

## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### A. Tinjauan Tentang Media Pembelajaran *E-Learning*

##### 1. Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin, yang merupakan bentuk jamak dari kata *medium*, yang berarti sesuatu yang terletak ditengah (antara dua pihak atau kutub) atau suatu alat.<sup>11</sup> Media juga dapat diartikan sebagai perantara atau penghubung antara sumber informasi dengan penerima informasi. Informasi adalah fakta atau gagasan yang dikemukakan dalam bentuk yang bermakna, biasanya sebagai angka, teks, suara, atau citra.<sup>12</sup>

Gerlach dan Ely mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap.<sup>13</sup> *Association for Educational Communications and Technology*, mendefinsikan media sebagai segala bentuk yang digunakan untuk menyalurkan informasi.<sup>14</sup>

---

<sup>11</sup> Sri Anitah, *Media Pembelajaran* (Surakarta: LPP Universitas Sebelas Maret Surakarta dan UNS Press, 2008), 1.

<sup>12</sup> Sulistyio Basuki, *Dasar-dasar Teknologi Informasi* (Jakarta: Universitas Terbuka Depdikbud, 1998), 116.

<sup>13</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2011),3.

<sup>14</sup> Sri Anitah, *Media Pembelajaran.*, 1.

Jadi, dari beberapa ungkapan para ahli terkait media pembelajaran, dapat didefinisikan bahwa media pembelajaran adalah setiap orang, bahan, alat, atau peristiwa yang dapat menciptakan kondisi yang memungkinkan pelajar menerima pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Dengan demikian bahwa guru, dosen, buku ajar, dan lingkungan adalah media pembelajaran.

## 2. *E-Learning*

Teknologi informasi dan komunikasi merupakan bagian dari pendidikan, maka perkembangan teknologi informasi dan komunikasi mempunyai peran dalam memberikan arah perkembangan bagi dunia pendidikan. Pada awalnya teknologi yang berkembang seperti percetakan yang menghasilkan buku cetak, kemudian muncul televise, video, audio yang direkam pada kaset atau pada CD (*Compact Disk*).<sup>15</sup> Sampai sekarang teknologi pendidikan berkembang lebih inovatif dan interaktif dengan ditandai munculnya pembelajaran *online* dengan menggunakan fasilitas internet baik dalam pendidikan formal ataupun dalam pendidikan non formal. Model pembelajaran yang memanfaatkan internet sebagai media pembelajaran ini dinamakan *e-learning*.

Istilah *e-learning* memiliki definisi yang sangat banyak. *E-learning* terdiri dari huruf “e” yang merupakan singkatan dari electronic dan kata *learning* yang berarti pembelajaran. *E-learning* juga dapat

---

<sup>15</sup> Munir, *Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi* (Bandung: Alfabeta, 2009), 8.

didefinisikan sebagai sebuah bentuk teknologi informasi yang diterapkan di bidang pendidikan dalam bentuk dunia maya.<sup>16</sup> Dengan demikian *e-learning* bisa diartikan sebagai pembelajaran dengan memanfaatkan bantuan perangkat elektronik.

Secara terminologi, pengertian *e-learning* ini memiliki arti hampir sama dengan istilah: *web-based learning*, *online learning*, *computer-based training/learning*, *distance learning*, *computer-aided instruction*, dan lain sebagainya. *E-learning* sendiri dapat mengacu pada semua kegiatan pelatihan yang menggunakan media elektronik atau teknologi informasi.

