

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Penelitian Terdahulu

1. Penelitian oleh Destiani Alina (2023) yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Digital Book Menggunakan *Book Creator* terhadap Kemampuan Penalaran dan Analisa Matematis” dilakukan di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung. Peneliti ini mengkaji efektivitas media *Digital Book* berbasis *Book Creator* dalam meningkatkan kemampuan penalaran serta analisis matematis peserta didik.
2. Penelitian oleh Rahayu Uuliana Umi (2022) dengan judul “Penerapan Media *Book creator* dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 2 Majenang Cilacap” dilaksanakan di Universitas Islam Negeri Profesor Kiai Haji Saifuddin Zuhri Purwokerto, pada Program Studi Pendidikan Agama Islam. Penelitian ini membahas penggunaan media *Book Creator* dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam serta dampaknya terhadap keterlibatan dan pemahaman siswa.
3. Penelitian oleh Nurhikmah (2019) berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis *E-Book* terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas VII di SMPN 5 Tinambun Kabupaten polewali Madar”. Penelitian ini dilakukan di Universitas Muhammadiyah Makassar, Program Studi

Teknologi Pendidikan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *E-Book* berpengaruh positif terhadap motivasi belajar siswa.

A. Kerangka Teori Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Dalam proses pembelajaran, ada interaksi antara pengajar dan murid. Pengajar bertindak sebagai penyampai informasi sementara murid berfungsi sebagai penerima informasi. Proses ini akan berjalan dengan baik jika interaksi antara keduanya berkangsung dengan lancar, dimana pengajar dapat menyampaikan informasi secara jelas kepada murid dan murid memiliki kemampuan untuk memahami informasi tersebut dengan baik. Memiliki alat atau media komunikasi yang tepat sangat penting untuk meningkatkan komunikasi antara pengirim dan penerima informasi. (Hasan et al., 2021:27).

Menurut azikiwe (2007: 46) media pembelajaran meliputi semua yang dipakai oleh pengajar untuk melibatkan seluruh indra, yaitu melihat, mendengar, menyentuh, mencium, dan merasakan ketika mereka mengajar. Media pembelajaran merupakan alat penyampai informasi yang dibuat secara khusus demi mencapai tujuan dalam proses belajar dan mengajar (Hasan et al., 2021:28).

Media pembelajaran menurut Eka dkk (2022:510) adalah setiap bentuk penyampaian informasi yang dikembangkan atau dimanfaatkan sesuai dengan teori belajar untuk tujuan pendidikan, menyampaikan informasi,

serta mengatur pikiran, perasaan, dan perhatian agar peserta didik mampu belajar secara sengaja dan terarah serta mampu mengendalikan proses belajar. (Avanda & Pratiwi, 2024)

2. Macam-macam Media Pembelajaran

Salah satu ciri, media pembelajaran adalah dapat menyampaikan informasi atau pesan kepada audiens, dalam hal ini adalah siswa. Berikut ini akan dijelaskan jenis jenis media pembelajaran menurut Syaiful Bahri Djamarah dalam Umi Rayahu Auliana (2022: 16-17)

- a. Media Auditif, Media auditif adalah media media untuk penonton rekaman, tape recorder, radio, dan perangkat lain yang hanya menggunakan kemampuan suara merupakan contoh media auditif. Media ini tidak dapat dimanfaatkan oleh mereka yang tuna rungu atau memiliki kesulitan mendengar.
- b. Media Visual, media visual adalah media yang mencakup hal-hal seperti film strip, slide (bingkai film), foto, lukisan, cetakan, dan media visual lainnya yang dapat menampilkan gambar diam, didefinisikan sebagai media yang memanfaatkan indera penglihatan. Media visual lainnya yang menampilkan gambar atau simbol bergerak termasuk kartun dan film bisu.

Maka mengingat bahwa media visual bergantung pada penglihatan, masuk akal jika media visual dapat meningkatkan pemahaman dan memperkuat ingatan. Siswa memperoleh manfaat dari media visual karena memungkinkan mereka menghubungkan

informasi pelajaran dengan situasi dunia nyata. Berdasarkan jenis-jenis media pembelajaran yang telah disebutkan di atas, maka penulis dapat menggolongkan bahan ajar yang dimanfaatkan di SMP Istiqomah Sambas Purbalingga pada mata kuliah Pendidikan Agama Islam yang ingin peneliti teliti adalah bahan ajar yang menggunakan jenis media visual.. Media visual memiliki desain seperti PowerPoint tetapi menawarkan fitur seperti modul digital. Karena media visual bergantung pada penglihatan untuk pengoperasiannya.

- c. Media audiovisual adalah media audio dan visual yang menggabungkan unsur suara dan visual. Fakta bahwa media jenis ini menggabungkan informasi visual dan audio memberikan potensi yang lebih besar. Media ini terbagi menjadi dua bagian: 1) Audiovisual senyap, yang meliputi slide suara, film suara, dan cetakan suara, di antara media lain yang menampilkan suara dan gambar diam. 2) Audiovisual gerak, yang mengacu pada media seperti film suara dan kaset video yang dapat menampilkan visual bergerak dan unsur suara.

3. Ciri ciri Media Pembelajaran

Ciri-Ciri media Pembelajaran menurut Azhar Arsyad dalam Umi Rayahu Auliana (2022: 20-21) meliputi:

- a. Sumber daya pendidikan Perangkat keras, definisi fisik media yang kompleks, merujuk pada item yang dapat dirasakan oleh ketiga indra yaitu, penglihatan, pendengaran, dan sentuhan

- b. Setelah makna fisik, kini muncul makna nonfisik yang dikenal sebagai perangkat lunak, yaitu isi pesan yang terkandung dalam perangkat keras dan dimaksudkan untuk dikomunikasikan kepada siswa.
- c. Media pembelajaran lebih berfokus pada visual dan audio.
- d. Alat yang digunakan dalam proses pembelajaran baik di dalam maupun di luar kelas disebut media pembelajaran.
- e. Dalam proses belajar mengajar, media pendidikan dimanfaatkan untuk memfasilitasi komunikasi dan keterlibatan antara pendidik dan peserta didik.
- f. Media pembelajaran (seperti radio dan televisi), kelompok besar dan kecil (seperti film, slide, video, dan OPH), dan media pembelajaran program (seperti model, komputer, pita/kaset radio, dan perekam video) sering digunakan.
- g. Perilaku, organisasi, manajemen, taktik, dan sikap yang berkaitan dengan penggunaan sains.

