

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Penelitian Pengembangan

1. Pengertian Penelitian Pengembangan

Pengembangan mencakup pelatihan, pendidikan formal, pengalaman kerja, interaksi, serta evaluasi kepribadian, keterampilan, dan kompetensi yang mendukung karyawan dalam mempersiapkan diri menghadapi tugas di masa depan.²⁸ Penelitian pengembangan adalah jenis penelitian yang berperan sebagai jembatan sekaligus solusi untuk mengatasi kesenjangan antara penelitian dasar dan penelitian terapan.

Research and development (R&D) sendiri diartikan sebagai serangkaian proses atau tahapan dalam menciptakan produk baru maupun menyempurnakan produk yang sudah ada.²⁹ Penelitian pengembangan (Research and Development) adalah metode penelitian yang bertujuan untuk menciptakan desain produk baru, mengevaluasi efektivitas produk yang sudah ada lalu mengembangkannya menjadi produk baru. Setelah produk baru diuji, produk tersebut dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan pembelajaran di kelas. Berdasarkan penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa penelitian pengembangan (Research and Development) merupakan metode penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan serta menghasilkan produk tertentu yang telah ada sebelumnya. Selanjutnya,

²⁸ Riska Gustiana, Taufik Hidayat dan Achmad Fauzi, "Pelatihan dan Pengembangan Sumber Daya Manusia", *Jurnal Ekonomi Manajemen Sistem Informasi*, Vol. 3 (Juli 2022), 659.

²⁹ Junter Johannes Zalukhu, Desman Telaumbanua dan Dalifati Ziliwu, "Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Web Pada Materi Sistem Ekskresi Pada Manusia", *Educativo: Jurnal Pendidikan*, Vol. 1 (November 2022), 475.

produk tersebut diuji untuk menilai validitas dan efektivitasnya dalam penerapan.³⁰

2. Tahap-Tahap Penelitian Pengembangan

Tahap-tahap model ADDIE yang terdiri dari tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi.

- a. Tahap *Analysis* (analisis) merupakan Pada tahap awal, peneliti mengembangkan produk berupa media yang dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran. Tahap analisis mencakup dua langkah utama, yaitu analisis kinerja dan analisis kebutuhan.
- b. Tahap *Design* (desain) yaitu sebuah tahap yang akan menghasilkan sebuah konsep media yang akan dikembangkan.
- c. Tahap *Development* (pengembangan) merupakan Suatu proses merealisasikan desain yang telah dirancang menjadi bentuk nyata. Tahap ini mencakup pembuatan media dengan tujuan menghasilkan produk yang telah teruji validitas, kepraktisan dan efektivitasnya melalui uji coba.
- d. Tahap *Implementation* (implementasi), hasil pengembangan di implementasikan dalam pembelajaran untuk mengetahui dampak terhadap kualitas pembelajaran.
- e. Tahap *Evaluation* (evaluasi) adalah sebuah proses evaluasi media pembelajaran yang hasilnya digunakan sebagai umpan balik bagi peneliti.

³⁰ Windri Apridila Ningsi, Ahmal dan Asril, "Pengembangan E-Modul Berbasis Flipbook untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Sejarah Kelas X SMAS Handayani Pekanbaru", *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, Vol. 8 (Januari 2025), 308.

B. Teknologi Media Pembelajaran

1. Teknologi Pembelajaran

a. Pengertian Teknologi Pembelajaran

Istilah "teknologi" berasal dari bahasa Yunani *technologia*, yang menurut *Webster Dictionary* berarti "penanganan sesuatu secara sistematis" atau *systematic treatment*. Kata dasar "techne" yang menjadi akar dari istilah teknologi memiliki makna seni (*art*), keterampilan (*skill*), dan ilmu atau keahlian (*science*).³¹