Pengertian *e-learning* mengacu pada dua persepsi dasar, yakni:

- a. *Electronic based learning* merupakan pembelajaran yang memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi, terutama perangkat yang berupa elektronik. Artinya tidak hanya internet, melainkan semua perangkat elektronik seperti film, video, kaset, slide, LCD proyektor, tape, dan lain sebagainya.
- b. *Internet based* merupakan pembelajaran yang menggunakan fasilitas internet yang bersifat *online* sebagai instrument utamanya. Artinya, memiliki persepsi bahwa *e-learning* haruslah menggunakan internet yang bersifat *online* yaitu fasilitas komputer yang terhubung dengan internet. Artinya, pelajar dalam mengakses

---

<sup>16</sup> Ibid., 169

materi pelajaran tidak terbatas jarak, ruang, dan waktu, dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja (*any where and any time*).<sup>17</sup>

Persepsi dasar di atas mengidentifikasikan bahwa *e-learning* mempunyai dua konsep yaitu dalam arti luas dan arti sempit. Dalam arti luas, *e-learning* sebagai pembelajaran yang menggunakan semua media berbasis elektronik seperti komputer, TV, kaset, LCD proyektor, tape, radio, dan lain sebagainya. Sedangkan dalam arti sempit, *e-learning* sebagai pembelajaran yang memanfaatkan fasilitas internet.

Elliot Masie, Cisco, dan Cornelio menjelaskan bahwa *e-learning* adalah pembelajaran dimana bahan pembelajaran disampaikan melalui media elektronik seperti internet, intranet, satelit, TV, CDROM, dan lain sebagainya.<sup>18</sup>

Jadi, *e-learning* sebagai sebuah pembelajaran berbasis komputer baik internet sebagai instrument utama ataupun media elektronik sebagai instrumennya, keduanya tetap berfokus pada proses pembelajaran (*learning*), bukan pada perangkat atau media yang digunakan dalam pembelajaran.

Secara umum terdapat beberapa hal penting sebagai persyaratan pelaksanaan *e-learning*, diantaranya sebagai berikut:

---

<sup>17</sup> Ibid., 167.

<sup>18</sup> Munir, *Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi* (Bandung: Alfabeta, 2009), 167.

- a. Kegiatan proses pembelajaran dilakukan melalui pemanfaatan jaringan
- b. Adanya lembaga penyelenggaraan/pengelolaan *e-learning*
- c. Adanya sikap positif dari siswa dan tenaga pendidik terhadap teknologi dan internet
- d. Adanya system evaluasi terhadap kemajuan belajar siswa dan mekanisme umpan balik yang dikembangkan oleh lembaga penyelenggara.<sup>19</sup>

### 3. Karakteristik *E-Learning*

Dalam pembelajaran *e-learning* terjadi interaksi antara pengajar dengan peserta didik sehingga menimbulkan pengaruh dalam proses belajar. Adapun berdasarkan sifat interaktivitas antara pengajar dengan peserta didik, *e-learning* mempunyai karakteristik sebagai berikut:

- a. Sistem yang bersifat statis

Sistem yang bersifat statis ini diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Pengguna hanya dapat meng-*download* bahan ajar yang diperlukan
2. Seseorang administrator, hanya dapat meng-*upload* file-file materi

---

<sup>19</sup> Made Wena, *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer* (Jakarta: Bumi Aksara, 2009), 212.

3. Pada sistem ini, suasana belajar yang sebenarnya tidak dapat dihadirkan, misalnya jalinan komunikasi
4. Sistem ini cukup berguna bagi mahasiswa atau siswa yang mampu belajar otodidak dari sumber-sumber bacaan yang disediakan dalam sistem ini, baik yang berformat HTML, powerpoint, PDF, maupun yang berupa video.
5. Sistem ini berfungsi untuk menunjang aktifitas pembelajaran yang dilakukan secara tatap muka di kelas.

b. Sistem yang bersifat dinamis

Adapun sistem yang bersifat dinamis antara lain:

1. Fasilitas yang tersedia pada sistem ini bervariasi, seperti forum diskusi, *chat*, *e-mail*, alat bantu evaluasi pembelajaran, manajemen pengguna, serta manajemen elektronik.
2. Mahasiswa atau siswa mampu belajar dalam lingkungan belajar yang tidak jauh berbeda dengan suasana di kelas.
3. Sistem *e-learning* digunakan untuk membantu proses transformasi pengetahuan dengan paradigma *student centered*.
4. Guru ataupun dosen aktif memberi materi, meminta siswa atau mahasiswa bertanya mengenai sesuatu yang

belum dipahami dan mahasiswa dilatih belajar secara kritis dan aktif.