Menurut Gerlach dan Ely dalam Umi Rayahu Auliana (2022: 21–22), media pembelajaran memiliki ciri ciri sebagai berikut:

- a. Ciri Fisikatif menjelaskan bagaimana media dapat digunakan untuk menangkap, menyimpan, mengawetkan, dan menciptakan kembali suatu peristiwa atau objek. Fotografi, pita video, disket komputer, dan film adalah contoh media yang dapat digunakan untuk mengurutkan dan mengatur ulang suatu peristiwa atau item. Bila perlu, objek yang diproduksi dengan mudah yang telah ditangkap (direkam)

menggunakan kamera atau kamera video. Karena sifat media yang fiksatif, rekaman suatu peristiwa atau hal yang terjadi pada waktu tertentu dapat disiarkan tanpa memperhatikan waktu. Kemampuan ini penting bagi para pendidik karena memungkinkan mereka untuk menggunakan peristiwa atau objek yang telah difoto atau disimpan dalam format media yang ada kapan pun mereka mau.pendidik.

- b. Ciri Manipulatif, kualitas manipulasi media memungkinkan transformasi suatu peristiwa atau item. Teknologi perekaman selang waktu memungkinkan banyak siswa untuk melihat peristiwa yang berlangsung sehari-hari hanya dalam waktu dua atau tiga menit. Pertimbangan serius harus diberikan pada kapasitas media untuk manipulasi karena, peristiwa tersebut juga akan disalahpahami apabila dijadwal ulang atau ada beberapa bagian yang dihilangkan, yang mau tidak mau akan menimbulkan kebingungan, bahkan mungkin salah arah, dan perubahan sikap yang tidak menguntungkan.
- c. Ciri distribusi, memungkinkan pergerakan item atau peristiwa melintasi ruang dan penyajiannya kepada sejumlah besar siswa yang memiliki pengalaman sensorik serupa. Saat ini, media seperti disket komputer, rekaman audio, dan rekaman video dapat dikirim ke lokasi mana pun kapan saja, daripada dibatasi pada satu kelas atau beberapa ruang kelas di bagian tertentu sekolah.

4. Klasifikasi Media Pembelajaran

Kriteria berikut ini setidaknya harus dipertimbangkan atau digunakan sebagai pedoman dalam memilih dan menggunakan media pembelajaran. menurut Nana Sudjana dan Ahmad Rivai dalam Umi Rayahu Auliana (2022: 25-26) meliputi:

- a. Kesesuaiannya dengan tujuan pembelajaran; yaitu pemilihan materi pembelajaran didasarkan pada tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Penggunaan media pembelajaran akan lebih mudah jika tujuan pembelajaran mencakup komponen pemahaman, aplikasi, analisi, dan sintesis.
- b. Penunjang isi bahan ajar: maksudnya bahan ajar yang bersifat factual, berprinsip, konseptual, dan umum memerlukan bantuan media agar dapat membantu peserta didik untuk memahaminya.
- c. Kemudahan memperoleh media: mengacu pada seberapa mudahnya bagi guru untuk membuat atau memperoleh media yang diperlukan untuk pembelajaran. Selain mudah dan bermanfaat untuk digunakan, media grafis biasanya dapat dibuat oleh guru dengan biaya yang lebih rendah.
- d. Kemampuan instruktur dalam menggunakannya; yang terpenting adalah guru dapat menggunakan media apa saja untuk membantu proses pembelajaran. Pengaruh penggunaan guru dalam interaksi antara siswa dengan lingkungannya adalah yang memberikan nilai dan keuntungan yang diharapkan, bukan media itu sendiri. Jika instruktur

tidak dapat menggunakan OHP, proyektor film, komputer, dan instrumen canggih lainnya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, maka keberadaannya tidak berarti.

- e. Ketersediaan waktu untuk penggunaan media, yang memungkinkan siswa memperoleh manfaat dari media sambil belajar.
- f. Sesuai dengan tingkat kemampuan berpikir siswa; agar siswa dapat memahami makna yang terkandung dalam media, maka pemilihan bahan ajar harus sesuai dengan tingkat kemampuan siswa.

5. Tujuan dan Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan elemen yang cukup penting dalam kegiatan belajar mengajar. Dalam kegiatan pembelajaran, biasanya guru memanfaatkan media pembelajaran sebagai alat bantu untuk menyampaikan materi agar peserta didik dapat memahaminya dengan baik. Penggunaan media pembelajaran dalam proses Pendidikan dapat meningkatkan minat dan rasa ingin tahu yang baru, memicu motivasi, serta memberikan dampak psikologis terhadap metode pembelajaran (Wulandari et al. 2023: 2). Jadi dapat di simpulkan bahwasanya tujuan dari media pembelajaran ialah untuk mempermudah dan meningkatkan efesien guru dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik yang diharapkan peserta didik dapat memiliki motivasi dalam belajar.

Dan adapun manfaat media pembelajaran bagi peserta didik yaitu:

- a. Sebagai media untuk memperlancar komunikasi antar peserta didik dan guru

- b. Untuk memudahkan pendidik dalam menyalurkan materi pendidikan tanpa harus bertatap muka
- c. Untuk memperlancar transfer informasi dan interaksi; Dalam pembelajaran jarak jauh sebagai salah satu media pembelajaran, media pembelajaran jarak jauh dapat memberikan informasi yang dibutuhkan oleh peserta didik.
- d. Membuat pekerjaan lebih efektif dan efisien, baik sebagai produk maupun sebagai proses untuk memecahkan masalah pembelajaran (Jediut et al., 2021).

6. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Sejumlah kecil media pembelajaran yang berbeda tidak digunakan secara bersamaan dalam kegiatan pembelajaran. Untuk mencapai hal ini, Anda perlu membuat pilihan media. Faktor dan langkah-langkah yang diperlukan dalam pemilihan media pembelajaran harus diperhatikan oleh guru dan tenaga kependidikan untuk memastikan pemilihan media yang tepat (Yespa Warinta et al., 2024). Pemilihan kriteria pembelajaran haruslah sesuai dengan tujuan pembelajaran tersebut, seperti harus sesuai dengan bahan Pelajaran, dan juga guru harus memiliki kemampuan untuk menggunakan media yang digunakan.