Menurut definisi yang diberikan oleh Asosiasi Komunikasi dan Teknologi Pendidikan (*Association for Educational Communication and Technology/AECT*), sebagaimana dikutip oleh Agus Retnanto dalam bukunya *Teknologi Pembelajaran*, teknologi pembelajaran merupakan cabang dari teknologi pendidikan. Definisi ini didasarkan pada pemahaman bahwa pembelajaran adalah bagian dari pendidikan yang berfokus pada proses belajar yang bersifat terarah dan terkendali.³²

b. Tujuan dan Manfaat Teknologi Pembelajaran

Teknologi pembelajaran memiliki tujuan utama untuk meningkatkan mutu proses pembelajaran dan pendidikan secara keseluruhan. Dalam hal ini, teknologi pembelajaran menawarkan metode pengajaran yang lebih inovatif dan efisien. Teknologi ini memegang peran penting dalam mendukung tercapainya visi sistem pendidikan nasional, yakni membentuk individu Indonesia yang cerdas dan kompetitif. Dalam

³¹ Mazrur, *Teknologi Pembelajaran*, (Malang: Intimedia dan P3M STAIN Palangkaraya Press, 2011), 1.

³² Agus Retnanto, *Teknologi Pembelajaran*, (Yogyakarta: Idea Press, 2021), 5.

praktiknya, penggunaan teknologi pembelajaran dalam pendidikan profesional memberikan kontribusi positif terhadap pencapaian tujuan belajar siswa. Berikut beberapa manfaat teknologi pembelajaran.³³

- 1) Membantu meningkatkan efisiensi dan produktivitas pembelajaran dengan menyediakan beragam sumber daya serta alat yang mendukung siswa dalam belajar dan mempermudah guru dalam mengajar secara lebih efektif.
- 2) Meningkatkan partisipasi siswa dan mengurangi risiko putus sekolah dini dengan menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan memotivasi.
- 3) Membuat pendidikan lebih inklusif dan mudah diakses. Teknologi pembelajaran memungkinkan siswa belajar kapan saja dan di mana saja, tanpa harus berada di ruang kelas. Hal ini membuka peluang pendidikan yang setara bagi siswa di daerah terpencil atau penyandang disabilitas fisik, sehingga mereka memiliki akses yang sama seperti siswa di wilayah perkotaan atau yang lebih beruntung.
- 4) Mengurangi biaya pendidikan bagi siswa karena mereka dapat mengakses materi pembelajaran secara online tanpa perlu mengeluarkan biaya transportasi atau akomodasi tambahan.

Selain itu, sekolah dapat memanfaatkan materi pembelajaran berbasis teknologi yang dirancang agar inklusif dan mudah diakses oleh

³³ Rina Sugiarti Dwi Gita, *Pengantar Teknologi Pendidikan*, (Malang: PT. Literasi Nusantara Abadi Grup, 2024), 27.

siswa dengan kebutuhan khusus. Sebagai contoh, guru dapat memanfaatkan komputer sebagai media pembelajaran dan menggunakan proyektor untuk menyampaikan instruksi serta berbagai komponen bahan ajar lainnya. Teknologi pembelajaran juga berperan penting dalam membantu siswa mempersiapkan diri menghadapi dunia kerja yang semakin dinamis dan kompleks.³⁴

2. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Pembelajaran adalah proses yang melibatkan aktivitas belajar oleh siswa dan mengajar oleh guru, yang bertujuan untuk mengembangkan pengetahuan, sikap, dan keterampilan sebagai bagian dari proses pendidikan. Pembelajaran memungkinkan terjadinya perubahan melalui respons siswa terhadap lingkungan belajar yang disediakan. Berdasarkan prinsip-prinsip pendidikan, pembelajaran dirancang untuk mendukung siswa menggunakan teori dan asas belajar sebagai landasan utama dalam mencapai tujuan pendidikan. Selama proses pembelajaran, terjadi komunikasi timbal balik antara guru dan siswa, di mana siswa memperoleh pengetahuan dan keterampilan dari berbagai materi yang dipelajari.³⁵

Media pembelajaran dalam penelitian ini adalah modul digital interaktif yang dibuat menggunakan *web google sites*. *Google sites* merupakan alat pembuat situs dibuat oleh *google* yang penggunaannya

³⁴ Rina Sugiarti Dwi Gita, *Pengantar Teknologi Pendidikan*, 28.

