

BAB II

KAJIAN TEORITIS

A. Landasan Teori

1. Tinjauan Tentang Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Istilah media awalnya dari Bahasa latin yaitu medium artinya ‘tengah’, ‘perantara’ atau ‘pengantar’. Kata media dalam bahasa indonesia yaitu sebagai pertengahan.²⁷ Sedangkan pada Bahasa arab, media berasal dari kata “wasaaila” yang artinya perantara atau pengantar pesan dari pengirim pesan ke penerima pesan.²⁸ Sehingga dari pengertian tersebut dapat diartikan bahwa media merupakan perantara untuk menghubungkan informasi dari pengirim ke penerima informasi.

Sedangkan Pembelajaran merupakan aktivitas yang melibatkan orang lain untuk mendapatkan pengetahuan, ketrampilan, dan nilai-nilai yang positif dengan memanfaatkan beberapa sumber belajar²⁹ Oleh karena itu, sebuah pembelajaran memadukan dua pihak, yakni peserta didik menjadi pembelajar dan guru menjadi fasilitator.

Zaenal menyatakan, media pembelajaran merupakan segala bentuk sarana yang memuat pesan atau materi pelajaran yang digunakan pada proses pembelajaran supaya materi tersebut

²⁷ Leonardo, Marsam. *Kamus Praktis Bahasa Indonesia*, (Surabaya: Karya Utama, 1983), H. 45.

²⁸ Rudi Sumiharsono, Hisbiyatul Hasanah. *Media Pembelajaran*. (Jember: Pustaka Abadi, 2017), H.9.

²⁹ Lock.It. Zumirratul Husna.

tersampaikan atau dipelajari secara lebih mudah dan efektif.³⁰ Rossi dan Breidle juga menyatakan, Media pembelajaran mencakup semua sarana dan bahan yang bisa dimanfaatkan dalam pendidikan seperti media buku atau koran, radio, dan lain sebagainya.³¹

Dari definisi tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan sebuah wadah yang berisi pesan atau informasi dari sumber (guru) yang nantinya akan disampaikan ke penerima pesan tersebut (peserta didik). Materi yang akan disampaikan yaitu pesan pembelajarannya dan tujuannya agar terjadi sebuah proses belajar mengajar. Apabila media tidak dapat berfungsi dengan baik sebagai penyampai pesan, maka media tersebut dianggap tidak efektif karena gagal mengkomunikasikan isi pesan dari sumber kepada penerima.

b. Ciri-ciri Media Pembelajaran

Menurut Gerlach dan Ely terdapat tiga ciri media³², diantaranya yaitu:

1) Ciri fiksatif (*Fixative Property*)

Pada ciri ini menunjukkan kemampuan media merekam, menyimpan, melestarikan, dan merekonstruksi, suatu peristiwa atau objek. Dengan bantuan media seperti videotape, fotografi,

³⁰ Zainal, Arifin Ahmad, *Perencanaan Pembelajaran*, (Jakarta: Pedagogia, 2012), H. 109.

³¹ Ilyas Ismail. *Teknologi Pembelajaran Sebagai Media Pembelajaran*. (Makassar: Pendekia Publisher, 2020).

³² Cecep K, Daddy D. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Cetakan Kesatu. (Jakarta: Kencana, 2020). Hal. 10-12

audiotape, compact disk, dan film, suatu peristiwa dapat diurutkan kembali dan disusun ulang.

2) Ciri Manipulatif (*Manipulative Property*)

Ciri ini menggambarkan transformasi suatu kejadian atau objek yang dimungkinkan. Seperti adanya kejadian yang berlangsung selama beberapa hari dapat disajikan kepada peserta didik hanya dalam dua atau tiga menit melalui teknik pengambilan gambar *time-lapse recording*.

3) Ciri Distributif (*Distributive Property*)

Ciri ini memungkinkan adanya suatu objek atau peristiwa yang ditransportasikan melalui ruang, dan kejadian tersebut disajikan secara bersamaan kepada sejumlah besar peserta didik dengan stimulus. Sehingga mereka memperoleh pengalaman yang relatif sama mengenai kejadian itu.

c. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Menurut Soelarko, media pembelajaran memiliki kegunaan yakni menggambarkan suatu hal yang tidak dapat atau sulit dilihat sehingga dapat menjadi lebih jelas dan dapat meningkatkan sebuah pemahaman atau persepsi seseorang.³³ Terdapat enam kegunaan utama media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran, sebagai berikut:³⁴

³³ Rudi Sumiharsono, Hisbiyatul Hasanah. *Media Pembelajaran*. (Jember: Pustaka Abadi, 2017), H.10.