Adapun tujuan pembelajaran, keefektifan, ketersediaan, kualitas teknis, biaya, fleksibilitas, dan kemampuan penggunaan media pembelajaran merupakan pertimbangan penting saat memilih materi pembelajaran yang akan di gunakan. Berikut ini adalah uraian tentang hal tersebut:

- a. Salah satu tujuan pembelajaran adalah Memilih media yang tepat akan membantu Anda dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan sebelumnya. Anda harus memilih media yang paling sesuai untuk Anda dari beberapa media yang mungkin sesuai untuk penggunaan ini. Tingkat kesesuaian media yang digunakan dengan tujuan yang ingin dicapai menentukan keakuratannya.
- b. Keefektifan, keefektifan ialah dapat memilih mana yang di anggap paling efektif untuk mencapai tujuan dari pemilihan media pembelajaran yang akan di gunakan peserta Didik,
- c. Ketersediaan, Apakah media yang dibutuhkan tersedia? Apakah mudah mendapatkan media itu jika belum? Ada beberapa opsi untuk membuat media tersedia, seperti membuat sendiri, membuat bersama dengan siswa, atau mendapatkan bantuan dari sekolah.
- d. Kualitas teknis, Apakah media tersebut telah memiliki kualitas yang baik sebagai alat Pendidikan.
- e. Biaya Pengadaan, Jika pembuatan media pembelajaran memerlukan biaya, apakah tersedia biaya untuk pembuatan media pembelajaran tersebut.
- f. Fleksibilitas, dan kenyamanan sangat penting karna untuk keamanan pemakaian media pembelajaran yang dibuat.
- g. Kemampuan penggunaan media pembelajaran, walaupun media pembelajaran banyak manfaat nya, tetapi jika mereka tidak dapat

menggunakan media tersebut maka mereka tidak akan mendapatkan manfaat dari media yang di buat.(Yespa Warinta et al., 2024)

B. Media Pembelajaran *E-Book Creator*

1. Pengertian *E-Book Creator*

Menurut Zainiyati (2017) *E-book* merupakan media pembelajaran interaktif untuk menyampaikan informasi karena memungkinkan penyajian multimedia. Buku elektronik ini ditulis dengan gaya interaktif, yang memungkinkan siswa memilih bagian topik mana yang ingin mereka pelajari. Multimedia dalam proses pembelajaran berarti penggunaan berbagai media seperti teks, video, gambar dan lain-lain, yang semuanya berinteraksi untuk membantu mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan. Menurut Wiji Suwarno (2011) E-Book adalah versi elektronik dari sebuah buku. Buku secara umum merupakan kumpulan dokumen yang berisi teks dan gambar, sedangkan *e-book* juga berisi informasi digital dalam bentuk teks dan gambar (Retno Palupi et al., 2022).

Menurut Ahuja dan Goel, 2010 dalam Suryanti (2023:169) E-Book merupakan singkatan dari buku elektronik atau *e-book*, nama lain yang umum digunakan adalah buku digital. Layar komputer, e-reader khusus, asisten digital pribadi (PDA), dan bahkan telepon seluler semuanya dapat membaca buku elektronik dalam format digital. Artinya, buku elektronik lebih mungkin dinikmati dan dibaca di layar daripada di kertas. *E-book* memudahkan pengguna karena tersedia dalam bentuk elektronik dan dapat

disimpan serta dibaca di berbagai perangkat, sehingga dapat diakses dengan berbagai cara dan tersedia di mana saja dan kapan saja. Buku elektronik lebih sempurna dalam banyak hal karena mudah diakses dan menawarkan berbagai keunggulan dibandingkan buku cetak. Dan menurut Sugiyono dalam Suryanti (2023:169) Book Creator adalah "alat" sederhana untuk membuat buku yang menarik. Mengapa buku harus menarik, karena biasanya hanya foto saat ditulis, Alat ini memungkinkan Anda untuk memasukkan audio dan video serta foto dan tulisan.(Suryanti, 2023)

2. Sejarah *Book Creator* dan Langkah-langkah Penggunaan *Book Creator*

Dimulai pada tahun 2011 oleh Dan Amos, kisah Book Creator dimulai dengan seorang anak yang enggan membaca, hingga mencapai nomor 1 di *iTunes App store*. (<https://bookcreator.com/press/the-book-creator-story/>)

Langkah pertama dalam mengamati atau membuat Tindakan disebut langkah. Selain itu, akan di hasilkan media edukasi. Saat menggunakan media edukasi, Tindakan tertentu harus dilakukan antara lain yaitu:

- a. Pertama, untuk memulai, bisa untuk membuka www.bookcreator.com untuk mengunjungi *Book Creator*.
- b. Kedua, tekan menu masuk saat halaman telah terbuka..
- c. Ketiga, sementara siswa dapat memilih siswa, dan guru dapat memilih guru.

d. Keempat, rancanglah nama perpustakaan berdasarkan preferensi pemegang akun.

Anda dapat menulis konten dari berbagai bagian modul setelah proses pembuatan akun *creator* buku selesai. Konten modul mungkin berbeda, dan bahkan dapat menggunakan *Foogle Form*, *Classroom*, atau alat sejenis lainnya untuk menilai siswa.

Menggunakan *Media Book Creator* untuk membuat materi atau modul instruksional cukup mudah. Namun, penting untuk memastikan bahwa laptop atau komputer terhubung ke internet atau browser, karena internet diperlukan untuk mengakses materi ini. Untuk menggunakan *Media Book Creator*, ikuti langkah-langkah berikut.

