

BAB II

TINJAUAN TEORITIS

A. Definisi dan Pengertian

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata "tengah", yang berarti "pengantar" atau "perantara", adalah akar dari kata Latin "media". Media didefinisikan oleh para ahli sebagai berikut:

1. Dalam arti luas, menurut Gerlach dan Ely, media adalah manusia, materi, atau konten insidental yang memungkinkan siswa memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah semuanya adalah media. Lebih khusus lagi, istilah "media" biasanya mengacu pada alat elektronik, fotografi, atau grafik yang digunakan untuk menangkap, memproses, dan mengatur ulang informasi verbal atau visual selama proses belajar mengajar..²⁹
ajar..³⁰

Kata Latin *tekne* yang berarti seni bahasa Inggris, dan *logos* yang berarti "sains" bahasa Indonesia lebih sering digabungkan menjadi kata "teknologi", yang sering digunakan sebagai pengganti atau pelengkap istilah "media." Keterampilan yang dipelajari melalui pengalaman, penelitian, dan observasi adalah apa yang disebut

²⁹ Azizah, Siti Nur. "Media Pembelajaran Dalam Perspektif Al-Qur'an Dan Al-Hadits." *Jurnal Literasi sosiologi* 6.1 (2021).

³⁰Saodah, Saodah, et al. "Penggunaan Media dalam Pembelajaran PKn SD." *PANDAWA* 2.3 (2020): 386-395.

Webster sebagai "seni". Akibatnya, teknologi tidak lebih dari subbidang ilmu yang berfokus pada kemampuan yang diperoleh melalui pengalaman, penyelidikan, dan observasi. Dalam hal pendidikan dan pembelajaran, teknologi umumnya dianggap sebagai perpanjangan dari konsep media. Teknologi mencakup lebih dari sekadar bahan, alat, dan file; Ini juga mengacu pada sikap, perilaku, organisasi, dan manajemen terkait aplikasi pengetahuan.

2. Media, menurut *National Education Association* (NEA), adalah bentuk komunikasi cetak dan audio visual serta peralatan yang digunakan untuk itu. Media harus dimanipulasi karena dapat dilihat, didengar, dan dibaca..³¹
3. Media adalah segala bentuk yang digunakan dalam proses penyebaran informasi, menurut AECT (*Association of education and communication technology*), sebuah organisasi yang bergerak di bidang teknologi pendidikan dan komunikasi..³²

Pemanfaatan lingkungan, baik yang dirancang untuk pembelajaran maupun tidak, dan kegiatan yang sengaja dirancang untuk mencapai tujuan pembelajaran, semuanya merupakan contoh media pembelajaran. Media pembelajaran tidak terbatas pada alat-alat seperti televisi, CD, dan sejenisnya.

Media digunakan untuk mempelajari hal-hal baru, mengubah sikap orang, dan mengajarkan keterampilan tertentu. Ini mengacu pada kegiatan dan alat yang dibangun untuk menyampaikan pesan tertentu sesuai dengan tujuan

³¹Hilmi, Hilmi. "Efektivitas penggunaan media gambar dalam pembelajaran bahasa arab." *Lantanida Journal* 4.2 (2017): 128-135.

³²Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran*. Depok : Rajafindo Persada. 2014. Hal 7.

penggunaan media. berdasarkan uraian di atas tentang beberapa keterbatasan media. Karakteristik umum dari masing-masing batas ini tercantum di bawah ini.

1. Media pendidikan mempunyai arti fisik yang sekarang dikenal dengan perangkat keras. Perangkat keras adalah sesuatu yang dapat dilihat, didengar, atau disentuh oleh panca indera.
2. *Software* adalah pengertian non fisik dari media pendidikan, dan isi pesan yang terkandung dalam hardware adalah isi yang akan disampaikan kepada siswa.
3. Audio dan gambar merupakan komponen utama media pendidikan.
4. Penggunaan alat dalam proses pembelajaran baik di dalam maupun di luar kelas dipahami dengan media pendidikan.
5. Komunikasi dan interaksi merupakan inti dari penggunaan media pendidikan. guru dan siswa dalam proses pembelajaran.
6. Media pendidikan dapat digunakan secara missal (misalnya : radio, televisi), kelompok besar dan kelompok kecil (misalnya: film, slide, video) atau perorangan (misalnya: modul, komputer, radio tape/kaset, video recorder).
7. Sikap, perbuatan, organisasi, strategi dan manajemen yang berhubungan dengan penerapan suatu ilmu.³³

³³ Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran*. Depok : Rajafindo Persada. 2014. Hal 6.