³⁴ *Op.Cit*, Rudi Sumiharsono, Hisbiyatul Hasanah. Hlm 11

- 1) Penggunaan media pembelajaran bukan sekedar fungsi tambahan, tetapi memiliki peran khusus yakni sebagai alat bantu untuk menciptakan proses pembelajaran yang efektif.
- 2) Penggunaan media pembelajaran merupakan suatu komponen yang tidak dapat dipisahkan dari kegiatan pembelajaran.
- 3) Penggunaan media pembelajaran merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari tujuan dan isi pembelajaran.
- 4) Media pembelajaran bukan hanya sekedar pelengkap ataupun alat hiburan semata.
- 5) Media pembelajaran digunakan untuk mempercepat proses pembelajaran dan memfasilitasi peserta didik dalam menerima materi yang disampaikan oleh guru.
- 6) Media pembelajaran digunakan sebagai alat untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

2. Tinjauan Tentang E-Learning

a. Pengertian E-Learning

Singkatan “E” pada istilah “E-learning” memiliki arti Elektronik. Menurut Darin E. Hartley mendefinisikan e-learning sebagai jenis pembelajaran yang memungkinkan bahan ajar dapat tersampaikan kepada peserta didik melalui internet atau media jaringan komputer.³⁵ Gilbert & Jones dan Michael, mereka menggambarkan E-learning sebagai segala bentuk aktivitas

³⁵ Ilham Prabowo. “Pengaruh Pembelajaran E-Learning Berbasis Moodle Terhadap Hasil Pendidikan Agama Islam Siswa Kelas Xi Di Sma Negeri 14 Bandarlampung”. Uin Raden Intan Lampung, 2019.

pembelajaran yang menggunakan media berupa elektronik dalam prosesnya.³⁶

E-learning adalah alat dalam pendidikan atau pengajaran yang berbasis computer atau sistem yang memungkinkan pembelajaran dapat dilakukan kapan saja dan dimana saja.³⁷ E-Learning juga merupakan sebuah model pembelajaran yang melibatkan berbagai media untuk menyampaikan materi ajar atau konten melalui situs internet dengan memanfaatkan multimedia.³⁸ Oleh karena itu, peserta didik tidak hanya duduk di ruang kelas menyimak materi pelajaran yang disampaikan guru, melainkan dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja jika mereka terhubung dengan internet.

Persepsi dasar tentang E-learning secara umum ada 2 dalam sebuah pembelajaran,³⁹ yaitu:

- 1) *Electronic Based E-learning*, yaitu pembelajaran yang memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi, terutama yang berbentuk elektronik, seperti internet, komputer, video, proyektor, dan sebagainya.
- 2) *Internet Based*, yaitu pembelajaran yang memanfaatkan fasilitas internet yang bersifat online atau daring sebagai salah satu instrumen utama. Sehingga peserta didik dapat mengakses

³⁶ Wahyuningsih Dian, *Loc. Cit.*

³⁷ Muhammad Rusli, Dkk. *Memahami E-Learning: Konsep, Teknologi, Dan Arah Perkembangan*. (Yogyakarta: Andi Offset, 2020). Hlm. 1

³⁸ *Ibid.*

³⁹ Muhammad Rusli, Dkk. *Op.Cit.* Hlm 3.

pembelajaran secara online tanpa terbatas dengan jarak, ruang, dan waktu.

b. Karakteristik E-Learning

E-learning berfokus pada peningkatan kemampuan personal dan pencapaian kemandirian dalam belajar. Namun, e-learning juga dapat mendorong peningkatan keterampilan sosial, mengingat pembelajaran adalah suatu proses sosial. Menurut Littlejohn dan Pegler, ada beberapa prinsip yang perlu diterapkan dalam penggunaan e-learning dalam pembelajaran, yakni:⁴⁰

1) Personalisasi

Penggunaan *e-learning* memungkinkan peserta didik untuk belajar sesuai dengan kecepatan, minat dan kebutuhannya dalam belajar. Selain itu peserta didik mendapatkan umpan balik secara personal tanpa diketahui peserta didik yang lainnya.

2) Keamanan

Pada *e-learning* dilengkapi dengan sistem yang dapat digunakan untuk menyimpan data atau dokumen seperti catatan, tugas, dan ujian dengan aman pada *server*. Bahkan, ketika pekerjaannya belum selesai dikerjakan. Data yang disimpan dalam bentuk digital akan tetap terjaga dan aman selagi tidak adanya kerusakan pada *server*.

⁴⁰ Wahyuningsih Dian, *Op.Cit.* Hlm 9-10.

3) Belajar Mandiri

E-learning memungkinkan peserta didik untuk mengakses kembali materi sesering dan sebanyak yang mereka inginkan. Dengan adanya hal ini, peserta didik dapat belajar sesuai dengan kecepatan dan kemampuan masing-masing individu, bukan kecepatan yang ditetapkan oleh orang lain.

4) Tracking

Dengan penggunaan e-learning, pendidik atau guru dapat melakukan pemantauan aktivitas yang dilakukan peserta didik baik secara individu maupun kelompok.

5) Aplikasi pihak ketiga

Dalam penerapan e-learning banyak aplikasi pihak ketiga yang dapat digunakan oleh pengguna untuk menyelesaikan tugas mereka, seperti memanfaatkan LMS untuk membantu mengelola kegiatan pembelajaran secara online.