- a. Akses situs web www.bookcreator.com menggunakan aplikasi yang ada di computer.
- b. Ketuk ikon buku baru di sudut kanan atas untuk memulai membuat materi atau model instruksional pada media pembuatan buku.
- c. Langkah berikutnya dalam fungsi ini adalah memilih tata letak buku. Bergantung pada daya cipta desain buku, alternatifnya berkisar dari persegi hingga lanskap hingga potret.
- d. Mengklik tombol plus setelah memilih tata letak memungkinkan Anda menggunakan imajinasi saat membuat materi instruksional. Tab media dan bentuk adalah dua tab. Anda dapat menggunakan tab media untuk merekam suara, mengambil gambar dengan kamera, menyalin teks menggunakan teks, dan menggambar menggunakan alat pena. Namun,

tab bentuk berguna untuk menambahkan berbagai bentuk yang dapat diakses.

Dari tahapan tahapan yang telah disebutkan di atas, dapat kita simpulkan bahwa media pembuatan buku sangat baik dalam menggabungkan berbagai jenis media agar konten yang dihasilkan dalam pembuatan buku menjadi lebih mudah dipahami. (Umi Rayahu Auliana (2022: 31-32)

3. Manfaat E-Book Creator

Adapun manfaat dari keberadaan media antara lain dampaknya terhadap pemahaman siswa dan keberlangsungan pembelajaran di kelas. Seperti media pada umumnya, media Book Creator juga menawarkan keuntungan yaitu:

- a. Sebagai bahasa guru dalam menyampaikan materi pembelajaran .
- b. Memperjelas makna dari materi yang akan disampaikan.
- c. Membuat peserta didik lebih memperhatikan dan mencermati informasi yang diberikan.
- d. Menggunakan media untuk menampilkan pertanyaan sebagai bahan evaluasi siswa di kelas (Umi Rayahu Auliana (2022: 34)

4. Kelebihan E-Book Creator

Salah satu kelebihan dari E-Book Creator adalah aplikasi ini tersedia secara gratis untuk digunakan dan diakses oleh siapa saja. Selain itu,

aplikasi ini tidak memerlukan keterampilan coding karena sangat mudah digunakan dan produk yang dihasilkannya dapat digunakan oleh siswa kapan saja dan dari lokasi mana pun. Siswa dapat menggunakan laptop atau smartphone karena aplikasi ini berbasis web dan tidak memerlukan instalasi aplikasi lain. Guru cukup memberikan tautan produk yang telah dibuat kepada siswa..(Munawwarah et al., 2023)

C. Belajar

1. Pengertian Belajar

Pembelajaran terjadi ketika praktik atau pengalaman yang diperkuat menghasilkan perubahan yang umumnya permanen dalam perilaku atau potensi perilaku. Interaksi stimulus dan respons mengarah pada pembelajaran. Pembelajaran adalah tindakan atau proses untuk memperoleh pengetahuan, mengembangkan kemampuan, meningkatkan sikap dan perilaku, serta memperkuat kepribadian. Pemahaman ilmiah konvensional mendefinisikan pengalaman sebagai pertemuan manusia dengan alam dalam konteks menjadi sadar atau proses memperoleh pengetahuan. Hampir mustahil untuk memisahkan kegiatan pembelajaran dari kegiatan sehari-hari seseorang, baik seseorang berpartisipasi di dalamnya sendiri atau dengan kelompok. Apakah masuk akal atau tidak, sebagian besar hal yang kita lakukan setiap hari bersifat mendidik.. Pengalaman yang terjadi berulang kali melahirkan pengetahuan (knowledge) atau *a body of knowledge*. (Nurlina Ariani, dkk. 2022: 1)

2. Pengertian Minat Belajar

Dalam Nurlina Ariani, Bloom mendefinisikan minat sebagai apa yang disebutnya sebagai afek yang berhubungan dengan subjek, yang mencakup minat dan sikap terhadap topik. Namun, membedakan antara minat dan sikap terhadap topik bisa jadi sulit. Kontinum yang membentang dari perspektif (perasaan) yang buruk terhadap pelajaran adalah apa yang terlihat. Kuesioner yang bertujuan untuk mengumpulkan berbagai ide, perspektif, dan preferensi yang mungkin menunjukkan afek positif atau negatif terhadap pelajaran dapat digunakan untuk mengukurnya. Ini termasuk menanyakan kepada siswa apakah mereka mempelajari materi tersebut, apa yang mereka sukai atau tidak sukai tentangnya, dan berbagai teknik.. (Nurlina Ariani, dkk. 2022: 25).

Menurut Pujadi dalam Nurlina Ariani, Menurut Pujadi dalam Nurlina Ariani, minat belajar siswa yang tercermin dalam motivasi belajarnya merupakan suatu keadaan yang dapat menggerakkan dan menuntun tingkah lakunya ke arah tercapainya hasil yang diharapkan dalam jenjang pendidikan selanjutnya. (Nurlina Ariani, dkk. 2022: 25). Intinya, motivasi internal dan eksternal siswa untuk belajar bagaimana mengubah perilaku mereka yang mendorong minat mereka dalam belajar, menurut Asrori dalam Nurlina Ariani (Uno, 2014). Siswa yang memiliki keinginan untuk berhasil dalam setiap pelajaran, misalnya, akan selalu berusaha mempelajari buku-buku tentang mata pelajaran yang akan diajarkan guru pada malam hari. Oleh karena itu, ia berusaha untuk berprestasi agar

keinginannya tersebut terpenuhi. Itulah gambaran motivasi internal. Pada skenario kedua, siswa bersemangat untuk belajar karena telah dijanjikan hadiah oleh guru, yang memotivasi mereka untuk belajar. Itulah gambaran insentif eksternal. (Nurlina Ariani, dkk. 2022: 28).

3. Faktor faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar

Minat belajar seseorang dipengaruhi oleh sejumlah hal dan tidak terjadi begitu saja. Menurut Syah dalam Nurlina Ariani dkk (2022: 28) membedakannya menjadi tiga macam, yaitu:

- a. Faktor internal dua unsur internal adalah unsur yang berasal dari dalam diri peserta didik, yaitu:
 - 1) Aspek fisiologis kondisi fisik dan ketegangan otot merupakan penanda tingkat kebugaran tubuh siswa. Motivasi dan tingkat partisipasi siswa di kelas dapat dipengaruhi oleh hal ini.
 - 2) Aspek psikologi Motivasi, minat, bakat, sikap, dan kecerdasan siswa semuanya dianggap sebagai komponen psikologis yang berasal dari dalam diri mereka.
- b. Faktor Eksternal Siswa Pengaruh eksternal terbagi menjadi dua, yaitu faktor lingkungan nonsosial dan faktor lingkungan sosial.nonsosial
 - 1) Lingkungan Sosial, lingkungan sosial yang dimaksud adalah lingkungan sekolah, keluarga, lingkungan tempat tinggal, dan teman sekelas.

