat memperoleh informasi tentang benda, orang, atau tempat yang belum pernah kita kunjungi secara langsung.

b. Efek Afektif

Efek ini kadarnya lebih tinggi dari pada efek kongnitif karena berkaitan dengan perasaan, tujuan dari komunikasi massa bukan hanya sekedar memberitahu kepada khalayak agar menjadi tahu tentang sesuatu tetapi lebih dari itu. Setelah mengetahui informasi yang diterimanya khalayak diharapkan dapat merasakannya. Sebagai contoh setelah kita mendengar atau membaca informasi artis film dipenjarakan karena kasus penyalahgunaan narkoba maka dalam diri kita akan timbul perasaan jengkel, iba, kasihan, atau bisa jadi senang.

c. Efek Behavioral

Efek behavioral merupakan akibat yang timbul pada diri khalayak dalam bentuk perilaku, tindakan, atau kegiatan. Sebagai contoh jika ada suatu adegan kekerasan dalam film maka bisa menyebabkan khalayak akan meniru adegan tersebut.¹⁰

3. Youtube

a. Pengertian youtube

Youtube merupakan salah satu situs website yang menggunakan internet untuk menjalankan fiturnya, dimana dengan youtube seorang pengguna dapat memposting atau menampilkan video maupun animasi agar dapat dilihat dan dinikmati oleh orang banyak. Youtube

¹⁰ Khomsahrial Romli, *Komunikasi Massa*, (Jakarta : PT Grasindo, 2016) h. 14-17

menyediakan berbagai macam hal yang teknis, seperti cara penggunaan aplikasi dalam computer dan berbagai cara praktis lainnya bisa di cari di youtube cukup mengetikkan kata kunci yang di cari dan tidak butuh waktu yang lama untuk mendapatkan apa yang di cari sehingga dapat mempermudah penggunaanya yang awalnya dianggap rumit menjadi praktis karena bantuan dari youtube. Youtube mulai naik daun 5 tahun yang lalu, kini dilansir dari situs resmi youtube saat ini youtube telah memiliki lebih dari satu milyar pengguna yang merupakan hampir sepertiga semua pengguna internet.¹¹

b. Sejarah Perkembangan Youtube

Situs Youtube didirikan oleh mantan pekerja *Paypal* (sejenis layanan transfer keuangan di internet), Steve Chen, Chad Hurley dan Jawed Karim pada Februari 2005 yang kala itu sedang mengikuti pesta, setelah pesta selesai ketiga orang ini kebingungan ingin membagikan hasil vidio yang telah mereka rekam terdapat sebuah perbedaan format dan *codec* (program pembaca file multimedia) dari vidio mereka maka dari itulah muncul ide untuk membuat layanan berbagi vidio secara online.¹²

¹¹ Zulaika, *op.cit.*, h. 209.

¹² Feronika Azmil, *Sejarah Singkat Youtube Situs Vidio Sharing Terbesar*, <http://m.merdeka.com/teknologi/sejarah-singkat-situs-vidio-sharing-terbesar-tekstory.html>, diakses tanggal 2 september 2012



Gambar 2.1 Para Pendiri Youtube, dari kiri ke kanan: Chand Hurley, Steve Chen dan Jawed Karim (sumber foto: id.wikipedia.org/wiki/youtube)

Vidio pertama youtube diunggah pada tanggal 23 April 2005 , oleh *co-founder* youtube Jawed Karim di San Diego Zoo, unggahan vidio tersebut berisi klip di San Diego Zoo. setelah itu Google membeli saham youtube senilai 1,65 miliar dolar AS, hanya dalam waktu 18 bulan setelah youtube diciptakan momen dimana masa depan youtube akan begitu cerah.¹³

Youtube disisi lain merupakan karya seni yang sangat berpengaruh dan bisa dikatakan mempengaruhi semua bidang kehidupan dari berbagai kalangan masyarakat, hal ini dapat dibuktikan dengan jutaan karya-karya manusia yang di vedio kan dan dimasukkan di youtube. Youtube telah menjadi fenomena dan berpengaruh di seluruh penjuru dunia yang berakses internet sehingga sangat mudah dijangkau namun disisi lain youtube dapat dikatakan rapuh apabila melihat kondisinya yang tidak bisa mengontrol secara ketat berbagai vidio yang seharusnya tidak layak di tonton oleh beberapa kalangan seperti anak yang masih di bawah umur.

