BAB II
TINJAUAN PUSTAKA

A. Media Pembelajaran Berbasis Teknologi

1. Pengertian Media Pembelajaran Berbasis Teknologi

Media pada hakekatnya merupakan salah satu komponen sistem pembelajaran. Sebagai komponen, media hendaknya merupakan bagian integral dan harus sesuai dengan proses pembelajaran secara menyeluruh. Ujung akhir dari pemilihan media adalah penggunaaan media tersebut dalam kegiatan pembelajaran, sehingga memungkinkan siswa dapat berinteraksi dengan media yang dipilih. Kata media berasal dari bahasa latin medius yang secara harfiah berarti ”tengah”, ”perantara” atau ”pengantar”. Dalam bahasa arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Jadi, media adalah alat yang menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan pengajaran. (Nurfadilah, 2021:156)

Oleh karena itu media pada dasarnya digunakan dalam berbagai kegiatan atau usaha, seperti media dalam penyampaian pesan, media pengantar magnet, maupun media penghantar panas dalam bidang teknik. Hal ini menunjukkan bahwa media memiliki fungsi sebagai perantara atau alat yang membantu proses penyampaian sesuatu dari sumber ke penerima. Ketika konsep media diterapkan dalam bidang pendidikan, maka istilah tersebut dikenal sebagai media pendidikan atau media pembelajaran. (Dewi, 2024 :74).

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat dimanfaatkan sebagai sarana untuk menyalurkan pesan pembelajaran dari pendidik kepada peserta didik. Media pembelajaran berfungsi untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, serta kemampuan peserta didik sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar secara optimal. Keberadaan media pembelajaran sangat penting karena dapat membantu guru dalam menyampaikan materi yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret, mudah dipahami, dan menarik bagi peserta didik. Dengan demikian, media pembelajaran tidak hanya berperan sebagai alat bantu, tetapi juga

sebagai komponen penting yang memengaruhi efektivitas dan kualitas proses pembelajaran. (Yulita, 2023 :74).

Media pembelajaran juga merupakan segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan pembelajaran yang mampu merangsang pikiran, perasaan, perhatian, serta kemauan peserta didik, sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan, dan terkendali. Definisi tersebut menegaskan bahwa media pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu penyampaian informasi, tetapi juga berperan aktif dalam menciptakan kondisi belajar yang efektif dan terarah. Melalui penggunaan media yang tepat, peserta didik dapat lebih mudah memahami materi pembelajaran serta termotivasi untuk terlibat secara aktif dalam proses belajar. (Sigit, 2016:60).

Seiring dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, media pembelajaran mengalami perkembangan yang signifikan. Media pembelajaran berbasis teknologi memanfaatkan berbagai perangkat digital, seperti komputer, laptop, smartphone, video pembelajaran, animasi, presentasi interaktif, serta aplikasi pembelajaran berbasis daring. Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran memungkinkan proses belajar tidak hanya berlangsung secara konvensional di dalam kelas, tetapi juga dapat dilakukan secara fleksibel, baik dari segi waktu maupun tempat. Hal ini sejalan dengan tuntutan pembelajaran di era digital yang menekankan pada keterampilan abad ke-21, seperti berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, dan literasi digital (Randi, 2024 :53).

Media pembelajaran berbasis teknologi juga memiliki keunggulan dalam menyajikan materi secara visual dan interaktif. Penyajian materi dalam bentuk visual, audio, dan animasi dapat membantu peserta didik memahami konsep pembelajaran dengan lebih mudah dan mendalam. Selain itu, sifat interaktif dari media berbasis teknologi memungkinkan peserta didik untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran, seperti melalui simulasi, kuis interaktif, maupun latihan berbasis aplikasi. Keterlibatan aktif

tersebut dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar peserta didik, sehingga berdampak positif terhadap hasil belajar. (Yesi.2021:99)

Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dapat menjadi salah satu solusi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Media yang dirancang secara menarik dan sesuai dengan karakteristik peserta didik akan membantu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan bermakna. Oleh karena itu, guru dituntut untuk mampu memilih dan mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi secara tepat agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efektif dan efisien. (Muhson, 2010 :7)

2. Macam -Macam Media Pembelajaran Berbasis Teknologi

Ada berbagai macam media pembelajaran termasuk media teknologi digital. Era saat ini pemanfaatan teknologi digital sebagai media pembelajaran menjadi alternative pilihan yang sangat sesuai dengan kebiasaan dan lingkungan peserta didik. Media pembelajaran dengan teknologi digital tidak dapat dipungkiri sebagai media yang canggih atau memenuhi kebaruan (novelty) yang biasanya akrab dengan peserta didik. Peserta didik saat ini merupakan generasi yang terbiasa dengan teknologi digital (digital native). Hal ini merupakan sesuatu yang wajar karena setiap generasi memiliki karakteristik tersendiri sesuai zamannya. (Hendra, 2023: 20).