³⁵ Yanti Fitria dan Widya Indra, *Pengembangan model pembelajaran PBL berbasis digital untuk meningkatkan karakter peduli lingkungan dan literasi sains*, (Yogyakarta: Deepublish, 2020), 13.

mudah. *Google sites* dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran yang didalamnya terdapat berbagai informasi baik teks, gambar maupun video bahkan sampai kuis yang berbasis *game* pun bisa.³⁶ Media ini berfungsi sebagai alat atau saluran untuk menyampaikan materi yang mampu merangsang pemikiran sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan optimal. Dalam penggunaannya, media pembelajaran membutuhkan perangkat untuk menyampaikan pesan. Namun, yang paling penting bukanlah perangkat itu sendiri, melainkan kualitas informasi yang disampaikan melalui media tersebut.³⁷

b. Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki beragam manfaat dalam dunia pendidikan. Berikut adalah beberapa manfaat penggunaan media pembelajaran:

- 1) Meningkatkan partisipasi siswa: Media yang menarik dan interaktif dapat mendorong siswa untuk lebih aktif terlibat dalam proses pembelajaran.
- 2) Meningkatkan motivasi belajar: Media yang kreatif dan menarik mampu memotivasi siswa untuk belajar dengan lebih antusias.

³⁶ Diki Rasapta, Dkk, "Pengenalan Pemanfaatan Google Sites Untuk Pembuatan Web Di MI Hidayatull Athfal Gunung Sindur", Vol. 1 (November 2022), 286.

³⁷ Feriska Achlikul Zahwa dan Imam Syafi'i, "Pemilihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi", *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan dan Ekonomi*, Vol. 19 (Januari 2022), 63.

- 3) Efisiensi waktu: Media pembelajaran mempermudah penyampaian konsep secara cepat, sehingga waktu yang ada dapat dimanfaatkan untuk materi lain.
- 4) Kemudahan akses: Media berbasis online memungkinkan siswa mengakses materi kapan saja dan di mana saja.
- 5) Beragam materi pembelajaran: Media mendukung pembelajaran dengan menyediakan berbagai format informasi, seperti video, audio, teks, dan gambar, yang memperkaya pengalaman belajar.
- 6) Meningkatkan kreativitas: Media interaktif dapat merangsang kreativitas siswa, sekaligus memberikan peluang bagi mereka untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran.
- 7) Pengelolaan sumber daya yang berkelanjutan: Media digital membantu mengurangi penggunaan kertas dan sumber daya alam lainnya.

Penggunaan media pembelajaran yang tepat dan efektif dapat meningkatkan kualitas pembelajaran, mendorong kreativitas, serta memperkuat partisipasi siswa dalam proses belajar.³⁸

C. Modul Digital Interaktif

1. Pengertian Modul Digital Interaktif

Modul digital adalah modul pembelajaran yang memanfaatkan perangkat digital dalam penggunaannya, seperti komputer, smartphone, laptop, dan perangkat sejenis lainnya. Modul ini memiliki kesamaan dengan

³⁸ Shoffan Shoffa, Dkk, *Media Pembelajaran*, (Sumatera Barat: CV Afasa Pustaka, 2023), 11-14.

bahan ajar cetak, dengan komponen utama seperti tujuan pembelajaran, daftar isi, materi, latihan kegiatan, perangkat evaluasi, pemberian umpan balik, dan lainnya.

Modul digital dirancang dengan penyajian yang interaktif dan menarik agar siswa lebih tertarik mengikuti pembelajaran yang disediakan, sehingga tidak terasa monoton. Biasanya, modul digital disajikan dalam format seperti PDF atau bentuk digital lainnya, yang memudahkan siswa dalam penggunaannya. Selain membaca teks, siswa juga dapat mempelajari materi melalui berbagai format lain, seperti suara, gambar, dan media lainnya.

Keinteraktifan modul digital melibatkan komunikasi dua arah atau lebih antara komponen-komponen komunikasi. Dalam multimedia interaktif, komponen komunikasi meliputi interaksi antara manusia (pengguna) dan komputer (melalui perangkat lunak, aplikasi, atau file tertentu). Dengan demikian, pengguna tidak hanya sekadar melihat atau mendengar, tetapi juga dapat berinteraksi aktif dengan modul, seperti melakukan aktivitas atau memberikan respons.