Gerlach dan Ely mengemukakan tiga ciri media yaitu:

a. Ciri fiksatif (*fixative property*)

Kapasitas media untuk merekam, menyimpan, melestarikan, dan merekonstruksi suatu peristiwa atau objek dijelaskan dalam fitur ini. Media seperti foto, kaset video dan audio, disket komputer, dan film dapat digunakan untuk menyusun ulang dan mengurutkan suatu peristiwa. Saat dibutuhkan, mudah untuk mereproduksi objek yang telah difoto (direkam) dengan kamera atau kamera video. Sebuah rekaman peristiwa atau objek yang terjadi pada waktu tertentu dapat diangkut tanpa mengenal waktu berkat karakteristik fiksasi media yang tetap.

b. Ciri manipulatif (*manipulative property*)

Karena kualitas manipulatif media, adalah mungkin untuk mengubah suatu peristiwa atau objek. Dengan metode time-lapse recording, kejadian yang memakan waktu sehari-hari dapat disajikan kepada siswa dalam waktu dua atau tiga menit. Saat hasil perekaman video ditampilkan kembali, acara dapat dipercepat atau diperlambat.

c. Ciri distributive(*distributive property*)

Properti distributif media memungkinkan pemindahan objek atau peristiwa secara simultan melalui ruang. Insiden itu disajikan kepada sebagian besar siswa dengan stimulus yang agak pengalaman yang sama. Informasi dapat direkam, direproduksi berkali-kali, dan digunakan secara bersamaan atau berulang kali di berbagai lokasi..³⁴

³⁴Thoha Firdaus. "Pemanfaatan Media Berbasis Teknologi dalam Pembelajaran." (2018).

Kegunaan media pendidikan dalam proses belajar mengajar. Secara umum media pendidikan mempunyai kegunaan-kegunaan sebagai berikut:

1. Memastikan pesan yang disampaikan dengan cara tidak terlalu verbal (hanya berupa kata-kata tertulis atau lisan)
2. Mengatasi keterbatasan yang dipaksakan oleh waktu, ruang, dan daya indera, seperti: Objek yang terlalu besar bisa digantikan dengan realita, gambar, film bingkai, film atau model.
 - a. Proyektor mikro, bingkai film, film, atau gambar membantu benda-benda kecil.
 - b. Selang waktu atau fotografi kecepatan tinggi dapat membantu dengan gerakan yang terlalu cepat atau lambat.
 - c. Peristiwa masa lalu dapat ditampilkan kembali dalam film, dalam video, dalam bingkai pada film, dalam foto, atau secara lisan.
 - d. Model, diagram, dll. Dapat digunakan untuk menunjukkan objek yang terlalu rumit seperti mesin.
 - e. Konsep yang terlalu luas, seperti gunung berapi, gempa bumi, iklim, dan lain-lain, dapat dilihat pada gambar, bingkai film, dan lain-lain.
 - f. Sikap pasif siswa dapat diatasi dengan menggunakan media yang tepat dan bervariasi. Dalam hal ini, media pendidikan dapat digunakan untuk:
 - g. Membuat belajar lebih seru

- h. Memungkinkan siswa untuk berinteraksi lebih langsung dengan dunia nyata dan lingkungan.
- i. Memungkinkan siswa untuk belajar sendiri, berdasarkan minat dan kemampuannya.