5. Sistem *e-learning* dapat dikembangkan dengan menggunakan pendekatan metode belajar kolaboratif maupun belajar dari proses memecahkan *problem* yang terjadi.<sup>20</sup>

Dalam sistem yang bersifat statis, *e-learning* hanya berfungsi sebagai penyedia materi atau bahan ajar untuk peserta didik. Sedangkan untuk sistem yang bersifat dinamis, *e-learning* bisa menghadirkan interaksi dan suasana belajar seperti tatap muka di kelas. *E-learning* bisa menyediakan sarana untuk berdiskusi, *sharing*, komunikasi serta bisa untuk melaksanakan proses evaluasi hasil belajar. Dengan demikian *e-learning* yang bersifat dinamis ini memiliki lebih banyak fasilitas yang akan menunjang kualitas dan efektivitas pembelajaran.

#### **4. Sistem *E-Learning***

Sistem *e-learning* yang sering digunakan oleh lembaga pendidikan diantaranya yaitu *moodle*, *edmodo*, dan *google classroom*.<sup>21</sup>

---

<sup>20</sup> Hujair Ah. Sanaky, *Media Pembelajaran* (Yogyakarta: Safiria Insania, 2009), 205-206.

<sup>21</sup> Abdul Barir Hakim, *Efektivitas Penggunaan E-Learning Moodle, Google Classroom, dan Edmodo, I-Statement*, Vol. 2, No. 1 (Januari 2016), 1.

**a. Moodle**

Cole dan Foster mendefinisikan *moodle* sebagai singkatan dari *Modular Object-Oriented Dynamic Learning Environment* yang berarti tempat belajar dinamis dengan menggunakan model berorientasi objek. Aplikasi *moodle* pertama kali dikembangkan oleh Martin Dougiamas pada Agustus 2002 dengan *moodle* versi 1.0. Saat ini, *moodle* bisa dipakai oleh siapa saja secara *open source*. Selain itu Cole dan Foster juga mendefinisikan *moodle* sebagai kata kerja yang berarti proses melakukan sesuatu seperti suatu permainan yang menyenangkan dan mengarah pada penambahan wawasan dan kreativitas.

*Moodle* memiliki berbagai fasilitas yang dapat berguna mendukung kegiatan pembelajaran. Fasilitas yang terdapat pada *moodle* antara lain :

- 1) *Assignment*, digunakan untuk memberikan penugasan kepada siswa secara *online*. Siswa dapat mengakses materi tugas dan mengumpulkan tugas dengan cara mengirim file hasil pekerjaan mereka.
- 2) *Chat*, digunakan oleh guru dan siswa untuk saling berinteraksi secara *online* dengan cara berdialog teks (percakapan *online*)



- 3) *Forum*, merupakan forum diskusi secara online antara guru dan siswa yang membahas topik-topik
- 4) *Quiz*, digunakan oleh guru untuk melakukan ujian tes secara online.
- 5) *Survey*, digunakan untuk melakukan jajak pendapat.<sup>22</sup>

#### **b. Edmodo**

Edmodo adalah sebuah media untuk melaksanakan pembelajaran secara *online*. Menurut Zwang, Edmodo adalah sebuah situs pembelajaran berbasis *social networking* yang di dalamnya terdapat berbagai konten untuk pendidikan. Guru dapat memposting bahan-bahan pembelajaran, berbagi link dan video, penugasan proyek, dan pemberitahuan nilai siswa secara langsung.<sup>23</sup>

Sedangkan menurut basori, Edmodo merupakan aplikasi yang menarik bagi guru dan siswa dengan elemen sosial yang menyerupai Facebook. Edmodo sangat komperhensif sebagai sebuah *course management system* seperti layaknya *moodle*. Edmodo merupakan situs yang memungkinkan guru membentuk kelas virtual, forum diskusi, agenda pembelajaran, tugas terstruktur, kuis, pemeriksaan tugas, dan pemberian reward.