Tabel 2. 1 Karakteristik traditional learning dan E-learning⁴¹

Traditional Learning		E-Learning	
a)	Terbatas	a)	Tidak terbatas
b)	Real time	b)	Fleksibel
c)	Kontrol pada Pendidik	c)	Kontrol pada peserta didik
d)	Linear	d)	Multidimensional
e)	Sumber sekunder	e)	Sumber Primer
f)	Statis	f)	Dinamis

⁴¹ Wahyuningsih Dian, *Op.Cit.* Hal 11.

c. Jenis-jenis E-learning

Untuk menunjang efektivitas proses pembelajaran secara daring, digunakan berbagai jenis media pembelajaran e-learning. Setiap jenisnya mempunyai karakteristik dan fungsi tersendiri dalam penyampaian materi, mulai dari media teks yang sederhana hingga multimedia interaktif yang kompleks. Pemilihan media yang tepat sangat penting agar penyampaian materi lebih menarik, mudah dipahami, dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Terdapat 7 jenis media pembelajaran e-learning yaitu media berbasis teks (e-book, artikel online, dan PPT); media audio (podcast, musik, dan audio pembelajaran); media video (film dokumenter, video youtube); media interaktif (Quiz Online, Permainan edukasi, dan simulasi); media visual (Gambar, Infografis, dan diagram); media online (LMS, Forum diskusi, dan webinar); dan media realitas virtual atau realitas augmented (Model 3D). Pada penelitian ini jenis media pembelajaran e-learning yang digunakan sebagai berikut:

1) Power point (Media berbasis teks)

Power point merupakan program aplikasi computer dibawah Microsoft Office. Program aplikasi ini untuk membuat presentasi yang dapat dijadikan sebagai media pembelajaran.⁴² Microsoft Office Power Point adalah program aplikasi bertipe slide show yang digunakan untuk

⁴² Miftakhul Muthoharoh, "Media PowerPoint Dalam Pembelajaran," *Tasyri'* : vol 26 no 1. April (2019): 21–32.

mempresentasikan kepada orang lain. Pada Power Point banyak fitur-fitur yang menarik seperti kemampuan pengolah teks, dapat menyisipkan gambar, audio, animasi, efek yang dapat di atur sesuai selera penggunanya, sehingga peserta didik akan tertarik pada apa yang ditampilkan pada Power Point.⁴³

Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa media Powerpoit adalah salah satu media presentasi yang disajikan dengan rangsangan-rangsangan multimedia, seperti teks, audio, visual, video, animasi, dan sebagainya yang dirancang sedemikian rupa sehingga dapat melakukan sebagaimana fungsinya sebagai media pembelajaran.

2) Video Youtube (Media video)

YouTube merupakan sebuah situs website media sharing video online terbesar dan paling populer di dunia internet. Saat ini pengguna youtube tersebar di seluruh dunia dari berbagai kalangan usia, dari tingkat anak-anak sampai dewasa. Para pengguna youtube dapat mengupload video, search video, menonton video, diskusi/tanya jawab tentang video dan sekaligus berbagi klip video secara gratis. Setiap hari ada jutaan orang yang mengakses youtube sehingga tidak salah jika Youtube sangat potensial untuk dimanfaatkan

⁴³ Dede Misbahudin Et Al., "Penggunaan Power Point Sebagai Media Pembelajaran : Efektifkah ?," *Jurnal Wahana Pendidikan Fisika* 3, No. 1 (2018): 43–48.

sebagai media pembelajaran. Serta saat ini para pengguna youtube banyak yang mengupload video tentang pelajaran dan banyak pendidik yang juga menyediakan video tentang pembelajaran sehingga tidak salah jika youtube menjadi media pembelajaran bagi peserta didik.⁴⁴

3) Quizizz (Media interaktif)

Quizizz salah satu media pembelajaran yang menarik, memiliki sifat interaktif yang mengutamakan kerjasama, komunikasi, dan bisa menimbulkan interaksi antar siswa adalah melalui permainan, yang mempunyai karakteristik untuk menciptakan motivasi dalam belajar, yaitu khayalan (fantasy), tantangan (challenges) dan keingintahuan (curiosity).⁴⁵ Quizizz adalah alat atau media pembelajaran berbasis aplikasi online yang terdiri dari fitur kuis, survey, game, maupun diskusi. Aplikasi ini berisikan materi pembelajaran yang dikemas dalam pertanyaan interaktif berbagai tema pada berbagai jenjang, mata pelajaran, dan lainnya dengan pilihan isi materi yang dibuat sendiri oleh pendidik. Tidak hanya itu, aplikasi ini juga dapat ditambahkan berupa materi pembelajaran yang menarik seperti video pembelajaran, gambar maupun musik. Quizizz

⁴⁴ Mutmainnah Arham, "Efektivitas Penggunaan Youtube Sebagai Media Pembelajaran," n.d.

⁴⁵ Muhammad Sattar and Fatimah Hidayahni Amin, "Penggunaan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Di Tengah Pandemi Pada Siswa Madrasah Aliyah As'adiyah Dapoko Kab Bantaeng Sulawesi Selatan." 3, no. 3 (2021): 95–102.

sendiri dideskripsikan sebagai sebuah *web tool* untuk membuat permainan kuis interaktif yang dijalankan menggunakan perangkat elektronik apapun yang dimiliki oleh peserta didik.⁴⁶ Dengan menggunakan aplikasi tersebut proses pembelajaran akan berjalan kondusif, menarik, dan menyenangkan.