Meskipun kurikulum dan materi pendidikan sama untuk semua siswa, guru menghadapi banyak tantangan ketika semua ini harus diatasi sendiri karena karakteristik unik dari setiap siswa serta berbagai lingkungan dan pengalaman yang mereka miliki. Media pendidikan memiliki kemampuan untuk mengatasi masalah ini, khususnya kapasitasnya untuk:

- a. Memberikan perangsang yang sama
- b. Mempersamakan pengalaman
- c. Menimbulkan persepsi yang sama³⁵

Menurut Sudjana dan Rivai mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar peserta didik yaitu:

1. Lebih banyak siswa akan tertarik untuk belajar, yang akan membantu memotivasi mereka untuk belajar.
2. Siswa akan dapat memahami makna materi pembelajaran dengan lebih baik, sehingga mampu menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran.
3. Agar siswa tidak bosan dan guru tidak kelelahan, metode pembelajaran akan lebih bervariasi dan tidak hanya komunikasi verbal.

³⁵Tafonao, Talizaro. "Peranan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar mahasiswa." *Jurnal Komunikasi Pendidikan* 2.2 (2018): 103-114.

4. Selain mendengarkan penjelasan guru, siswa akan terlibat dalam berbagai kegiatan pembelajaran, antara lain melakukan demonstrasi, mengamati, dan sebagainya.³⁶

Kemp dan Dayton mengatakan manfaat media sebagai berikut:³⁷

1. Penyampaian pembelajaran dibakukan.
2. Pembelajaran yang menyenangkan dapat dilakukan.
3. Pembelajaran dapat menjadi lebih interaktif ketika teori pembelajaran dan prinsip psikologis yang mapan diterapkan pada partisipasi, umpan balik, dan penguatan siswa.
4. Mayoritas media hanya membutuhkan waktu yang singkat untuk mendistribusikan banyak pesan dan konten sehingga mengurangi waktu belajar.
5. Kualitas hasil belajar dapat ditingkatkan apabila kata dan gambar dipadukan sebagai media pembelajaran.
6. Pembelajaran dapat terjadi kapan saja dan di mana saja ketika media dirancang untuk penggunaan individu.
7. Dapat meningkatkan sikap positif siswa terhadap pembelajaran dan proses pembelajaran.
8. Peran guru berubah menjadi lebih positif.³⁸

³⁶ Aris Sudioanto, and Lalu Muhammad Samsu. "Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Pelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Android Untuk Kelas Vii Madrasah Tsanawiyah Nahdlatul Wathan Ketangga Sebagai Upaya Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa." *Infotek: Jurnal Informatika dan Teknologi* 2.2 (2019): 53-60.

³⁷ Kemp dan Dayton. *Planning and Producing Instructional Media*. Cambridge: Harper & Row Publisher New York

Dari urian diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan atau bahan ajar selama proses pembelajaran. dengan cara yang lebih baik dan sempurna sehingga media pembelajaran dapat menggugah minat, pikiran, dan emosi siswa.

Penggunaan media pembelajaran secara signifikan akan meningkatkan efisiensi proses pembelajaran serta penyampaian pesan dan konten pada saat itu. Media pembelajaran tidak hanya membantu siswa meningkatkan motivasi dan minatnya, tetapi juga membantu siswa dalam meningkatkan pemahamannya, menyajikan data yang menarik dan dapat dipercaya, memudahkan dalam menginterpretasikan data, dan memperoleh informasi.

b. Multimedia Presentasi Berbantuan *Microsoft Power Point*

Multimedia dapat berarti lebih dari satu jenis media. Teks, grafik, animasi, suara, dan video adalah contoh multimedia. Unit yang menampilkan informasi, pesan, atau konten pelajaran secara bersamaan adalah kombinasi ini.³⁹

Sedangkan, *Power Point* adalah perangkat lunak berbasis multimedia yang dikembangkan oleh *Microsoft*. Di komputer, program ini biasanya dikelompokkan dalam *Microsoft Office*; program ini dibuat untuk memberikan presentasi, baik untuk pemerintah maupun bisnis. Perorangan dan pendidikan, dengan berbagai pilihan menu yang dapat menjadikannya sebagai sarana

³⁸Masjkur, M. "Peran Guru Pendidikan Agama Islam Dalam Membangun Self Control Remaja Di Sekolah." *At-Tuhfah: Jurnal Keislaman* 7.1 (2018): 25-26.