2) Lingkungan Nonsosial, lingkungan nonsosial Lingkungan sosial yang dimaksud adalah gedung sekolah dan letaknya, isi pelajaran, waktu belajar, keadaan rumah, dan sarana pendidikan.

c. Faktor Pendekatan Belajar

Istilah "elemen-elemen pendekatan pembelajaran" mengacu pada strategi atau taktik apa pun yang digunakan siswa untuk meningkatkan kemandirian dan efisiensi proses pembelajaran untuk mata pelajaran tertentu.

Dua dari tiga kriteria yang disarankan—pengaruh eksternal dan faktor-faktor pendekatan pembelajaran—dapat ditingkatkan oleh para pendidik. Siswa dapat mengenali elemen-elemen internal sendiri. Meskipun variabel-variabel internal dapat ditingkatkan oleh siswa, guru juga dapat mendorong siswa untuk lebih terlibat dalam pembelajaran dari variabel-variabel tersebut.

4. Pengertian Hasil Belajar

Menurut Bloom mengklaim bahwa keterampilan kognitif, emosional, dan psikomotorik semuanya termasuk dalam pengertian capaian pembelajaran. Ranah kognitif meliputi pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan evaluasi. Ranah afektif meliputi penerimaan, tanggapan, evaluasi, pengorganisasian, dan pengkarakterisasian. Ranah psikomotor meliputi inisiatif, rutinitas, dan kegiatan rutin. Keterampilan produktif, teknis, fisik, sosial, manajerial, dan

intelektual juga termasuk dalam keterampilan psikomotorik. Menurut W. Winkel (Zakky), capaian pembelajaran didefinisikan sebagai keberhasilan siswa, khususnya pencapaian pembelajaran di sekolah yang berbentuk nilai numerik. Keterampilan yang dimiliki siswa setelah pengalaman belajar mereka adalah apa yang didefinisikan Sudjana sebagai capaian pembelajaran. (Tim Pusat Penelitian Kebijakan Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan Kemendikbud. 2020: 7)

5. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

a. Faktor Internal (Dari Dalam Diri Siswa)

1) Motivasi Belajar

Menurut A.M. Sardiman, motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal pada siswa yang menyebabkan timbulnya semangat dan kegigihan dalam belajar, sehingga mereka dapat mencapai tujuan belajar. Motivasi ini berperan penting dalam mengarahkan, memelihara, dan mendorong siswa untuk terlibat aktif dalam kegiatan belajar.

Dalam konteks interaksi belajar mengajar, Sardiman menekankan pentingnya hubungan edukatif antara guru dan siswa. Guru tidak hanya berperan sebagai penyampai pengetahuan (*transfer of knowledge*), tetapi juga sebagai pendidik yang membentuk kepribadian siswa secara utuh (*transfer of value*). Interaksi yang baik antara guru dan siswa dapat

meningkatkan motivasi belajar siswa untuk menunjukkan minat, inisiatif, dan keaktifan dalam belajar.

Beberapa ciri-ciri siswa yang memiliki motivasi belajar menurut Sardiman antara lain:

- a) Tekun dalam menghadapi tugas.
- b) Ulet dalam menghadapi kesulitan.
- c) Menunjukkan minat pada berbagai masalah.
- d) Lebih senang bekerja mandiri.
- e) Cepat bosan pada tugas rutin.
- f) Dapat mempertahankan pendapatnya.
- g) Tidak mudah melepaskan hal yang diyakini.
- h) Senang mencari dan memecahkan masalah.

Motivasi belajar juga memiliki beberapa fungsi, yaitu mendorong siswa untuk berbuat (menjadi motor penggerak), memberikan arah pada kegiatan belajar, dan memelihara ketekunan dalam belajar. Dengan motivasi yang kuat, siswa akan lebih mudah mencapai hasil belajar yang optimal. (Sadirman, 2020:236)

2) Kesehatan Jasmani dan Psikologis

Kesehatan fisik dan kondisi mental (seperti stres atau kepercayaan diri) sangat berpengaruh terhadap konsentrasi dan daya serap materi. Keaktifan anak didik tidak hanya dituntut dari segi fisik, tetapi juga dari segi kejiwaan. Apabila hanya dari segi fisik saja yang aktif dan mentalnya tidak aktif, maka tujuan dari

pembelajaran belum tercapai. Hal ini sama saja dengan peserta didik tidak belajar, karena peserta didik tidak merasakan perubahan dalam dirinya. Belajar pada hakikatnya adalah suatu “perubahan” yang terjadi dalam diri seseorang setelah melakukan aktivitas belajar. (Nurlina Ariani dkk, 2022: 8)

3) Kecerdasan atau Kemampuan Kognitif

Kemampuan intelektual memengaruhi kecepatan dan kualitas pemahaman terhadap pelajaran. Sesuai dengan pendapat Ahmad Susanto dalam Asrori, menyatakan kognitif yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai, mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Jadi proses kognitif berhubungan dengan tingkat kecerdasan (intelegensi) yang menandai seseorang dengan berbagai minat terutama sekali ditujukan kepada ide – ide belajar. (Asrori, 2020: 41)

b. Faktor Eksternal

1) Lingkungan

Dukungan orang tua, suasana rumah, dan perhatian terhadap pendidikan sangat memengaruhi hasil belajar. Fasilitas sekolah, suasana kelas, kualitas guru, dan teman sebaya menjadi faktor penting. Guru dapat mengarahkan siswa ke arah yang lebih baik, dalam hal ini guru dituntut untuk memberikan respon kepada siswa yang kurang atau tidak terlibat dalam pembelajaran. Siswa yang berbuat keributan di dalam kelas pada saat pembelajaran

berlangsung, guru dengan tegas harus memberikan teguran secara arif dan bijaksana. (Djamarah, 2019: 73)