Muhtadin Amri (2020) menyatakan berbagai manfaat dari penggunaan Quizizz yang telah disebutkan seperti penggunaan aplikasi yang mudah, membantu penguasaan materi, membuat perkuliahan menjadi lebih menyenangkan, meningkatkan motivasi belajar, dan juga membuat mahasiswa lebih aktif belajar.⁴⁷ Aplikasi Quizizz sangat mudah membuatnya yaitu dengan menyiapkan terlebih dahulu materi yang akan disampaikan kepada siswa kemudian bentuk pertanyaan-pertanyaan dan jawaban alternatifnya pada Aplikasi Quizizz. Setelah menyusun materi masukkan kedalam pertanyaan dengan seluruh materi yang akan disisipkan, kemudian membuka dan masuk pada Aplikasi Quizizz, lalu buka webnya melalui www.Quizizz.com.

⁴⁶ Sri Al-Mawaddah, Ashimatul Wardah; Hidayat, M Thamrin; Amin Siti M; Hartatik, “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Melalui Daring Di Sekolah Dasar” 5, no. 5 (2021): 3109–16.

⁴⁷ Humairoh, “Analisis Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa,” *Jurnal Inovasi Pembelajaran Dan Pendidikan Islam (JIPPI)* 1 (2023): 1–12.

Cara untuk mendapatkan akun di Aplikasi Quizizz adalah sebagai berikut: klik tulisan *sign up* yang tertera pada Aplikasi Quizizz, kemudian lengkapi keperluan biodata secara singkat agar menandakan bahwa akun tersebut milik anda. Jika sudah terdaftar di Aplikasi Quizizz, klik tulisan log in didalam Aplikasi Quizizz degan mengisikan ketentuan akun yaitu dengan mengisikan email dan password yang akan digunakan ketika melakukan pendaftaran sebelumnya. Selanjutnya kita dihadapkan dengan pemaparan pada library, yang mana terdapat koleksi media quiz yang telah disimpan oleh pembuat quiz sebelum-sebelumnya. Selain itu kita juga bisa memilih quiz yang tersedia di Aplikasi Quizizz. Akan tetapi, untuk dapat meningkatkan kreativitas dalam soal quiz tersebut hanya pemilik akun yang dapat mengubahnya menjadi lebih kreatif, kemudian quiz ini dapat di kreasikan diri sendiri dengan mengklik tulisan *create my quiz*.⁴⁸

d. Kunggulan dan Kekurangan E-Learning

Terdapat beberapa keunggulan dan kekurangan dalam penggunaan e-learning pada pendidikan, yakni sebagai berikut:⁴⁹

⁴⁸ Syafira Budiarti and Siti Nur Rohmah, "Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Di SMK Muhammadiyah 1 Yogyakarta Di Tengah Pandemi," 2021, 1142–48.

⁴⁹ Tim Tekno, *Pengelolaan Pembelajaran E-Learning Berbasis Moodle*, (Yogyakarta: Andi Offset, 2013) H.6.

1) Kelebihan E-learning

- a) Tidak terikat pada lokasi, waktu, dan jumlah peserta didik dapat lebih besar sehingga memungkinkan fleksibilitas dalam pembelajaran.
- b) Menyediakan dukungan materi yang luas dan variatif. Termasuk dalam penyampaian multimedia, referensi, materi pendukung, link global dengan internet (website)
- c) Memberikan perhatian pada setiap individu, memantau kemajuan belajar, serta memungkinkan komunikasi terbuka tanpa adanya batasan waktu dan tempat
- d) Memudahkan pengaturan struktur pelajaran, tugas, dan ujian.

2) Kekurangan E-learning

- a) Tidak semua daerah memiliki infrastruktur internet yang memadai
- b) Tidak semua siswa memiliki perangkat komputer atau android dengan spesifikasi yang cukup baik
- c) Membutuhkan biaya tambahan untuk online secara terus menerus.

3. Tinjauan Tentang Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh peserta didik setelah mengikuti kegiatan pembelajaran. Secara umum, hasil

belajar mencerminkan perubahan perilaku, yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik.⁵⁰ Hasil belajar dapat diamati dan diukur melalui perubahan perilaku pada peserta didik, yang tercermin dalam peningkatan pengetahuan (kognitif), sikap (afektif), dan keterampilan (psikomotorik).⁵¹

Dari definisi diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan sebuah perilaku yang terjadi setelah mengikuti proses pembelajaran. Pembelajaran dalam penelitian ini berfokus pada mata pelajaran PAI, yang bertujuan untuk membantu peserta didik memahami dan mengamalkan ajaran Islam. Hasil belajar diukur sebagai bentuk penguasaan pengetahuan (kognitif) dan keterampilan (psikomotorik) oleh peserta didik.

b. Kriteria Hasil Belajar

Terdapat beberapa alternatif norma untuk mengukur hasil belajar sebagai indikator keberhasilan peserta didik setelah mengikuti pembelajaran. Diantara norma-norma pengukuran tersebut yakni sebagai berikut:⁵²

Pertama, norma angka skala dari	0-10
Kedua, norma angka skala dari	0-100
Ketiga, norma angka skala dari	0,0-0,4

⁵⁰ Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Pt Remaja Rosdakarya, 2011), H.3s

⁵¹ Oemar Hamalik, *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2011), H. 155.

⁵² Tohirin Ms, *Psikologi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (Berbasis Integrasi Dan Kompetensi)*. (Jakarta: Rajawali Pers, 2011), H. 91.