---

<sup>22</sup> Amiroh, *Membangun E-Learning Dengan Learning Management System Moodle* (Sidoarjo: Berkah Mandiri Global Indo, 2012), 43.

<sup>23</sup> Utami Alam Daulay, *Pengaruh Blended Learning Berbasis Edmodo dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar IPA Biologi dan Retensi Siswa pada system Peredaran Darah Manusia di Kelas VIII SMP Negeri 5 Medan*, *Jurnal Pendidikan Biologi*, Vol. 6, No. 1. (Edisi Desember, 2016), 261.

Edmodo merupakan salah satu media pembelajaran berbasis web yang dapat digunakan untuk mengontrol aktivitas siswa baik oleh guru maupun orang tua. Penggunaan edmodo dapat melibatkan keluarga dan sekolah untuk saling membantu siswa dalam belajar.<sup>24</sup>

**c. *Google Classroom***

*Google Classroom* adalah layanan berbasis internet yang disediakan oleh *google* sebagai sebuah sistem *e-learning*. *Google classroom* ini didesain untuk membantu pengajar membuat dan membagikan tugas kepada pelajar secara *paperless*. Penggunaan *google classroom* ini harus mempunyai akun *google*. Selain itu *google classroom* ini hanya bisa digunakan oleh sekolah yang mempunyai *Google Apps For Education*.

Fitur-fitur yang terdapat di *google classroom* adalah ruang kelas tanpa adanya kertas, akses ke produk *google* lainnya seperti *gmail*, *google drive*, *google form*, serta kolaborasi antara guru dan siswa di luar kelas, mudah untuk diatur, menghemat biaya, dan bagi guru dapat melacak kemajuan siswa dengan lebih baik.<sup>25</sup>

---

<sup>24</sup> Wirda, dkk, *Pengaruh Media Pembelajaran Elektronik Berbasis Edmodo Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Diklat Melakukan Instalasi Sound System Kelas Xi Teknik Audio Video Di SMKN 1 Kenali*, *Jurnal Vokasional Teknik Elektronika & Informatika*, Vol. 2, No. 2, (Juli-Desember, 2014), 113.

<sup>25</sup> Dini Nurhayati, dkk, *Evaluasi User Experience Pada Edmodo dan Google Classroom Menggunakan Technique For User Experience Evaluation In E-Learning*, *Jurnal Pengembangan Teknologi Informatika dan Ilmu Komputer*, Vol. 3, No. 4, (April, 2019), 3772-3773.

## 5. *E-Learning* dalam Pembelajaran

*E-learning* adalah salah satu media atau metode pembelajaran paling efektif yang mampu menjangkau tempat yang sangat luas, dengan biaya yang relatif murah.<sup>26</sup> Untuk mengakses materi pembelajaran *e-learning* diperlukan jaringan internet. Materi pembelajaran selalu ada kapanpun dan dimanapun dibutuhkan, sehingga dapat mengatasi kendala jarak ruang dan waktu.

*E-learning* menuntut keaktifan peserta didik. Melalui *E-learning*, peserta didik dapat mencari dan mengambil informasi atau materi pembelajaran berdasarkan silabus atau kriteria yang telah ditetapkan pengajar atau pengelolaan pendidikan. Peserta didik akan memiliki banyak informasi, sebab mereka dapat mengakses informasi dari mana saja yang berhubungan dengan materi pembelajarannya.<sup>27</sup>

Pengadaan *e-learning* sebagai media pembelajaran baik untuk pembelajaran jarak jauh (*distance learning*) atau sebagai media tambahan dalam pembelajaran di kelas memiliki manfaat dan tujuan, diantaranya sebagai berikut:

- a. Meningkatkan kualitas pembelajaran,
- b. Mengubah budaya mengajar pendidik/pengajar,

---

<sup>26</sup> Made Wena, *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer.*, 170.