³⁹Anugerah, S., Saida Ulfa, and Arafah Husna. "Pengembangan Video Pembelajaran Bahasa Isyarat Indonesia (Bisindo) Untuk Siswa Tunarungu Di Sekolah Dasar LuarBiasa." *JINOTEP: Jurnal Inovasi Teknologi Pembelajaran* 7.2 (2020): 76-85.

komunikasi yang menarik.⁴⁰

a. Pengertian *Power Point*

Perangkat lunak berbasis multimedia yang dikenal sebagai *Microsoft Power Point* dikembangkan oleh perusahaan *Microsoft*. Dengan tampilan yang dapat berupa teks, gambar, maupun video, *Microsoft Power Point* mampu menampilkan program multimedia secara menarik. Penggunaan *Microsoft Power Point* untuk kegiatan belajar mengajar akan memudahkan guru dalam menyampaikan informasi pelajaran kepada siswa. Salah satu perangkat lunak yang dirancang khusus untuk dapat menampilkan program multimedia secara menarik, mudah pembuatannya, mudah digunakan, dan relatif murah karena tidak memerlukan bahan baku selain alat untuk menyimpan data adalah *power point*, yang dimaksud dengan *power point*. buku pembelajaran berbasis teknologi dan komunikasi.⁴¹

Maka dapat disimpulkan bahwa *Microsoft Power Point* adalah program aplikasi *Windows* yang berfungsi untuk mempercantik tampilan presentasi dengan memberikan gambaran media komunikasi berupa aplikasi yang dikembangkan oleh pengembang perangkat lunak *Microsoft* terkemuka. Aplikasi ini menyediakan layanan untuk menampilkan ide, ide, materi, dan lain-lain ke dalam beberapa slide yang dapat digunakan dalam presentasi.

⁴⁰Maula, Siti Athi'atul. *Pengaruh Penggunaan Media Powerpoint Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMP Islam Nurul Ulum Kalitidu*. Diss. Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri, 2022.

⁴¹ Miftakhul, Muthoharoh. "Media Power point dalam Pembelajaran." *Tasyri: Jurnal Tarbiyah-Syariah-Islamiah* 26.1 (2019): 21-32.

a. Kelebihan *Microsoft power point*

Penggunaan program *Microsoft power point* memiliki kelebihan sebagai berikut:

1. Kemampuan presentasi untuk menampilkan berbagai warna, font, dan animasi baik animasi teks maupun animasi foto dan video membuatnya menarik. Mendorong lebih banyak siswa untuk belajar lebih banyak tentang bahan ajar yang disajikan.
2. Siswa akan lebih mudah memahami pesan informasi pembelajaran secara visual.
3. Karena siswa akan termotivasi untuk memahami informasi dalam media pembelajaran, maka guru tidak perlu banyak menjelaskan bahan ajar yang disajikan.
4. Dapat direplikasi dan diulang sesuai kebutuhan.
5. Dapat dibawa kemana-mana dan disimpan dalam format data seperti CD, *floppy disk*, dan *flash drive*.

b. Kelemahan *Microsoft power point*

Media presentasi power point juga memiliki kelemahan antaralain:

- 1) Belum tentu semua gambar visual dapat disenangi oleh para peserta didik.
- 2) Peserta didik harus dibimbing dalam menerima dan menyimak pesan-pesan visual secara tepat.⁴²

Dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan media presentasi *powerpoint* mendukung pembelajaran, khususnya pada pembelajaran

⁴² Miftakhul, Muthoharoh. "Media Power point dalam Pembelajaran." Hal 21-32.

Sejarah Kebudayaan Islam yang merupakan pokok bahasan Daulah Bani Umayyah. Kesimpulan ini didukung oleh uraian para ahli tentang keunggulan media presentasi *power point*. Guru harus mampu mengatasi kekurangan media presentasi *power point*, meskipun masih ada.

c. *iSpring Suite 11*

iSpring Suite 11 merupakan salah satu *tool* yang mengubah file presentasi menjadi bentuk flash dan bentuk SCORM/AICC, yaitu bentuk yang bisa digunakan dalam pembelajaran dengan *e-learning* LMS (*Learning managemen system*). *Inspring* secara mudah dapat di integrasikan dalam *power point* sehingga penggunaan tidak membutuhkan keahlian yang rumit, beberapa fitur ispring adalah:⁴³