Keempat, norma angka skala dari A – E

Hal ini dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 2. 2 Pengukuran Hasil Belajar⁵³

Angka	Huruf	Predikat
8-10; 81-100; 3,5-4,0	A	Baik Sekali
7-9; 61-80; 2,8-3,4	B	Baik
5-6; 51-60; 1,6-2,5	C	Cukup
3-4; 31-50; 1,0-1,5	D	Kurang
0-2; 00-30; 0,0-0,9	E	Gagal

c. Indikator Hasil Belajar

Menurut Abdul Majid bahwasannya sebuah indikator merupakan tolak ukur untuk menentukan hasil belajar pada kompetensi dasar hasil yang eksklusif.⁵⁴ Dimiyati Mudjiono mendeskripsikan indikator hasil belajar merupakan gabungan dari tiga aspek hasil belajar yaitu: afektif, kognitif, dan psikomotorik.⁵⁵

- 1) Aspek *Afektif* merupakan sebuah indikator hasil belajar yang berfokus pada emosi peserta didik. Contohnya: sikap, minat, penghargaan, value, serta perasaan. Bloom membaginya pada 5 tahapan yaitu: Pemeroleh, Tanggapan, Penghargaan (Penilaian), Pengorganisasian, dan karakterisasi (ciri khas berdasarkan *value*).

⁵³ *Ibid*

⁵⁴ Andi Prastowo, *Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (Rpp) Tematik Terpadu Implementasi Kurikulum 2013 Untuk Sd/Mi*. (Jakarta: Kencana, 2015), H.163.

⁵⁵ Endang Sri Wahyuningsih, *Model Pembelajaran Mastery Learning Upaya Peningkatan Dan Hasil Belajar Siswa*, (Yogyakarta: Deepublish, 2020), H.74-75.

- 2) Aspek Kognitif merupakan sebuah indikator hasil belajar yang berfokus pada intelektual peserta didik. Bloom membaginya pada 6 tahapan, yaitu: Pengetahuan, Pemahaman, Implementasi (Penerapan), Kajian (Analisis), Sintesis, dan Evaluasi.
- 3) Aspek Psikomotorik merupakan sebuah indikator yang berfokus pada ketrampilan peserta didik dengan melibatkan fungsi syaraf dan fungsi psikis. Contohnya: mewarnai, menulis, dan sebagainya. Bloom membaginya pada 7 tahapan, yaitu: Persepsi, Kesiapan, Respon terpimpin, Peniruan (Kebiasaan), Respons tampak kompleks, Penyesuaian, dan Penciptaan.

d. Faktor-faktor Yang mempengaruhi Hasil Belajar

Secara umum, hasil belajar peserta didik dipengaruhi oleh dua faktor yaitu internal (dari diri peserta didik) dan eksternal (dari luar diri peserta didik). Berikut adalah faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar menurut Purwanto, yaitu sebagai berikut⁵⁶:

- 1) Faktor Internal (dalam diri individu): kematangan dan pertumbuhan; kecerdikan; latihan dan ulangan; motivasi; dan kepribadian.
- 2) Faktor Eksternal (dari luar individu): keluarga dan suasana serta kondisi keluarga; Pendidik dan gaya mengajar; Sarana dan prasarana; Lingkungan dan peluang; serta motivasi sosial.

⁵⁶ M. Thobroni, *Belajar Dan Pembelajaran Teori Dan Praktik*. (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2015), H.28-30.

Faktor-faktor tersebut dapat mempengaruhi hasil belajar dan kemampuan peserta didik, baik dalam meningkatkan maupun menurunkan hasil belajar peserta didik. Penggunaan media pembelajaran termasuk sebagai faktor eksternal yang memengaruhi hasil belajar peserta didik, karena media dapat membuat suasana pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan. Oleh karena itu, idealnya semua faktor yang mempengaruhi hasil belajar harus lebih diperhatikan oleh guru sebagai pertimbangan untuk menciptakan pembelajaran yang berkualitas.

4. Tinjauan Tentang Pendidikan Agama Islam

a. Pengertian Pendidikan Agama Islam

Pendidikan Agama Islam merupakan upaya bimbingan dan pembinaan terhadap peserta didik, sehingga setelah menyelesaikan pendidikannya ajaran agama islam dapat diamalkan dan dijadikan pandangan dalam hidupnya.⁵⁷ Menurut Rohmah pendidikan agama Islam bukan hanya berfokus pada penguasaan berbagai ilmu-ilmu keislaman saja, tetapi juga menekankan pada bagaimana peserta didik memperoleh ajaran Islam tersebut yaitu dengan cara menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.⁵⁸

Menurut Chabib Thoha dan Abdul Mu'thi dalam Samrin pendidikan agama Islam adalah usaha yang sadar dan terencana

⁵⁷ Zakiah Darajat, *Ilmu Pendidikan Islam*, Cet 11 (Jakarta: Bumi Aksara, 2014), H.88.