Modul digital interaktif merupakan bahan ajar yang dikembangkan dengan teknologi multimedia dengan mengintegrasikan teks, grafis, gambar, video dan animasi untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif. Modul ini dirancang sebagai paket pembelajaran yang menyajikan berbagai pengalaman belajar guna membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran. Dengan adanya modul digital interaktif, guru diharapkan dapat lebih kreatif dalam merancang pembelajaran yang

menarik serta memberikan kesempatan bagi siswa untuk memperoleh umpan balik selama proses belajar.³⁹

2. Manfaat Modul Digital Interaktif

Modul digital interaktif dapat dimanfaatkan secara fleksibel tanpa terbatas oleh waktu dan lokasi. Dengan adanya modul ini, siswa dapat mengakses tautan yang disediakan guru kapan pun dan di mana pun selama terhubung ke internet. Selain itu, mereka juga memiliki opsi untuk mengunduh modul terlebih dahulu agar bisa mempelajarinya tanpa perlu koneksi internet. Penggunaan modul digital interaktif bertujuan untuk meningkatkan kemandirian siswa dalam belajar serta mengasah kemampuan berpikir kritis mereka.

Modul digital mampu meningkatkan motivasi belajar siswa dengan menyajikan konten yang menarik dan memudahkan pemahaman materi. Fitur interaktif yang terdapat dalam modul ini membantu menjelaskan konsep secara lebih mendalam, sehingga memperkuat pemahaman dan daya ingat siswa. Dengan demikian, penggunaan modul digital berkontribusi dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap pelajaran. Dalam pengembangannya, modul ini dirancang secara ringkas dan jelas berfokus pada inti materi serta disesuaikan dengan pola pikir siswa agar tetap menarik dan tidak membosankan.

Manfaat lainnya adalah meningkatkan literasi sains serta hasil belajar siswa. Dalam pembelajaran daring, siswa perlu membaca materi

³⁹ Dina Valentina Feby Tri Hidayanti, "Pemanfaatan Canva Sebagai Modul Digital Interaktif Matematika Untuk Mengoptimalkan Pembelajaran Jarak Jauh", *Jurnal Ilmiah Multi Disiplin Indonesia*, Vol. 1 (Mei 2022), 855.

yang telah disediakan oleh guru. Namun, jika materi disajikan dengan tampilan yang kurang menarik dan monoton, siswa bisa merasa bosan dan kurang termotivasi untuk mempelajarinya. Kehadiran modul digital interaktif diharapkan dapat membantu siswa memahami materi dengan lebih baik melalui penyajian informasi yang menarik. Hal ini tidak hanya meningkatkan minat baca mereka, tetapi juga berkontribusi pada perbaikan hasil belajar.⁴⁰

3. Keunggulan dan Kelemahan Modul Digital Interaktif

Meskipun penyusunan modul digital memerlukan perangkat lunak khusus, hasil yang diperoleh sangat inovatif, karena modul ini mampu menampilkan materi pembelajaran yang lengkap, menarik, interaktif, dan mendukung fungsi kognitif yang baik. Modul digital dapat membantu meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa. Berikut adalah keunggulan dan kelemahan dari modul digital interaktif:

a. Keunggulan modul digital interaktif:

- 1) Dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, karena setiap tugas pelajaran diberikan dengan batasan yang jelas dan sesuai dengan tingkat kemampuan mereka.
- 2) Setelah evaluasi dilakukan, baik guru maupun siswa dapat mengetahui hasil pencapaian pembelajaran secara langsung.
- 3) Materi pembelajaran lebih merata dibagi dalam satu semester.

⁴⁰ Fatika Wulandari, Relsas Yogica dan Rahmawati Darussyamsu, "Analisis Manfaat { enggunaan E-Modul Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Jarak Jauh di Masa Pandemi Covid-19", *Jurnal Ilmiah Kependidikan*, Vol. 15 (September 2021), 142-143.