- a. *iSpring* bekerja sebagai *add-ins* power point untuk menjadikan *file power point* lebih menarik dan interaktif berbasis *flash* dan dapat dibuka di hampir setiap computer atau platform.
- b. Dikembangkan untuk mendukung *e-learning*, *iSpring Suite 11* dapat menyisipkan berbagai bentuk media, sehingga media pembelajaran yang dihasilkan akan lebih menarik diantaranya dapat merekam dan sinkronisasi video presenter, menambah flash dan video youtube, mengimpor atau merekam audio, menambahkan informasi dan pembuatan logo perusahaan, serta menambahkan navigasi dan desain

⁴³ Nia Kurnia, Deni Darmawan, Maskur, Efektivitas Pemanfaatan Multimedia Pembelajaran, Berbantuan Ispring dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Bahasa Arab, Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran, Volume 3, Nomor 1, Maret 2018 https://r.search.yahoo.com/_ylt=AwrOtfKaGP9jBREGW9NXNyoA;_ylu=Y29sbwNncTEEcG9zAzIEdnRpZAMEc2VjA3Ny/RV=2/RE=1677691163/RO=10/RU=https%3a%2f%2fjournal.institutpendidikan.ac.id%2findex.php%2ftekp%2farticle%2fdownload%2f158%2f175/RK=2/RS=q2YKGkArFlhRy2YcDcmzmJOyVlo-

yang unik.

- c. Mudah didistribusikan dalam format flash, yang dapat digunakan dimanapun dan dioptimalkan untuk web.

Dengan *iSpring Suite*, kita dapat mengubah presentasi *Power Point* menjadi sistem pelatihan yang lebih interaktif dengan menambahkan beberapa elemen pendukung seperti file media, objek web, narasi audio dan video, dan banyak lagi, antara lain :

1. *Audio and video narrations*
2. *Quizzes and surveys*
3. *Interactions*
4. *Dialogue simulations*
5. *Screen Recordings*
6. *YouTube videos*
7. *Web Objects*
8. *Assets from the iSpring Content Library*
9. *Presenter info*
10. *Embedded files and links to external resources*

Untuk cara penggunaan *iSpring Suite* 11 sama halnya dengan *Power point*, akan tetapi banyak fitur-fitur yang tidak di miliki oleh *Power point* ketika belum menginstall *iSpring*. Fitur-fitur *iSpring* sebagaimana yang sudah di sebutkan diatas.⁴⁴

⁴⁴ Nia Kurnia, Deni Darmawan, Maskur, Efektivitas Pemanfaatan Multimedia Pembelajaran, Berbantuan Ispring dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Bahasa Arab, hal 17

d. Sejarah Kebudayaan Islam (Daulah Umayyah)

Kata Arab syajarah, yang berarti "pohon", adalah sumber dari kata "sejarah". Syajarahan-Nasab mengacu pada silsilah keluarga. Menurut perspektif A. Marwick tentang sejarah, kata ini menggambarkan peradaban manusia dari segi pepohonan, yang bermula dari benih-benih kecil dan tumbuh menjadi pohon rindang dengan sejarah yang berkesinambungan. Pertama, seluruh masa lalu yang benar-benar berlaku adalah sejarah. Kedua, sejarah adalah upaya manusia untuk menguraikan dan memahami masa lalu, dan ketiga, itu adalah penyelidikan sistematis disiplin ilmiah tentang masa lalu.⁴⁵

Adapun karakteristik sejarah yang paling mendasar adalah:

a. Sifat Peristiwa

Sifat peristiwa sejarah menyangkut hakekat dan makna peristiwa serta keunikan peristiwa.

b. Hakikat dan Makna

Ilmu sejarah hanya mempelajari peristiwa-peristiwa yang secara langsung mempengaruhi kehidupan manusia, memiliki makna (makna atau makna), dan berdampak signifikan terhadap kehidupan manusia secara umum. Ini berarti bahwa sejarah adalah studi tentang manusia—khususnya studi tentang pengalaman dan tindakan manusia di masa lalu.