⁵⁸ Siti Rohmah, "Kompetensi Guru Agama Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam," *Misykat Al-Anwar Jurnal Kajian Islam Dan Masyarakat* 1, No. 1 (2018): 72.

untuk mempersiapkan peserta didik dan memberikan pemahaman guna memahami, serta membentuk keyakinan, penghayatan dalam mengamalkan nilai-nilai agama Islam melalui proses pembelajaran atau pelatihan dengan tetap menghormati agama lain dan menjaga toleransi.⁵⁹ Pendidikan Agama Islam merupakan pembelajaran dengan ajaran agama Islam, yang bertujuan untuk membimbing dan mendidik peserta didik, sehingga mereka dapat memahami, menghayati, dan mengamalkan ajaran agama Islam pada kehidupan sehari-hari.⁶⁰

5. Tinjauan Pengaruh Media E-learning terhadap Hasil Belajar PAI

Penggunaan media e-learning dalam pembelajaran PAI dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik, memperkaya sumber belajar, serta memungkinkan pendekatan pembelajaran yang lebih interaktif dan kontekstual. Menurut teori konstruktivisme, pembelajaran yang efektif adalah yang memberi kesempatan pada peserta didik untuk membangun pengetahuan secara aktif dengan lingkungan.⁶¹ E-learning mendukung teori ini dengan menyediakan lingkungan belajar digital yang memungkinkan eksplorasi, diskusi, dan refleksi, terutama dalam memahami nilai-nilai agama secara kontekstual. Selain itu, menurut teori multimedia learning atau teori

⁵⁹ Samrin, "Pendidikan Agama Islam Dalam Sistem Pendidikan Nasional Di Indonesia," *Al-Ta'dib: Jurnal Kajian Ilmu Kependidikan* 8, No. 1 (2015): 105.

⁶⁰ Wiji Astuti And Atim Rinawati, "Peran Guru Pendidikan Agama Islam Dalam Membangun Karakter Disiplin Dan Bertanggung Jawab Siswa Pascapandemi Covid-19 Di Smk Ma'arif 1 Kebumen" (Thesis: Iainu Kebumen, 2023).

⁶¹ Suparlan, "Teori Konstruktivisme Dalam Pembelajaran," *Kode: Jurnal Bahasa* 1, no. 2 (2019): 79–88, <https://doi.org/10.24114/kjb.v7i1.10113>.

kognitif pembelajaran multimedia (CTML) menyatakan pembelajaran lebih efektif melalui kombinasi teks, gambar, audio, dan video.⁶² Media e-learning mendukung proses ini dengan menyediakan fitur intraktif seperti video, kuis, forum diskusi, dan simulasi. Dengan demikian, e-learning berpotensi meningkatkan pemahaman konsep-konsep keagamaan secara lebih mendalam dan aplikatif.

B. Penelitian yang Relevan

Penelitian ini relevan untuk menjelaskan perbedaan dari penelitian terdahulu atau untuk memperkuat temuan-temuan yang sudah ada. Berdasarkan hasil penelitian terdahulu yang relevan, media e-learning terbukti memiliki pengaruh terhadap hasil belajar peserta didik, meskipun ditemukan beberapa data terkait guru yang masih kurang menguasai media e-learning dalam pembelajarannya sehingga beberapa guru masih menggunakan media sederhana atau bahkan tidak menggunakan media. Melihat beragamnya permasalahan yang muncul pada penelitian terdahulu, peneliti juga mengidentifikasi beberapa perbedaan dalam penelitian-penelitian yang relevan, antara lain:

⁶² Fifi Damayanti, "Pembelajaran Berbantuan Multimedia Berdasarkan Teori Beban Kognitif Untuk Meningkatkan Kemampuan Menyelesaikan Masalah Program Linear Siswa X TKR 1 SMKN 1 Doko," *Jurnal Pendidikan Sains* 1, no. 2 (2013): 133–40.

Tabel 2. 3 Penelitian yang relevan

No	Judul	Pengarang	Tujuan	Subjek	Metode	Hasil
1.	Pengaruh Media Pembelajaran berbasis E-learning Terhadap Hasil Belajar Fisika Siswa di Indonesia	Annisa Dewi Insyirah (2022)	Bertujuan untuk memperoleh informasi tentang pengaruh media pembelajaran berbasis e-learning terhadap hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Fisika di Indonesia.	SMP dan SMA	Kuantitatif TPD: Dokumentasi TAD: Meta analisis (effect size cohen)	Secara statistik, terdapat pengaruh yang signifikan dari pemanfaatan media pembelajaran berbasis e-learning terhadap capaian belajar fisika siswa di Indonesia.
2.	Pengaruh Pembelajaran Berbasis E-learning Terhadap Hasil Belajar Biologi Siswa Kelas X SMA Negeri 2 Pinrang	Alam Syah T (2019)	Fokus penelitian ini adalah untuk menguji apakah terdapat pengaruh yang signifikan dari pembelajaran berbasis E-Learning terhadap hasil belajar mata pelajaran Biologi pada siswa kelas X SMA Negeri 2 Pinrang.	Populasi 159 dengan sampel 30 siswa kelas eksperimen dan 30 siswa kelas kontrol siswa kelas X. A	Kuantitatif TPD: Observasi, Angket, Tes, dan Dokumentasi TAD: deskriptif dan statistic inferensial	Ada korelasi antara pembelajaran berbasis e-learning dan hasil belajar biologi siswa kelas X SMA Negeri 2 Pinrang.
3.	Pengaruh Pembelajaran Online Berbasis Moodle Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VIII Pada Mata Pelajaran	Dian Putri Hanifah (2022)	Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi sejauh mana pembelajaran online yang difasilitasi oleh Moodle memengaruhi hasil belajar siswa kelas	Populasi 104 siswa kelas VIII, sampel yang diambil 28 siswa	Kuantitatif TPD: Angket dan Dokumentasi TAD: Korelasi	Hasil analisis menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan secara statistik dari pembelajaran online berbasis Moodle terhadap