<sup>27</sup> *Ibid.*, 213.

- c. Mengubah cara belajar peserta didik yang pasif kepada budaya aktif, sehingga terbentuk *independent learning*,
- d. Pengayaan materi pembelajaran sesuai kemajuan dan perkembangan ilmu pengetahuan dan kemajuan teknologi,
- e. Interaktivitas pembelajaran meningkat karena tidak ada batasan waktu belajar.<sup>28</sup>

## 6. Kelemahan dan Manfaat *E-Learning*

Salah satu alternatif untuk mengatasi permasalahan dan kendala hambatan dan kelemahan sistem *e-learning* dikemukakan suatu pokok pemikiran atau ide untuk mengkolaborasikan *e-learning* dengan sistem pembelajaran tradisional menggunakan ruang kelas (*class-learning*), dalam arti kata jaringan internet dimanfaatkan sebagai sumber dan sarana pembelajaran, sedangkan proses pembelajaran tetap dilakukan di ruang kelas.

Adapun kelemahan *e-learning* diantaranya adalah sebagai berikut:

- a. Masih Kurangnya menggunakan internet sebagai sumber pembelajaran.
- b. Biaya yang diperlukan masih relatif mahal untuk tahap awal.
- c. Belum memadainya perhatian dari berbagai pihak terhadap pembelajaran dari berbagai pihak.

---

<sup>28</sup> Hujair Ah. Sanaky, *Media Pembelajaran* (Yogyakarta: Safiria Insania, 2009), 204-205.

- d. Belum memadainya infrastruktur pendukung untuk daerah-daerah tertentu.
  - e. Hilangnya nuansa pendidikan yang terjadi antara guru dan siswa.
- Adapun manfaat *e-learning* adalah sebagai berikut:
- a. Meningkatkan kadar interaksi pembelajaran antara siswa dengan pengajar atau instruktur
  - b. Mempermudah interaksi pembelajaran dari mana saja dan kapan saja.
  - c. Mempermudah dalam penyempurnaan dan penyimpanan materi pembelajaran.
  - d. Mempermudah interaksi antara siswa dengan materi pelajaran dan interaksi dengan guru.
  - e. Pembelajaran jarak jauh menggunakan internet, siswa tidak harus hadir dikelas.<sup>29</sup>

## **B. Tinjauan Tentang Hasil Belajar**

### **1. Pengertian Hasil Belajar**

Pada umumnya, hasil belajar dipahami sebagai hasil yang dicapai peserta didik sebagai gambaran hasil usaha kegiatan seorang guru dalam menciptakan aktivitas serta kondisi belajar mereka. Artinya, usaha seorang pendidik dapat diukur atau diketahui melalui hasil belajar peserta didik.

---

<sup>29</sup> Deni Darmawan, *Inovasi Pendidikan: Pendekatan Praktik Teknologi Multimedia dan Pembelajaran Online* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2014), 32-33.

Pada dasarnya, tujuan pendidikan yang ada di negara kita adalah untuk membawa peserta didik menuju perbaikan tingkah laku, baik dari segi intelektual, moral, maupun sosial sehingga kelak mereka akan mampu hidup mandiri, entah sebagai makhluk individu maupun sebagai makhluk sosial. Sedang hasil belajar adalah tolok ukur utama keberhasilan peserta didik dalam menjalankan proses belajarnya. Sehingga hasil belajar dapat diartikan sebagai kompetensi-kompetensi yang ada pada peserta didik selesai mereka melalui proses belajar mengajar.<sup>30</sup>

Berdasarkan uraian, maka dapat diambil kesimpulan bahwa hasil belajar adalah adanya pengalaman yang diperoleh peserta didik sebagai capaian hasil belajar yang dapat diidentifikasi melalui kecakapan, keterampilan, dan sikap.