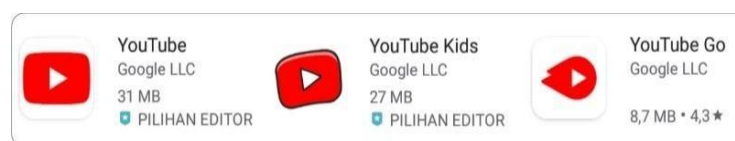
¹³ Deddy Corbuzier, *Youtube For Dummies*, (Jakarta : Bhuana Ilmu Populer, 2018) h. 2-7.

c. Perkembangan Aplikasi Youtube

Kehadiran youtube merupakan wadah untuk menciptakan karya seni memberikan kesempatan kepada setiap orang untuk melakukan sharing vidio apa saja yang sifat nya mengedukasi, menghibur dan bermanfaat untuk di tonton oleh setiap kalangan masyarakat, sehingga tidak salah jika youtube sangat pontensial untuk dimanfaatkan sebagai media pembelajaran secara online mengingat kondisi pandemi covid-19 saat ini tidak memungkinkan untuk belajar tatap muka di sekolah.

Saat ini para pengguna youtube banyak yang mengupload vidio tentang pembelajaran bukan hanya tentang pembelajaran saja bahkan ada beberapa akun youtube yang bersedia mengajar mengaji secara online, sehingga tidak ada alasan lagi untuk kita bermalas-malasan dalam belajar karena zaman sekarang belajar bisa dimana saja dan kapan saja asalkan ada niat dari diri kita sendiri. Pemanfaatan youtube sebagai media pembelajaran bertujuan untuk menciptakan kondisi dan suasana pembelajaran yang menarik, menyenangkan dan interaktif.¹⁴

Kini untuk mengakses berbagai vidio, selain website www.youtube.com terdapat berbagai pilihan aplikasi yang disediakan oleh Google LLC yang dapat diunduh dan di install melalui *playstore* yaitu sebagai berikut :



¹⁴ Zulaika, *op.cit.*, h. 209.

Gambar 2.2 berbagai macam logo dan ukuran unduhan aplikasi youtube di playstore

1. Youtube

Youtube merupakan aplikasi utama untuk mengakses video dengan berbagai fitur yang disediakan oleh youtube.

2. Youtube Go

Youtube go ini merupakan aplikasi yang dapat menghemat penggunaan kuota internet dan memperkecil memori penyimpanan pada *Smartphone*. Aplikasi ini mengedepankan video yang telah di download untuk di tonton kapan saja tidak ada batasan waktu.

3. Youtube kids

Youtube kids adalah aplikasi youtube yang di buat khusus untuk anak-anak agar tontonan yang diberikan sesuai dengan usia anak-anak yang masih dibawah umur.

d. Fitur-fitur Dalam Youtube

Berikut ini ada beberapa fitur-fitur dalam Youtube yaitu sebagai berikut :

1) Pencarian video

Tombol pencarian video ini merupakan tempat para pengguna youtube untuk mencari berbagai macam video yang mereka inginkan, dengan cara menuliskan judul atau kata kunci video yang diinginkan maka akan muncul video yang diinginkan.

2) Memutar video

Para pengguna youtube dapat memutar video secara langsung dengan cara mengklik video yang ingin ditonton, tentunya jika ingin

menonton vidio di youtube pastinya para pengguna youtube juga harus mempunyai jaringan internet agar vidio tersebut bisa ditonton.

3) Mengunggah / *mengupload* vidio

Para pengguna youtube yang telah mempunyai akun youtube dapat mengunggah vidio kedalam akunnya, untuk jenis vidionya terserah para pengguna akun youtube yang penting layak ditonton oleh semua kalangan termasuk kalangan anak-anak.

4) Mengunduh / *mendownload* vidio

Para pengguna youtube dapat mengunduh vidio yang ada di youtube secara langsung dan gratis, namun vidio yang sudah di unduh hanya bisa tersimpan selama 30 hari.

5) Berlangganan / *subscribe*

Berlangganan merupakan sebuah fitur youtube yang berfungsi untuk mengikuti akun youtube yang mereka sukai agar tidak ketiggalan ketika ada vidio-vidio baru yang diunggah oleh akun tersebut.

6) Siara langsung / *live streaming*

Fitur ini menyediakan para pengguna youtube untuk menyiarkan vidio secara langsung saat itu juga.