	Fiqih Di MTs Negeri 1 Lampung Timur		VIII pada mata pelajaran Fiqih di MTs Negeri 1 Lampung Timur.		Product Moment	hasil belajar siswa kelas VIII.
4.	Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi Terhadap Hasil Belajar PAI Siswa di SMPN 9 Metro Tahun Pelajaran 2020/2021	Devi Silviana Sari (2020)	Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi pengaruh penggunaan media yang memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi terhadap capaian belajar siswa kelas VIII pada mata pelajaran PAI di SMP N 9 Metro.	Seluruh siswa kelas VIII Populasi 179 siswa dengan sampel 27 siswa	Kuantitatif TPD: Kuesioner dan dokumentasi TAD: Korelasi Product Moment	Terdapat korelasi yang kuat dan signifikan antara penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi dengan tingkat hasil belajar Pendidikan Agama Islam.
5.	Pengaruh Pembelajaran Berbasis E-learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Konsep Impuls dan Momentum	Wiwi Mulyani (2013)	Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menentukan apakah implementasi pembelajaran e-learning memiliki dampak terhadap hasil belajar siswa pada materi Impuls dan Momentum.	Siswa kelas XI IPA dengan populasi 58 siswa. Kelas kontrol dan eksperimen 19 siswa	Quasi experiment atau eksperimen semu TPD: Tes TAD: Uji normalitas dan homogenitas	Metode pembelajaran e-learning terbukti efektif dalam memengaruhi hasil belajar siswa pada topik Impuls dan Momentum dalam mata pelajaran Fisika.

- 1) Menurut penelitian Annisa Dewi Insyirah (2022) yang berjudul “Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis E-Learning Terhadap Hasil Belajar Fisika Siswa Di Indonesia” menggunakan penelitian deskriptif dengan pendekatan kuantitatif, dan menunjukkan bahwa hasil belajar fisika siswa di Indonesia secara keseluruhan memberikan pengaruh dengan nilai effect size 2,06 pada kategori efek amat sangat besar terhadap hasil belajar fisika siswa di Indonesia.⁶³
- 2) Menurut penelitian Alam Syah T (2019) yang berjudul “Pengaruh Pembelajaran Berbasis E-Learning Terhadap Hasil Belajar Biologi Siswa Kelas X SMA Negeri 2 Pinrang” Dengan responden 60 siswa dengan kategori 30 siswa setiap kelas eksperimen dan kelas kontrol menggunakan metode penelitian kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis e-learning meningkatkan hasil belajar biologi siswa kelas X SMA Negeri 2 Pinrang secara signifikan. Siswa yang mengikuti pembelajaran e-learning (kelas eksperimen) meraih hasil belajar yang jauh melampaui siswa yang tidak menggunakan e-learning (kelas kontrol).⁶⁴
- 3) Menurut penelitian Dian Putri Hanifah (2022) yang berjudul “Pengaruh Pembelajaran Online Berbasis Moodle Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VIII Pada Mata Pelajaran Fiqih di MTs Negeri 1 Lampung Timur” dengan jumlah sampel 28 siswa dari jumlah keseluruhan 104 siswa menggunakan metode penelitian kuantitatif menunjukkan hasil r hitung 0,584. Dengan

⁶³ Annisa Dewi Insyirah, “E-Learning Terhadap Hasil Belajar Fisika Siswa Di Indonesia (Meta-Analisis Pada Jurnal Nasional Tahun Publikasi 2017-2021),” 2022.

⁶⁴ Alam Syah T, “Pengaruh Pembelajaran Berbasis E-Learning Terhadap Hasil Belajar Biologi Siswa Kelas X Sma Negeri 2 Pinrang,” 2019.

nilai r_{hitung} 0,584 yang secara signifikan lebih besar daripada r_{tabel} 0,374 pada taraf 5%, hipotesis alternatif (H_a) diterima. Interpretasi nilai korelasi sebesar 0,584 menunjukkan adanya pengaruh yang sedang antara implementasi pembelajaran online berbasis Moodle dan hasil belajar siswa kelas VIII pada mata pelajaran Fiqih di MTs Negeri 1 Lampung Timur.⁶⁵

- 4) Menurut penelitian Devi Silviana Sari (2020) yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi Terhadap Hasil Belajar PAI Siswa di SMPN 9 Metro Tahun Pelajaran 2020/2021” dengan jumlah sampel 27 siswa menggunakan metode kuantitatif menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi memberikan kontribusi sebesar 40,50% terhadap peningkatan hasil belajar Pendidikan Agama Islam. Selain itu, melalui uji signifikansi yang menghasilkan t hitung (5,344) lebih besar daripada t tabel (2,060), terbukti bahwa pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis TIK terhadap hasil belajar PAI adalah signifikan.⁶⁶
- 5) Menurut penelitian Wiwi Mulyani (2013) yang berjudul “Pengaruh Pembelajaran Berbasis E-learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Konsep Impuls dan Momentum” terdapat 19 responden pada kelas kontrol dan kelas eksperimen perkelasnya menggunakan metode quasi eksperimen

⁶⁵ Dian Putri Hanifah, “Pengaruh Pembelajaran Online Berbasis Moodle Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VIII Pada Mata Pelajaran Fiqih Di Mts Negeri 1 Lampung Timur,” 2022.