2) Faktor Metode Pembelajaran

Hasil belajar dapat dipengaruhi dari metode pembelajaran yang digunakan. Menurut Andri Kurniawan menyatakan bahwa setiap metode pembelajaran memiliki keunggulan dan kelemahan, begitu juga metode *example non example*. Keunggulan terbesar yang dimiliki metode *example non example* yaitu adanya peluang untuk menganalisis melalui gambar. Gambar adalah salah satu media pembelajaran yang efektif. Dengan kata lain, gambar memiliki fungsi penting dalam pembelajaran. Keunggulan yang dimiliki oleh metode *example non example* antara lain:

- a) Peserta didik diajarkan dimulai dari suatu definisi kemudian diperluas pemahaman konsep untuk lebih rinci dan mendalam.
- b) Peserta didik terlibat untuk menemukan agar dapat membuat definisi yang progresif berdasarkan hal yang dialami.
- c) Peserta didik diberikan suatu hal yang bertentangan untuk menyelidiki lebih mendalam karakter dari suatu konsep agar menentukan *non example* yang ada pada sebagian hal yang merupakan suatu karakter dari konsep untuk *example* yang dipelajari. (Andri Kurniawan dkk. 2022:134)

Sedangkan faktor-faktor yang memengaruhi hasil belajar siswa menurut Yendri Wirda dkk (2020: 12-18), meliputi:

a. Ukuran Rombel

Ukuran rombongan belajar adalah jumlah siswa dalam satu ruang kelas, atau jumlah siswa yang diajar oleh guru di dalam kelas atau jumlah rata-rata siswa yang diajarkan oleh guru di sekolah dalam suatu sistem pendidikan. Dapat juga diperluas sebagai jumlah siswa yang berpartisipasi dalam pengalaman pembelajaran yang tidak dilakukan pada pengaturan ruang kelas tradisional, atau bisa juga mengacu pada jumlah keseluruhan siswa pada tingkat kelas tertentu atau kelas di sekolah walaupun penggunaan ini tidak lazim digunakan pada pendidikan masyarakat.

b. Kepemimpinan instruksional

Kepala sekolah dalam menyelenggarakan semua jenis kegiatan pendidikan di sekolah memegang peranan yang sangat menentukan dalam pencapaian tujuan sekolah. Gejala yang ada di lapangan mengungkapkan bahwa sekolah yang sukses pada umumnya terkait erat dengan peran kepala sekolah dalam mengoordinasikan dan mengendalikan fungsi-fungsi pembelajaran di sekolah. Studi Lipham James H., et al. menyimpulkan bahwa keberhasilan sekolah akan menunjukkan keberhasilan kepemimpinan kepala sekolah.

c. Iklim sekolah

Iklim organisasi adalah keadaan, kondisi dan karakteristik lingkungan tempat bekerja yang menjadi ciri khas sebuah organisasi yang terbentuk dari sikap, perilaku, dan kepribadian seluruh anggota

organisasi. Iklim organisasi merupakan sebuah konsep yang menggambarkan suasana internal lingkungan organisasi yang dirasakan anggotanya selama mereka beraktivitas dalam rangka tercapainya tujuan organisasi. Iklim organisasi merupakan faktor penting yang menentukan kehidupan suatu organisasi. Iklim organisasi menjadi salah satu faktor yang menentukan kepuasan kerja warga suatu organisasi.

d. Status sosial ekonomi

Status sosial ekonomi (SSE) merupakan kombinasi pengukuran ekonomi dan sosiologis dari pengalaman kerja seseorang serta tingkat ekonomi dan sosialnya dan nantinya berdampak terhadap kesehatan maupun kesejahteraan seseorang. Status sosial ekonomi merujuk pada pendapatan, pendidikan, dan pekerjaan seseorang sebagai tiga indikator utamanya.

e. Metakognisi

Iskandar menjelaskan metakognisi melalui artikel “Pendekatan Keterampilan Metakognisi dalam Pembelajaran Sains di Kelas”. Makna metakognisi merujuk pada berpikir tingkat tinggi yang melibatkan kontrol aktif dalam proses kognitif belajar dalam memecahkan suatu masalah. Kegiatan seperti perencanaan tentang pendekatan tugas belajar, pemantauan pemahaman, dan mengevaluasi kemajuan penyelesaian tugas adalah metakognisi alami. Konsep

metakognisi merupakan kemampuan berpikir dengan fokus yang menjadi objek berpikirnya adalah proses berpikir pada diri sendiri.

f. Tutor sebaya

Belajar dengan teman sebaya ditengarai merupakan proses pembelajaran yang potensial memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa. Tutor teman sebaya mengalami banyak perkembangan, pada tahun 1800-an Joseph Lancaster mengembangkan sistem monitorial dimana monitor (siswa yang ditunjuk untuk membantu guru) atau proktor belajar dari guru mereka dan kemudian menyampaikannya ke anak lainnya. Belajar dengan teman sebaya (tutor sebaya) digunakan untuk berbagai kegiatan. Namun, umumnya terjadi mengacu pada siswa-siswa yang selalu belajar dengan berpasangan dengan tujuan untuk saling membantu belajar.

g. Umpan balik

★ Pembelajaran dan penilaian merupakan kegiatan yang dilaksanakan sejalan, terpadu, dan tertanam. Penilaian dalam konteks untuk pembelajaran harus menghasilkan informasi yang digunakan sebagai umpan balik agar pembelajaran menjadi efektif dan bermakna. Hattie melakukan survey terhadap guru untuk mengetahui pendapat mereka tentang umpan balik dari pembelajaran. Guru umumnya beranggapan bahwa umpan balik bisa berupa komentar, instruksi untuk melakukan sesuatu, klarifikasi, kritik, konfirmasi, pengembangan konten, refleksi konstruktif, koreksi, dan kriteria.

h. Keterlibatan orangtua

Dalam konsep “Tripusat Pendidikan” yang dikembangkan oleh Ki Hadjar Dewantara dikemukakan bahwa orangtua dan masyarakat termasuk dalam dua dari tiga pusat pendidikan yang memegang peranan sangat penting dalam pendidikan seorang anak selain sekolah. Pendidikan anak merupakan tanggung jawab orangtua. Orangtua adalah pendidik yang pertama dan utama. Peran orangtua tidak dapat digantikan oleh sekolah, lembaga pendidikan, maupun lembaga bakat.