7) Vidio trending

Pada fitur ini para pengguna youtube dapat melihat vidio-vidio yang sedang trending, dalam fitur ini terdapat sekitar 50 vidio yang sedang trending.

8) Keterangan / *caption*

Pada fitur ini pengguna akun youtube dapat menambahkan keterangan dalam video yang akan diunggah ke dalam youtube agar video tersebut terlihat lebih menarik.

9. Suka / *like*

Para pengguna youtube dapat mengklik tombol yang berbentuk jempol sebagai tanda bahwa mereka menyukai video yang telah mereka tonton.

10. Tidak suka / *unlike*

Apabila dalam youtube terdapat video yang melanggar aturan dari youtube atau terdapat video yang tidak layak ditonton maka para pengguna dapat menekan tombol tidak suka pada video tersebut.

11. Komentar

Fitur komentar terletak dibawah video, dimana para pengguna youtube dapat mengomentari video yang dirasa menarik ataupun sebaliknya sebagai tanda apresiasi terhadap unggahan video orang lain.

12. Notifikasi

Fitur ini akan memberitahu para pengguna youtube akan video-video yang baru diunggah oleh akun youtube yang telah mereka *subscribe* akun youtubanya agar tidak ketinggalan dan segera menonton vidionnya.

3. Media

Media merupakan kata yang berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar, oleh karena itu media

dapat diartikan sebagai perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Media dapat berupa sesuatu bahan atau alat.¹⁵ Adapun pengertian media menurut Daryanto, media disebut juga alat-alat audio visual yang artinya dapat dilihat dan didengar yang dipakai dalam proses pembelajaran dengan maksud untuk membuat cara berkomunikasi lebih efektif dan efisien.¹⁶

Adapun pengertian media secara sederhana dapat dikelompok menjadi dua pengertian yaitu pengertian pertama, media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan atau memperjelas pesan pembelajaran agar mudah di pahami. Pengertian kedua, media yang dirancang secara khusus untuk mencapai tujuan atau kompetensi pembelajaran tertentu.¹⁷

¹⁵ Nizwardi Jalinus, *Media dan Sumber Pembelajaran*, (Jakarta : Kencana, 2016) h. 2-3.

¹⁶ Isma trisna santi. "Pembuatan Game Pembelajaran Pengenalan Huruf Hijaiyah Di Taman KanakKanak (TK) Az-Zalfa Sidoarjo Pacitan" *Jurnal Speed – Sentra Penelitian Engineering dan Edukasi*, Vol 6, No 2, Tahun 2004

¹⁷ Husniyatus Salamah Zainiyati, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT Konsep dan Aplikasi Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*, (Jakarta : Kencana 2017) h. 102.

4. Mengaji

a. Pengertian Mengaji

Mengaji merupakan mempelajari atau membaca alquran dan iqra, dalam islam aktivitas ini merupakan ibadah dan orang yang melakukannya akan mendapatkan ganjaran dari Allah, setiap individu wajib untuk menuntut ilmu apalagi ilmu agama seperti hadist yang diriwayatkan oleh Ibnu Majah no 224, dan dishahihkan oleh Syaikh Albani dalam Shahih al-jaami'ish shagiir :

طَلَبُ الْعِلْمِ فَرِيضَةٌ عَلَى كُلِّ مُسْلِمٍ

Artinya :

"Menuntut ilmu adalah kewajiban bagi setiap individu muslim."

Jadi belajarlal selagi masih diberi kesempatan Karena menuntut ilmu itu hal yang diwajibkan dalam Islam, Rasulullah saw mewajibkan umatnya untuk menuntut ilmu karena dengan ilmu manusia akan mengetahui mana yang haq dan mana yang bathil. Dengan ilmu manusia juga dapat mengetahui mana yang bisa membawa pada kebaikan dan mana yang bisa membawa pada kejahatan/keburukan karena seorang muslim yang baik akan selalu mengaitkan setiap perbuatannya dengan hukum syara' dan akan menjadikan waktunya bernilai ibadah.

Bukankah tujuan hidup kita adalah untuk beribadah kepada Allah untuk bisa beribadah kepada Allah kita harus tahu ilmunya dan untuk bisa tahu ilmunya kita harus bisa mengaji baik al-quran maupun iqra.