- 4) Pembelajaran menjadi lebih efektif karena materi disusun sesuai dengan jenjang akademik.
 - 5) Penyajian materi menjadi lebih interaktif dan dinamis.
- b. Kelemahan modul digital interaktif:
- 1) Biaya untuk mengembangkan materi bisa cukup tinggi, dan waktu yang dibutuhkan juga lebih lama.
 - 2) Mendisiplinkan siswa dalam belajar bisa menjadi tantangan, karena ada kemungkinan siswa tidak memiliki disiplin belajar yang cukup tinggi.
 - 3) Fasilitator harus memiliki tingkat ketekunan yang tinggi dalam memantau proses pembelajaran, memberikan dorongan semangat serta menyediakan konsultasi secara pribadi bagi setiap siswa.⁴¹

D. Hasil Belajar

1. Teori Taksonomi Bloom

a. Pengertian Taksonomi

Istilah taksonomi berasal dari bahasa Yunani, yaitu "tassein" yang berarti mengelompokkan dan "nomos" yang berarti aturan. Taksonomi merujuk pada pengelompokan sesuatu berdasarkan hierarki tertentu, di mana tingkatan yang lebih tinggi bersifat lebih umum, sementara yang lebih rendah lebih spesifik. Dalam konteks pendidikan, taksonomi

⁴¹ Najuah, Pristi Suhendro Lukitoyo dan Winna Wirianti, *Modul Elektronik: Prosedur Penyusunan dan Aplikasinya*, (Medan: Yayasan Kita Menulis, 2020), 20-21.

dirancang untuk membedakan tingkat kemampuan berpikir, mulai dari yang paling dasar hingga kemampuan berpikir tingkat tinggi.⁴²

Konsep taksonomi Bloom dikembangkan oleh Benjamin S. Bloom pada tahun 1956. Hasil pengembangannya diterbitkan dalam karya berjudul *Taxonomy of Educational Objectives: The Classification of Educational Goals Handbook 1: Cognitive Domain*, yang memperkenalkan prinsip dasar untuk mengelompokkan tujuan pendidikan secara sistematis dan bertingkat. Kerangka ini mencakup kemampuan intelektual seperti pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan evaluasi, dengan tujuan untuk membantu dalam membangun dan mengembangkan pengetahuan.

b. Ranah Hasil Belajar

Menurut Benjamin S. Bloom dan rekan-rekannya, yang dikutip oleh Winarti dan Edi Istiyono, hasil belajar dibagi ke dalam tiga ranah yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor.⁴³

- 1) Ranah kognitif mencakup kemampuan untuk mengungkapkan kembali konsep yang telah dipelajari, terkait dengan kemampuan berpikir dan kompetensi dalam hal pengetahuan, pengenalan, pemahaman, konseptualisasi, penentuan, dan penalaran.
- 2) Ranah afektif berkaitan dengan nilai, perasaan, sikap, emosi, serta sejauh mana seseorang menerima atau menolak suatu objek dalam proses pembelajaran.

⁴² Winarti dan Edi Istiyono, *Taksonomi Higher Order Thinking Skill (HOTS)*, Vol. 1 (Salatiga: Widya Sari Press Salatiga, 2020), 15.

⁴³ Winarti dan Edi Istiyono, *Taksonomi Higher Order Thinking Skill (HOTS)*, 16-20.

- 3) Ranah psikomotor mencakup kompetensi dalam melaksanakan tugas yang melibatkan tubuh, serta kemampuan yang berhubungan dengan gerakan fisik (motorik).⁴⁴

Tiga ranah yang dijelaskan oleh Benyamin S. Bloom dan rekan-rekan, yaitu ranah kognitif, afektif, dan psikomotor merupakan ranah yang dapat dicapai oleh siswa. Ketiga ranah tersebut dapat diperoleh melalui proses belajar mengajar. Dalam penelitian ini, yang diukur hanya ranah kognitif karena berkaitan dengan kemampuan siswa dalam menguasai materi pelajaran guna meningkatkan hasil belajar mereka.

Menurut Benyamin S. Bloom dkk yang dikutip oleh Winarti dan Edi Istiyono ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar yang terdiri dari enam aspek, yakni:⁴⁵

- a) Pengetahuan: Kemampuan mengenali konsep, fakta atau istilah tanpa perlu memahaminya atau mengaplikasikannya. Misalnya mengidentifikasi, menyusun daftar, dll.
- b) Pemahaman: Kemampuan memahami materi yang diajarkan seperti menjelaskan, menyimpulkan dan memberi contoh.
- c) Aplikasi: Kemampuan menerapkan ide, metode atau teori dalam situasi nyata. Misalnya mendemonstrasikan atau menunjukkan.

⁴⁴ Ulfah dan Opan Arifudin, "Analisis Teori Taksonomi Bloom pada Pendidikan di Indonesia", *Jurnal Al-Amar*, Vol. 4 (Januari 2023), 17-19.