## **2. Faktor-faktor yang memengaruhi**

Dari sekian banyak faktor yang ada, secara umum, faktor-faktor yang dinilai mampu memengaruhi hasil belajar peserta didik dapat digolongkan ke dalam dua macam kategori, yakni faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal dipahami sebagai faktor yang berasal atau bersumber dari dalam diri peserta didik, sementara untuk faktor eksternal dipahami sebagai faktor yang berasal atau bersumber dari luar diri peserta didik.

---

<sup>30</sup> Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2009), 22.

a. Faktor internal

Faktor internal dibagi lagi menjadi dua macam, yakni faktor jasmani atau fisiologi dan faktor rohani atau psikologi.

1) Faktor jasmani

Ada faktor jasmani yang sifatnya adalah bawaan lahir, dan ada pula faktor jasmani yang sifatnya diperoleh. Faktor-faktor yang termasuk dalam faktor jasmani di antaranya adalah yang bersinggungan dengan panca indra, struktur tubuh, dan lain sebagainya.

2) Faktor rohani

Yang termasuk dalam faktor ini antara lain intelegensi, perhatian, minat, motivasi, dan kematangan.<sup>31</sup> Untuk lebih jelasnya mengenai seluruh faktor-faktor tersebut, simak uraian berikut ini:

a) Intelegensi

Intelegensi atau bisa juga disebut sebagai kecakapan terbagi ke dalam tiga hal, yakni kecakapan dalam beradaptasi dengan lingkungan baru secara cepat dan efektif, kecakapan dalam mengetahui, memahami, serta mengaplikasikan konsep-konsep yang sifatnya dinilai masih abstrak, dan kecakapan untuk mengetahui suatu

---

<sup>31</sup> Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Memengaruhinya* (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), 54.

hubungan atau relasi untuk kemudian mempelajarinya dengan cepat.

b) Perhatian

Menurut penuturan yang disampaikan Ghazali, sebagaimana dikutip oleh Slameto, bahwa perhatian ialah suatu kegiatan jiwa yang meningkat dan hanya tertuju pada suatu/sekumpulan objek.

Dalam rangka untuk memperoleh hasil belajar yang memuaskan, peserta didik diharuskan untuk memiliki perhatian akan materi yang sedang diajarkan. Jika pelajaran yang disajikan tidak mampu mengundang perhatian serta minat dari peserta didik, maka sudah menjadi barang tentu bahwa peserta didik akan mengalami kejenuhan. Akibatnya akan timbul pada diri mereka perasaan tidak suka belajar.

Oleh karena itu, seorang pendidik harus mampu mengolah materi ajar agar memiliki daya tarik bagi peserta didik, sesuai bakat dan minat peserta didik, sehingga mereka tidak akan mengalami kejenuhan.



c) Minat peserta didik

Pada umumnya, minat dipahami sebagai kecondongan hati yang tinggi pada diri seseorang akan sesuatu. Minat memiliki peranan yang cukup penting selama pelaksanaan proses belajar mengajar. Sehingga dapat diambil kesimpulan bahwa mana kala minat pada diri peserta didik terhadap suatu mata pelajaran cukup besar, maka mereka akan secara otomatis memusatkan perhatiannya pada materi tersebut, dan akan menjadi sangat mungkin bagi siswa tersebut untuk belajar secara lebih rajin dan giat lagi ke depannya.

d) Motivasi

Motivasi dipahami sebagai suatu keadaan internal yang terbangun dalam diri organisme, baik manusia maupun hewan yang mampu memberi dorongan untuk melakukan suatu hal. Atau dalam artian lain, dapat pula dikatakan bahwa motivasi berarti pemasukan daya atau pemberian dorongan untuk melakukan sesuatu secara sistematis dan terarah. Terdapat dua jenis motivasi, yakni motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik.