Setelah kita bisa mengaji maka kita juga harus mengajari orang lain mengaji karena berbagi itu indah apalagi dalam hal kebaikan .¹⁸

b. Mengenal huruf hijaiyah

Menurut Ath. Thabari menjelaskan bahwa huruf hijaiyah salah satu jenis bahasa yang khas yang ditampilkan dalam Al-Quran, Al-Quran memang disusun menggunakan huruf hijaiyah dengan makhraj yang berbeda. Adapun pengertian huruf hijaiyah menurut Otory Surasman ia mengatakan bahwa huruf hijaiyah merupakan kunci dasar mampu membaca Al-Quran, huruf hijaiyah digunakan sebagai ejaan untuk menulis kata atau kalimat dalam Al-Quran.¹⁹

Berikut ini adalah huruf-huruf hijaiyah :

Huruf Hijaiyah					
Qof	ق	Za	ز	Alif	ا
Kaf	ك	Sin	س	Ba	ب
Lam	ل	Syin	ش	Ta	ت
Mim	م	Shod	ص	Tsa	ث
Nun	ن	Dhod	ض	Jim	ج
Wawu	و	Tho	ط	Kha	ح
Hamzah	ء	Dhlo	ظ	Kho	خ
Ha	هـ	'Ain	ع	Dal	د
Ya	ي	Ghoin	غ	Dzal	ذ
		Fa	ف	Ra	ر

Gambar 2.3 huruf hijaiyah

¹⁸ Cak Su dkk, *Menulislah Untuk Menginspirasi Umat*, (Yogyakarta : CV Budi Utama, 2018) h. 127.

¹⁹ Dian Siswanti. "Meningkatkan Kemampuan Membaca Huruf Hijaiyah Melalui Metode Vakt Dengan Media Plastisin Bagi Anak Tunagrahita Ringan" *Jurnal Ilmiah Pendidikan Khusus*, Vol 1, No 3, Tahun 2012

c. Ilmu Tajwid

Ilmu tajwid merupakan ilmu yang mempelajari tentang teknik mengeluarkan huruf sesuai dengan makhrajnya dan memberikan hak dan karakteristiknya dengan tujuan menghindari kesalahan lisan dan karakteristiknya dengan tujuan menghindari kesalahan lisan dalam mengucapkan huruf – huruf dalam al-Quran. Adapun hukum bacaan dalam ilmu tajwid yang menjadi dasar agar bisa membaca Al-Quran dengan baik dan benar yaitu sebagai berikut :

1. Idzhar

Idzhar secara bahasa berarti jelas. Dalam ilmu Tajwid, yang dimaksud dengan izhar adalah bacaan dimana bunyi huruf nun pada saat nun mati atau tanwin bertemu dengan huruf-huruf izhar (ح, خ, ع, غ, ه, ء) maka dibaca dengan jelas dan panjangnya satu harakat.

2. Idgham

Idgham berarti memasukkan. Idgham terbagi menjadi dua yaitu pertama, *Idgham ma'alghunnah* yang artinya masuk atau melebur dengan dengung apabila nun mati atau tanwin bertemu dengan salah satu hurufnya (و, ي, م, ن) maka dibaca dengan dengung. Kedua, *Idgham bilaghunnah* yang artinya masuk atau melebur dengan tidak dengung apabila nun mati atau tanwin bertemu dengan salah satu hurufnya (ر, ل) maka dibacanya melebur dengan tidak dengung.

3. Ikhfa

Ikhfa berarti menyembunyikan/samar, yang maksudnya menyembunyikan atau menyamarkan bunyi huruf nun pada saat nun mati atau tanwin bertemu dengan huruf-huruf ikhfa maka cara membacanya dengan samar-samar dan berdengung.

Hurufnya: ta (ت), tsa (ث), jim (ج), dal (د), dzal (ذ), zai (ز), sin (س), syin (ش), shad (ص), dhad (ض), tha (ط), zha (ظ), fa (ف), qof (ق), dan kaf (ك)

4. Qalqalah

Qalqalah adalah membaca bunyi-bunyi huruf qalqalah dengan memantul karena diberi tanda sukun atau karena diwaqafkan.