⁶⁶ Devi Silviana Sari, “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi Terhadap Hasil Belajar Pai Siswa Di Smpn 9 Metro Tahun Pelajaran 2020 / 2021 Institut Agama Islam Negeri Metro (Iain) Metro,” 2021.

bahwa peningkatan hasil belajar terlihat dari nilai N-gain di kelas eksperimen sebesar 0,70 yang tergolong kategori tinggi, sementara di kelas kontrol sebesar 0,47 kategori sedang. Diperkuat dengan hasil uji t pada posttest siswa, di mana t hitung sebesar 3,47 lebih besar daripada ttabel sebesar 2,750, sehingga H_0 ditolak. Dengan demikian, Metode pembelajaran berbasis e-learning memberikan pengaruh yang lebih baik secara signifikan terhadap hasil belajar siswa dibandingkan dengan metode konvensional.⁶⁷

Berdasarkan permasalahan serta perbedaan yang ditemukan pada penelitian-penelitian sebelumnya, peneliti tertarik untuk melanjutkannya melalui sebuah studi penelitian yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran E-Learning Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Di SMP Negeri 2 Prembun”. Berdasarkan data tersebut, persamaan pada penelitian ini dan terdahulu yaitu menggunakan variabel media e-learning guna meningkatkan hasil belajar peserta didik

Perbedaannya terdapat pada teknik dalam pengumpulan data (TPD), di mana peneliti kesatu dengan dokumentasi; peneliti kedua dengan angket, dokumentasi, observasi, dan tes, penelitian ketiga dan keempat menggunakan angket dan dokumentasi. Sementara itu, penelitian kelima hanya menggunakan tes sebagai teknik pengumpulan data. Adapun penelitian ini pada teknik pengumpulan datanya, yaitu dengan kuesioner/angket, observasi, dokumentasi, dan wawancara. Perbedaan lain juga terletak pada tempat penelitian, jenjang

⁶⁷ Wiwi Mulyani, “Pengaruh Pembelajaran Berbasis E-Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Konsep Implus Dan Momentum,” 2013.

sekolah, serta hasil observasi awal yang menunjukkan bahwa tempat tersebut mendukung untuk pelaksanaan penelitian ini karena data yang relevan.

C. Hipotesis Penelitian

Sebagai jawaban sementara terhadap pertanyaan penelitian, hipotesis penelitian didasarkan pada landasan teoretis yang relevan. Statusnya sebagai dugaan akan ditentukan lebih lanjut oleh bukti empiris yang diperoleh dari pengumpulan data.⁶⁸ Dengan demikian, jawabannya belum finish/selesai (*proto conclusion*) karena masih harus di buktikan. Ketika sudah terbukti kebenarannya, hipotesis berubah menjadi tesis. Berdasarkan deskripsi tersebut, maka yang di maksud dari Hipotesis dalam penelitian ini ialah dugaan sementara atas rumusan masalah, yang akan diuji kebenarannya oleh peneliti di lokasi penelitian. Hipotesis yang diajukan adalah sebagai berikut:

H₀: Tidak terdapat pengaruh pembelajaran e-learning terhadap hasil belajar

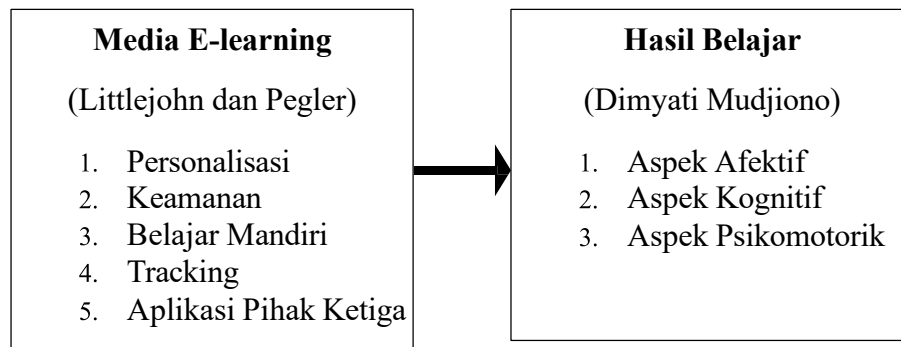
Pendidikan Agama Islam kelas VIII SMP N 2 Prembun.

H₁: Terdapat pengaruh pembelajaran e-learning terhadap hasil belajar

Pendidikan Agama Islam kelas VIII SMP N 2 Prembun.

⁶⁸ Sugiyono. *Op. Cit.* Hlm 96.

D. Kerangka Teori



Gambar 2. 1 Kerangka Teori