i. Pembelajaran individual

Pembelajaran individual merupakan sebuah metode pembelajaran dimana isi, materi pembelajaran, media pembelajaran dan kecepatan pembelajaran didasarkan pada kemampuan dan minat setiap siswa. Heather mendefinisikan juga bahwa pembelajaran individual adalah sebagai setiap langkah yang diambil dalam merencanakan dan melaksanakan program studi dan pelajaran yang sesuai dengan kebutuhan masing-masing individu siswa, kesiapan belajar mereka, serta karakter atau gaya belajarnya.

j. Kepemilikan dan Penggunaan TIK

Prestasi belajar dipengaruhi pula oleh kecukupan dan mutu fasilitas belajar. Faktor eksternal, fasilitas belajar untuk mendukung kegiatan belajar akan berpengaruh terhadap hasil belajar dan prestasi siswa. Jadi proses pembelajaran akan lancar dan baik jika didukung dengan sarana atau fasilitas pembelajaran yang lengkap serta dengan

kondisi yang baik sehingga hasil pembelajaran siswa akan tercapai dengan baik.

k. Kesehatan Siswa

Faktor fisik yang berpengaruh terhadap proses dan hasil belajar adalah kondisi individual siswa, baik kondisi kebugaran jasmani maupun kesehatan rohani. Siswa yang berada dalam kondisi fisik yang kurang segar tidak akan memiliki kesiapan yang memadai untuk memulai tindakan belajar. Kondisi fisik pada umumnya sangat berpengaruh terhadap kemampuan belajar seseorang. Orang yang dalam keadaan segar fisiknya, akan berlainan belajarnya dari orang yang dalam keadaan kelelahan.

1. Pembinaan (Mentoring)

Mentoring merupakan kegiatan membantu seseorang untuk berkembang lebih efektif. Hubungan ini dirancang untuk membangun rasa percaya diri dan mendukung orang yang dimentori (mentee) sehingga mereka mampu mengontrol perkembangan diri dan pekerjaannya. Mentoring bukanlah pelatihan atau pengajaran. Mentor tidak harus seorang pelatih yang berkualifikasi atau ahli.

m. Pembelajaran kolaboratif

Pembelajaran kolaborasi menurut Smith dan MacGregor merupakan salah satu pendekatan dalam pembelajaran yang melibatkan kerja sama intelektual antarsiswa atau siswa dengan guru. Biasanya para siswa berkolaborasi dalam sebuah kelompok yang

beranggotakan minimal dua orang siswa untuk menemukan pemahaman, solusi, makna, atau mengkreasi sesuatu. Pembelajaran kolaborasi berpusat pada eksplorasi siswa bukan berpusat pada guru. Guru sebagai pengarah, fasilitator agar kolaborasi efektif dan konten tepat. Asumsi yang relevan dengan pembelajaran kolaborasi, yakni pembelajaran aktif (proses konstruktif) pengetahuan yang sudah ada digunakan untuk mengkonstruksi pengetahuan baru dengan aktif berkolaborasi mempelajari informasi baru, ide atau skill baru. Siswa dalam kolaborasi dituntut mengkreasi sesuatu, mengkonstruksi makna.

D. Pendidikan Agama Islam

1. Pengertian Pendidikan Agama Islam

Menurut Ahmad Susanto dalam Siti Nurhasanah. Dkk. (2019: 171), berpendapat bahwa pendidikan agama secara umum merupakan upaya agar manusia mampu memenuhi tujuan penciptaannya. Manusia diciptakan untuk memahami hakikat Tuhannya, mensucikan dan menyempurnakan ibadahnya kepada-Nya, serta siap mengabdikan kepada-Nya dengan menaati segala aturan dan menjauhi segala larangan-Nya.

Tujuan pendidikan agama, misalnya, dalam konteks Islam, adalah agar peserta didik memahami, menghargai, menerima, dan mengamalkan ajaran Islam agar menjadi umat Islam yang berakhlak mulia dan beriman kepada Allah SWT. Pendidikan agama Islam di sekolah dimulai dari tahap kognitif, berlanjut ke tahap emosional, dan terakhir mencapai tahap

psikologis, yaitu saat peserta didik mengalami ajaran Islam, menurut Muhaimin dalam Siti Nurhasanah dkk. (2019: 171).

2. Tujuan Pendidikan Agama Islam

Menurut Ahmad Susanto dalam Siti Nurhasanah. Dkk. (2019: 171 Al-Qur'an, akidah, akhlak, fiqih, petunjuk ibadah, dan tanggal atau sejarah yang lebih menekankan pada pembelajaran agama Islam, ilmu pengetahuan, dan budaya merupakan lima komponen utama yang digunakan untuk mencapai tujuan Pendidikan Agama Islam. Memiliki landasan keimanan yang kokoh, sebagaimana ditentukan oleh metrik berikut, merupakan salah satu keterampilan mendasar yang harus dimiliki oleh lulusan sekolah dan harus di berikan oleh materi:

1. Siswa dapat mengamalkan atau beribadah.
2. Siswa memahami alkitab sesuai dengan usiannya.
3. Siswa dapat mempelajari perilaku yang sesuai dengan ajaran agama.
4. Siswa memahami kehidupan para nabi, terutama ketika mereka masih muda.
5. Siswa dapat membaca alkitab dalam bahasa aslinya dan memahami sebagian maknanya.

3. Ruang Lingkup Pendidikan Agama Islam

Karena materi pelajaran Pendidikan Agama Islam mencakup berbagai macam topik, maka kurikulumnya senantiasa terhubung dengan hubungan

vertikal dengan Allah SWT dan hubungan horizontal dengan makhluk lainnya, terlebih lagi selalu berlandaskan pada Al Quran dan Hadist. Ada tiga kategori yang digunakan oleh Dr.Abdurrahman Saleh Abdullah Umi Rahayu Auliana (2022; 37) untuk mengklasifikasikan ilmu yang Menyusun kurikulum Pendidikan Agama Islam, yaitu;

- a. Kategori pertama, pokok bahasan yang berkaitan dengan Al Quran dan Hadist, yang sering dikenal dengan istilah mata Pelajaran Agama.
- b. Kategori kedua dalam bidang ilmu kemanusiaan, yaitu ilmu yang mempelajari tentang pokok bahas ilmiah yang diajarkan dalam Pendidikan Agama Islam, meliputi bidang psikologi, sosiologi, sejarah, dan lain lainnya.
- c. Kategori ketiga yaitu ilmu-ilmu kealaman,yang meliputi astronomi, biologi, fisika,dan botani.