Huruf-huruf qalqalah terangkum dalam kalimat “baju di thoqo”,

Hurufnya: ج ب ج د ت ق

5. Iqlab

Hukum Iqlab terjadi apabila nun mati atau tanwin bertemu dengan huruf “ba”, dimana bunyi huruf nun pada saat nun mati atau tanwin bertemu dengan huruf “ba” dibaca menjadi mim disertai dengan dengung. Setiap bacaan yang mengandung iqlab dibaca dua harakat. Hurufnya: ب

6. Mad

Mad artinya memanjangkan bunyi huruf-huruf. Di dalam pelajaran tajwid ada dua macam mad, yaitu mad ashli/tabii dan

mad far'i. Ashli artinya pokok dan far'I artinya cabang.²⁰

7. Remaja

a. Pengertian Remaja

Remaja merupakan masa yang banyak menarik perhatian karena sifat-sifat khasnya dan peranannya yang menentukan dalam kehidupan individu dalam masyarakat orang dewasa.²¹ Berdasarkan Psikologi remaja adalah suatu periode transisi dari masa awal anak-anak hingga masa awal dewasa yang dimasuki pada usia kira-kira 10 hingga 12 tahun dan berakhir pada usia 18 tahun hingga 22 tahun. Masa remaja bermula pada perubahan fisik yang cepat, penambahan berat badan dan tinggi badan yang dramatis, perubahan bentuk tubuh, dan perkembangan karakteristik seksual seperti pembesaran buah dada, perkembangan pinggang dan kumis serta dalamnya suara.

Dilihat dari bahasa Inggris "teenager", remaja artinya adalah manusia berusia belasan tahun. Dimana usia tersebut merupakan perkembangan untuk menjadi dewasa oleh sebab itu orang tua dan pendidik sebagai bagian masyarakat yang lebih berpengalaman memiliki peranan penting dalam membantu perkembangan remaja menjadi

²⁰ Aso Sudiarjo, *et all.*, "Aplikasi Pembelajaran Ilmu Tajwid, Wakaf dan Makharijul Huruf Berbasis Android" *Jurnal Sifotek Global*, ISSN : 2088 – 1762, Vol 5, No 2, Tahun 2015.

²¹ Syamsu Yusuf LN, *Psikologi Perkembangan Anak Dan Remaja*, (Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 2017), h. 26

kedewasaan. Remaja juga berasal dari kata latin adolensence yang berarti tumbuh atau tumbuh menjadi dewasa.²²

b. Perkembangan Masa Remaja

Perkembangan masa remaja biasanya dibedakan berdasarkan rentang waktu usia terbagi menjadi tiga bagian yaitu sebagai berikut

1) Masa Remaja Awal

Masa remaja ini berada pada usia 10-15 tahun. Masa ini ditandai oleh sifat-sifat negatif pada si remaja sehingga sering kali masa ini disebut masa negatif dengan gejalanya seperti tidak tenang, kurang suka bekerja, pesimistik, dan sebagainya.

2) Masa Remaja Pertengahan

Masa ini berada pada usia 15-18 tahun. Masa ini mulai tumbuh dalam diri remaja dorongan untuk hidup, kebutuhan akan adanya teman untuk memahami dan menolongnya, teman yang dapat turut merasakan suka dan dukanya. Pada masa ini, sebagai masa mencari sesuatu yang dapat dipandang bernilai, pantas dijunjung tinggi dan dipuja-puja sehingga masa ini disebut masa merindu puja (mendewa-dewakan), sebagai gejala remaja.

3) Masa Remaja Akhir

Masa ini berlangsung pada usia 18-21 tahun. Setelah remaja dapat menentukan pendirian hidupnya, pada dasarnya telah tercapailah masa remaja akhir dan telah terpenuhi tugas-tugas

²² Lailatul Fitriyah, Dan Muhammad Jauhar, *Pengantar Psikologi Umum*, (Jakarta: Prestasi Pustaka Prestasi Pustaka Raya, 2014), h. 76

perkembangan masa remaja, yaitu menemukan pendirian hidup dan masalah individu ke dalam masa dewasa.²³

8. Teori Jarum Hipodermik

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan teori jarum hipodermik yang merupakan teori pertama tentang pengaruh atau efek komunikasi massa terhadap khalayaknya, teori jarum hipodermik biasa disebut dengan teori peluru pertama kali diperkenalkan oleh Wibur Shcramm pada tahun 1950-an. Setelah peristiwa penyiaran Kaleideskop stasiun radio CBS di Amerika yang berjudul “*The Invasion From Mars*” isi teori ini mengatakan bahwa rakyat benar-benar rentan terhadap pesan-pesan komunikasi massa ia menyebutkan pula bahwa apabila pesan “tepat sasaran” ia akan mendapatkan efek yang diinginkan.²⁴