Pengertian motivasi intrinsik adalah motivasi atau dorongan yang berangkat dari dalam diri peserta didik. Sedangkan untuk pengertian motivasi ekstrinsik adalah keadaan atau dorongan yang berangkat dari luar diri peserta didik.

e) Kematangan

Kematangan dapat dipahami sebagai suatu fase, tahapan, atau tingkatan dalam pertumbuhan dan perkembangan seseorang di mana organ-organ yang ada pada tubuh mereka siap untuk melaksanakan tugas pertumbuhan atau kemampuan baru.

b. Faktor eksternal

Faktor eksternal dibagi lagi menjadi tiga jenis, yakni faktor lingkungan keluarga, faktor lingkungan sekolah, dan faktor lingkungan masyarakat. Selanjutnya mengenai pengertian seluruh faktor tersebut, dapat dilihat pada penjelasan berikut:

1) Lingkungan keluarga

Faktor-faktor yang bersumber dari lingkungan keluarga adalah:

a) Cara didik orang tua

Keinginan seorang anak untuk belajar tidak terlepas dari bagaimana cara kedua orang tua dalam

mendidik mereka. Sebab, keluarga sebagai madrasah atau lembaga pendidikan pertama memegang peranan yang begitu penting serta dominan. Dan cara orang tua dalam mendidik putra-putri mereka jelas akan berpengaruh pada cara dan hasil belajar putra-putri mereka pula.

b) Relasi antar anggota keluarga

Relasi atau hubungan yang dimaksud di sini adalah antara orang tua dengan anak. Hubungan keduanya haruslah bersifat harmonis, penuh perhatian, dan kasih sayang. Karena baik tidaknya hubungan antara orang tua dengan anak, juga akan berakibat pada hasil belajar dari anak yang bersangkutan.

c) Suasana dan keadaan ekonomi keluarga

Suasana rumah yang jauh dari kata kondusif juga akan mengganggu ketenangan seorang anak dalam belajar. Oleh karena itu, penting bagi setiap keluarga untuk membangun suasana rumah yang harmonis, tenang, dan tenteram, sehingga anak akan memiliki kesempatan untuk belajar dengan tenang dan kerasan ketika berada di dalam rumah. Selain itu, keadaan ekonomi keluarga juga memiliki

dampak yang cukup berarti pada tingkat keberhasilan seorang peserta didik.

Hal tersebut berkaitan erat dengan fasilitas-fasilitas yang harus tersedia demi menunjang kegiatan belajar anak, dan fasilitas-fasilitas tersebut baru bisa terpenuhi manakala keadaan ekonomi keluarga tergolong cukup.<sup>32</sup>

## 2) Lingkungan sekolah

Beberapa faktor yang bersumber dari lingkungan sekolah di antaranya:

### a) Metode pembelajaran

Metode pembelajaran dipahami sebagai suatu langkah atau cara yang wajib dilalui dalam kegiatan pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dapat diraih secara maksimal. Penggunaan metode pembelajaran yang kurang sesuai tentu akan berpengaruh pada tidak maksimalnya hasil belajar peserta didik.

Di samping itu, kurangnya penguasaan guru akan materi yang diajarkan, juga metode pembelajaran yang terkesan itu-itu saja, juga akan

---

<sup>32</sup> Muhibbin Syah, *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2010), 136.

berdampak pada rendahnya prestasi belajar peserta didik.

b) Kurikulum

Kurikulum dapat didefinisikan sebagai seperangkat kegiatan yang diterapkan kepada peserta didik. Sebagian besar tersebut berupa penyajian, penguasaan, dan pengembangan suatu materi ajar agar dapat diterima serta dimengerti dengan baik oleh peserta didik. Kurikulum yang terlalu padat serta tidak selaras dengan kemampuan peserta didik juga akan menjadi batu pengganjal di dalam proses belajar peserta didik.