Bergantung pada kebutuhan Lembaga Pendidikan tertentu, materi dasar Pendidikan Islam semacam ini dapat diubah,disempurnakan, atau disesuaikan. Pendidikan Agama Islam termasuk dalam katategori pertama dari tiga kategori materi kurikulum Pendidikan Agama Islam karena semua pembicaraanya terkait erat dengan prinsip prinsip yang ada di dalam Al Quran dan Hadist.

Ruang lingkup pendidikan agama Islam dan ajaran agama Islam adalah identik. Menurut buku Abudin Nata, Pendidikan Islam dengan Pendekatan Multidisiplin, ruang lingkup pendidikan agama Islam adalah sebagai berikut.:

- a. Pertama, gagasan dan teori yang dibutuhkan untuk mengembangkan desain Pendidikan Islam dalam semua aspeknya, termasuk kurikulum, prosedur belajar mengajar, visi, tujuan, dan sasaran. Gagasan dan teori ini disadarkan pada temuan penyelidikan menyeluruh dan ilmiah terhadap sumber-sumber ajaran Islam Al-Quran dan Sunnah, serta dari berbagai bidang terkait, termasuk sejarah, filsafat, psikologi, sosiologi, budaya, politik, hukum, etika, manajemen, dan teknologi mutakhir.
- b. Kedua, gagasan dan konsep yang diperlukan untuk mendukung praktik Pendidikan, yaitu mendorong peserta didik untuk tumbuh, berkembang, dan maju dalam hal pengetahuan, kemampuan, spiritualitas, sikap, pola pikir, dan kepribadiannya. Bagaimana komponen-komponen keterampilan praktis yang dibutuhkan dalam praktik pendidikan diterapkan dalam praktik pedagogik, didaktis berdasarkan teori dan konsep yang terdapat dalam Pendidikan Agama Islam. (Umi Rayahu Auliana, 2022: 38)

4. Metode Pembelajaran Agama Islam

Dengan bantuan teknologi canggih dan kemajuan ilmiah, berbagai pendekatan yang serupa dengan pendekatan yang biasanya digunakan dalam studi disiplin ilmu lain telah dikembangkan untuk digunakan dalam Pendidikan Agama Islam. Namun yang lebih spesifik dalam pembelajaran agama menurut Abdurrahman Saleh dalam Siti Nurhasanah. Dkk. (2019: 172) yang dikutip dalam Susanto meliputi metode ceramah, tanya jawab, diskusi, demonstrasi, sosiodrama, dan pemberian tugas.

Kebutuhan akan berbagai pendekatan bermula dari kenyataan bahwa Pendidikan Agama sangat bergantung pada karakteristik unik setiap mata pelajaran, baik dari segi sifat maupun tujuannya. Selain itu, variasi dalam keadaan dan lingkungan tempat pendidikan berlangsung, variasi dalam kepribadian dan keterampilan setiap pendidik, dan variasi dalam latar belakang individu anak-anak dari segi latar belakang, usia, dan kapasitas berpikir mereka semuanya dapat berkontribusi pada berbagai pendekatan yang digunakan. Siti Nurhasanah. Dkk. (2019: 172)

E. Materi Makna Bersyukur Kepada Allah SWT

1. Pengertian Bersyukur Kepada Allah SWT

Bersyukur merupakan bukti keimanan seseorang kepada-Nya, maka bersyukur merupakan salah satu cara untuk mengungkapkan rasa syukur atas segala karunia-Nya. Menerima segala nikmat yang telah diberikan oleh Allah SWT sebagai bentuk ibadah dan pembelaan diri terhadap dosa merupakan salah satu cara bersyukur. (Tim Penyusun MGMP PAI dan BP, 2024: 22)

2. Manfaat Bersyukur Kepada Allah SWT

Berikut ini beragam alasan mengapa kita harus bersyukur:

- a. Membuat memiliki pemikiran dan perasaan positif

Dengan bersyukur, kita akan lebih memaknai segala sesuatunya dengan pikiran dan perasaan positif.

b. Menghindarkan diri dari iri dan dengki

Bersyukur kepada Allah SWT akan menghindarkan diri dari penyakit hati seperti iri, dengki, fitnah atau takabur.

c. Bersyukur dapat menambah nikmat dan mengingkarinya akan mendapat azab. (Tim Penyusun MGMP PAI dan BP, 2024: 24)

3. Cara Bersyukur terhadap Allah SWT

a. Melalui aktivitas lisan

Dalam aktivitas lisan ucapan "Alhamdulillah" adalah hal yang paling sedikit dibutuhkan untuk latihan berbicara ini. Hal hal baik diucapkan dalam kegiatan ini. Mereka yang bersyukur kepada Allah SWT akan selalu menjaga mulutnya agar tidak mengucapkan kata kata yang menyinggung. Mereka akan terus menerus memohon ampun kepadanya.

b. Melalui aktivitas hati

Rasa syukur dapat terwujud dalam bentuk kebahagiaan, ketulusan, dan keterbukaan untuk menerima apa yang sudah ada. Terlepas dari kesejahteraan, orang yang bersyukur niscaya akan lebih mudah menemukan kebahagiaan dalam hidupnya.

c. Melalui aktivitas fisik

Tindakan fisik untuk bersyukur atau latihan fisik dapat dilakukan dalam berbagai bentuk, termasuk melibatkan orang lain atau hanya diri sendiri. Tindakan yang berhubungan dengan orang lain, termasuk keberuntungan, kebijaksanaan, kebahagiaan, dan sebagainya. Misalnya,

kita sering mendapat undangan hajatan. Ini adalah contoh rasa syukur yang diwujudkan dalam cara yang nyata, saat tuan rumah acara membagikan makanan dan minuman kepada para tamu. (Tim Penyusun MGMP PAI dan BP, 2024: 24-25)