Teori jarum hipodermik memiliki asumsi bahwa komunikasi seakan-akan seperti disuntikkan langsung kedalam jiwa komunikan, seperti halnya obat yang disebarkan kedalam tubuh sehingga mengakibatkan terjadinya perubahan terhadap fisik manusia. Teori ini diasumsikan bahwa sumber-sumber komunikasi baik komunikator, pesan, maupun media yang digunakan amat prkasa dalam mempengaruhi komunikan.²⁵

²³ *Ibid.*, h. 80

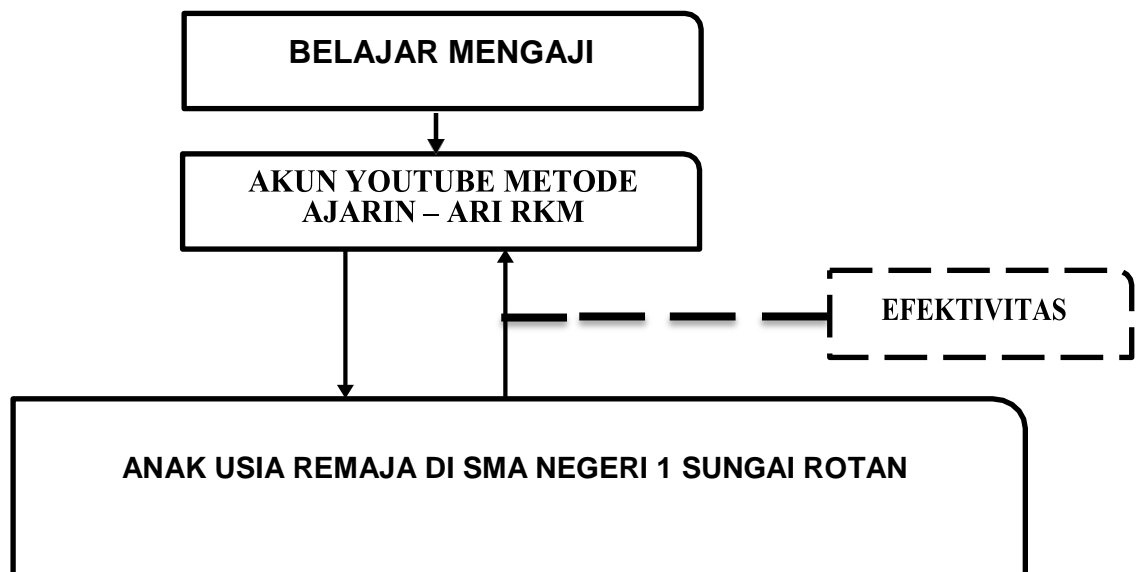
²⁴ Khomsahrial Romli, *op.cit.*, h. 19

²⁵ Khomsahrial Romli, *op.cit.*, h. 103-104

Teori jarum hipodermik merupakan sebuah proses dimana seorang komunikator dapat menembakkan peluru komunikasi akan masuk hingga pikiran orang-orang yang menerima pesan tersebut.²⁶

Seperti itulah yang dilakukan oleh akun youtue metode ajarin-ari rkm jika dihubungkan dengan teori jarum hipodermik beliau menyebarkan pemahamannya dalam mengaji melalui media sosial youtube agar dapat dilihat oleh masyarakat luas, sehingga pesan yang ia sampaikan dapat diterima dan memberikan perubahan fisik pada manusia yang menonton tayangan vidio yang ia upload di media sosia youtube.

C. Kerangka Pemikiran



Bagan 2.1 kerangka pemikiran penelitian

²⁶ Khomsahrial Romli, *op.cit.*, h. 103.

D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis penelitian merupakan jawaban sementara terhadap masalah penelitian, yang kebenarannya masih harus diuji secara empiris.

Ada dua jenis hipotesis yaitu :

- a. Hipotesis alternatif (H_a), hipotesis alternatif menyatakan adanya hubungan antara variable X dan Y.
- b. Hipotesis nol (H_0), hipotesis ini mengatakan tidak adanya hubungan antara variable X dan Y.

Jadi hipotesis dalam penelitian ini adalah :

H_a : Terdapat pengaruh akun youtube Metode Ajarin – ari rkm sebagai media belajar mengaji secara online pada anak usia remaja di SMA Negeri 1 Sungai Rotan.

H_0 : Tidak terdapat pengaruh akun youtube Metode Ajarin – ari rkm sebagai media belajar mengaji secara online pada anak usia remaja di SMA Negeri 1 Sungai Rotan.