⁴⁵ Winarti dan Edi Istiyono, *Taksonomi Higher Order Thinking Skill (HOTS)*, 21-22.

- d) Analisis: Kemampuan menguraikan suatu situasi menjadi bagian-bagian penyusunnya seperti menggambarkan kesimpulan atau menghubungkan informasi.
- e) Sintesis: Kemampuan menciptakan sesuatu yang baru dengan menggabungkan berbagai faktor. Misalnya menyusun, menggolongkan atau menggabungkan.
- f) Evaluasi: Kemampuan menilai berdasarkan kriteria tertentu seperti membandingkan, memperkirakan atau menilai.

2. Pengertian Hasil Belajar

Menurut Nasution hasil belajar merupakan hasil dari interaksi pembelajaran, biasanya ditunjukkan dengan nilai tes yang diberikan oleh guru. Tes dapat berupa ulangan harian, tugas-tugas pekerjaan rumah, tes lisan yang dilakukan selama pembelajaran berlangsung, tes akhir semester, dan sebagainya.⁴⁶ Hasil belajar sangat berharga bagi pelajar, instruktur, guru, dan administrator yang menjadi indikator untuk menentukan tingkat keberhasilan program pembelajaran yang telah dilakukan dalam beberapa waktu. Hasil belajar bukan sekadar kumpulan kalimat yang dicantumkan dalam rencana pembelajaran atau kurikulum. Sebaliknya, pengembangan dan penerapan hasil belajar dalam suatu unit pembelajaran berperan dalam membentuk aktivitas pembelajaran dan penilaian yang berkontribusi pada peningkatan kualitas belajar siswa. Oleh karena itu, hasil

⁴⁶ Henniwati, "Efektifitas Metode Problem Based Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pokok Bahasan Determinan dan Invers Matriks Pada Siswa Kelas X MM1 SMK Negeri 1 Kabanjahe di Semester Genap Tahun Pelajaran 2019/2020", *Jurnal Serunai Ilmu Pendidikan*, Vol. 7 (Juli 2021), 84.

belajar menjadi indikator utama dalam menilai keberhasilan proses pembelajaran di berbagai bidang studi.

Memahami hasil belajar, terutama jika menunjukkan perkembangan dapat mendorong siswa untuk lebih semangat dalam belajar. Dalam taksonomi tujuan pembelajaran, hasil belajar terbagi menjadi tiga aspek utama: kognitif, afektif, dan psikomotorik. Aspek kognitif berkaitan dengan kemampuan berpikir, memecahkan masalah dan memahami informasi. Aspek afektif mencakup sikap, minat, nilai serta apresiasi. Sementara itu, aspek psikomotorik berhubungan dengan keterampilan manual atau motorik. Akumulasi penguasaan materi secara kognitif diharapkan dapat meningkatkan kualitas peserta didik. Pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan guru sangat memengaruhi sikap dan prestasi belajarnya. Sebagai indikator pencapaian tujuan pembelajaran, hasil belajar dipengaruhi oleh berbagai faktor.⁴⁷

3. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar dipengaruhi oleh dua faktor yaitu faktor internal dan eksternal.

- a. Faktor internal merujuk pada aspek yang ada dalam diri individu yang sedang belajar, seperti faktor biologis, psikologis, kedewasaan, kecerdasan, pelatihan, motivasi, dan sikap siswa terhadap pembelajaran.
- b. Faktor eksternal merupakan pengaruh yang berasal dari luar individu, seperti lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat. Salah satu faktor yang memengaruhi hasil belajar adalah kecerdasan emosional yang

⁴⁷ Umi Fathonah Rubiyatin, "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Media Rekaman Suara", *Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia*, Vol. 10 (Maret 2023), 90-91.

dimiliki oleh peserta didik secara individu.⁴⁸ Selain itu, lingkungan kelas juga berperan penting dalam mempengaruhi hasil belajar, karena memiliki dampak yang signifikan terhadap perkembangan pengetahuan, sikap, dan keterampilan siswa.

⁴⁸ Mohammad Ridho'i, "Analisis Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Matematika Siswa MTs Miftahul Ulum Pandanwangi", *Jurnal E-DuMath*, Vol. 8 (2022), 119.