⁴⁵Septiyani, Reni. *Penggunaan Media Video Pembelajaran Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (Studi di MAN 1 Pandeglang)*. Diss. UIN SMH BANTEN, 2019.

c. Keunikan Peristiwa

Penelitian sejarah berfokus pada keunikan peristiwa di samping sifat dan signifikansinya. Satu-of-a-kindness mungkin melibatkan orang, organisasi, keadaan, atau bahkan konsep. Berputar di sekitar komponen acara yang unik. Mengapa). Alhasil, salah satu alasan dipilihnya topik penelitian sejarah adalah keunikan peristiwanya.

d. Perspektif Waktu

Penelitian dan penulisan sejarah mengacu pada periodisasi (pembabakan waktu). Peristiwa yang dikaji harus jelas ruang-lingkup temporalnya.

e. Sifat Fakta

Penulisan sejarah harus berdasarkan fakta. Fakta sejarah adalah hasil seleksi atas sifat fakta (kuat atau lemah).⁴⁶ Sebaliknya, Daulah Umayyah, seperti yang didokumentasikan dalam sejarah, merupakan kelanjutan dari Khulafaurrasyidin, sebuah pemerintahan yang membentuk sejarah Islam selama kurang lebih 30 tahun mengikuti visi Nabi Muhammad. Namun, seiring perkembangannya, akhirnya berkembang menjadi sistem kerajaan dengan transfer kekuasaan hierarkis.

Sistem pemerintahan Islam berubah dari demokrasi (shura) menjadi heridetic (keturunan) monarki sebagai hasilnya. Salah satu

⁴⁶Ajat Rukajat. *Teknik Evaluasi Pembelajaran*. Deepublish, 2018.

faktor yang mendukung kejayaan Dinasti Bani Umayyah adalah masa pemerintahannya selama 91 tahun, yang memungkinkannya memberikan kontribusi yang signifikan bagi perkembangan peradaban Islam. Kajian ini akan mencoba menelusuri sejarah Dinasti Bani Umayyah, berangkat dari uraian sebelumnya. Pembahasan akan difokuskan pada permasalahan peradaban yang terjadi, meliputi asal-usul, latar belakang, dan pencetus terbentuknya Dinasti Bani Umayyah.⁴⁷

Karena peristiwa-peristiwa masa lampau yang mengantarkan pada pengetahuan dan kemajuan perkembangan peradaban Islam secara menyeluruh, serta pertanyaan-pertanyaan bagaimana, mengapa, siapa, dan kapan, merupakan ciri sejarah kebudayaan Islam. Perhatian dan motivasi belajar siswa akan terganggu karena fakta bahwa Sejarah Kebudayaan Islam adalah sains faktual dan sangat kompleks jika tidak disajikan secara menarik. Akibatnya, *Add-in Power Point* untuk *iSpring Suite* 11 diperlukan untuk menyampaikan materi. *Add-in* ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan memudahkan guru dalam menyampaikan materi.

e. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah pencapaian atau perubahan yang terjadi pada seorang individu sebagai akibat dari pengalaman belajar. Para ahli dalam bidang

⁴⁷Anto Apriyanto. "Kesejahteraan Ummat dan The Golden Age Of Islam Telaah Historis Pemberdayaan Masyarakat di Masa Khalifah Harun Al-Rasyid." *ICODEV: Indonesian Community Development Journal* 1.1 (2020): 1-21.

pendidikan telah memberikan berbagai definisi mengenai hasil belajar. Berikut adalah beberapa definisi hasil belajar menurut para ahli:

1. Ralph Tyler: Tyler adalah seorang pendidik terkenal yang mengemukakan bahwa hasil belajar adalah "perubahan dalam perilaku manusia yang dapat diobservasi sebagai hasil dari pengalaman."
2. Benjamin S. Bloom: Bloom mengembangkan Taksonomi Bloom yang terkenal, yang menyusun tingkat-tingkat hasil belajar dari yang paling sederhana hingga yang paling kompleks. Menurutnya, hasil belajar mencakup penguasaan kognitif (pengetahuan), afektif (sikap dan nilai), dan psikomotor (keterampilan fisik).
3. Robert M. Gagné: Gagné mengemukakan bahwa hasil belajar adalah perubahan dalam potensi perilaku manusia, yang menunjukkan bahwa pembelajaran telah terjadi.⁴⁸

⁴⁸ Gagne, R. M. *The Conditions of Learning and Theory of Instruction*. Holt, Rinehart and Winston