c) Hubungan antara guru dan peserta didik

Hubungan yang tidak terjalin dengan baik antara guru dan peserta didik juga mampu memengaruhi hasil belajar peserta didik.

d) Relasi antar peserta didik

Selain relasi antara guru dan peserta didik sebagaimana telah dijelaskan di atas, relasi antar peserta didik yang tidak terjalin dengan baik juga akan berpengaruh pada hasil belajar peserta didik.<sup>33</sup>

---

<sup>33</sup> Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor.*, 64.

### 3) Lingkungan masyarakat

Manusia sebagai makhluk sosial tentu sangat memerlukan adanya interaksi antara yang satu dengan yang lain. Oleh karena itu, hubungan dengan masyarakat tentu mustahil untuk dihindari. Selain itu, lingkungan masyarakat juga menjadi faktor penentu dalam keberhasilan belajar seorang peserta didik. Faktor-faktor yang berasal dari lingkungan masyarakat antara lain:

- a) Pergaulan peserta didik dalam masyarakat yang tidak terkontrol
- b) Media massa seperti televisi, radio, internet, koran, majalah, dan lain sebagainya yang bisa memberi dampak negatif jika tanpa bimbingan dan pengawasan dari orang tua
- c) Dampak pergaulan teman sebaya yang pengaruhnya sangat cepat masuk ke dalam diri seorang anak dan
- d) Bentuk pergaulan masyarakat yang hidup di lingkungan sekitar tempat tinggal peserta didik.<sup>34</sup>

---

<sup>34</sup> Ibid., 70.

### **C. Tinjauan Tentang PAI**

Pembelajaran PAI dapat dimaknai dengan suatu proses oleh pendidik, baik orangtua maupun guru tentang segala sesuatu yang berkaitan dengan meyakini, memahami, menghayati dan mengamalkan ajaran agama Islam melalui kegiatan-kegiatan bimbingan, pengajaran, dan latihan-latihan.

Dari pengertian tersebut dapat dikemukakan beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam pendidikan agama Islam, adalah sebagai berikut:

1. Pendidikan Agama Islam sebagai dasar, yaitu suatu kegiatan bimbingan, pengajaran, dan latihan yang dilakukan secara berencana dan sadar atas tujuan yang hendak dicapai.
2. Peserta didik yang hendak disiapkan untuk mencapai tujuan, dalam arti ada yang dibimbing, diajari dan dilatih dalam peningkatan keyakinan, pemahaman, penghayatan dan pengalaman terhadap ajaran agama Islam.
3. Pendidik atau guru pendidikan agama Islam yang melakukan kegiatan bimbingan, pengajaran dan latihan secara sadar terhadap peserta didiknya untuk mencapai tujuan pendidikan agama Islam.
4. Kegiatan pembelajaran diarahkan untuk meningkatkan keyakinan, pemahaman, penghayatan dan pengalaman ajaran agama Islam peserta didik di samping untuk membentuk kualitas pribadi juga untuk membentuk kualitas sosial. Dalam arti, kualitas pribadi itu diharapkan mampu memancarkan keluar dalam hubungan keseharian dengan manusia lainnya (bermasyarakat), baik yang seagama (sesama

muslim) maupun yang tidak seagama (hubungan dengan non muslim) serta dalam berbangsa dan bernegara sehingga dapat terwujud persatuan dan kesatuan nasional/ukhuwah wathaniyah dan bahkan ukhuwah insaniyah.<sup>35</sup>

---

<sup>35</sup>Nazarudin, *Manajemen Pembelajaran: Implementasi konsep, Karakteristik, dan Metodologi Pendidikan Agama Islam di Sekolah Umum* (Yogyakarta: Teras, 2007), 12.