Berikut adalah macam-macam media pembelajaran berbasis teknologi digital yang dapat dimanfaatkan oleh guru, diantaranya: (Hendra, 2023. :21).

a. Multimedia Interaktif

Secara terminology, multimedia didefinisikan sebagai sebuah kombinasi berbagai media seperti teks, gambar, suara, animasi, video dan lain-lain secara terpadu dan sinergis dengan menggunakan alat seperti computer maupun peralatan elektronik lainnya guna mencapai tujuan tertentu. Dalam pengertian tersebut mengandung makna bahwa tiap komponen multimedia harus diolah dan dimanipulasi

serta dipadukan secara digital menggunakan perangkat komputer atau sejenisnya.

Multimedia terbagi menjadi dua kategori, yaitu multimedia linier dan multimed ia interaktif. Multimedia linier adalah suatu multime dia yang tidak dilengkapi dengan alat pengontrol apapun yang dapat dioperasikan oleh penguna. Multimedia ini berjalan sekuensial (berurutan), contohnya TV dan film.Multimedia interaktif adalah suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya.Contoh multimedia interaktif adalah multimedia pembelajaran interaktif, aplikasi game, dan sebagainya.

b. Digital Video dan Animasi

Perkembangan teknologi mendorong banyak perubahan pada diri peserta didik. Kebiasaan menggunakan buku teks dan buku tulis perlahan semakin berkurang. Kecanggihan teknologi melahirkan beragamnya metode pembelajaran yang lebih efektif dan menarik bagi peserta didik. Pembelajaran berbasis video atau Video Based Learning merupakan salah satu contoh metode belajar yang efektif dan telah menjadi tren dalam e-learning selama satu decade ini.

Animasi merupakan salah satu bentuk visual bergerak yang dapat dimanfaatkan untuk menjelaskan materi pembelajaran yang dirasa sulit disampaikan secara konvensional. Video animasi adalah serangkaian gambar bergerak yang disertai suara yang membentuk suatu kesatuan dikemas secara menarik yang dimana terdapat beragam informasi agar tercapai tujuan pembelajaran. Kelebihan media video animasi yaitu gabungan unsur-unsur seperti audio, teks, video, gambar, dan suara dipadukan menjadi satu sehingga menjadi media yang menarik bagi siswa.Video animasi juga bisa sebagai hiburan, penuntun, penginspirasi, dan penyampai pesan.

c. Podcast

Podcast merupakan episode program yang tersedia di Internet. Podcast biasanya berupa rekaman asli audio atau video, dan juga merupakan rekaman siaran televisi atau program radio, kuliah, pertunjukan, atau acara lain. Podcast seringkali menawarkan tiap episode dalam format file yang sama, seperti audio atau video, sehingga pelanggan dapat menikmati program tersebut dengan cara yang sama.

d. Augmented Reality (AR)

Augmented Reality (AR) merupakan sebuah teknologi yang mampu menggabungkan benda maya dua dimensi atau tiga dimensi ke dalam sebuah lingkungan yang nyata kemudian memunculkannya atau memproyeksikannya secara *real time*. AR dapat digunakan untuk membantu memvisualisasikan konsep yang abstrak untuk memberikan pemahaman dan struktur suatu model objek. Beberapa aplikasi AR dirancang guna memberikan informasi yang lebih detail pada pengguna dari objek nyata.

e. Virtual Reality (VR)

VR adalah perpaduan dari pemrosesan gambar digital, grafik komputer, teknologi multimedia, sensor dan teknologi pengukuran, kecerdasan virtual dan buatan dan disiplin lainnya, membangun lingkungan ruang tiga dimensi interaktif virtual yang realistis untuk manusia, dan merespons kegiatan real-time atau operasi untuk orang, yang membuat orang merasa seperti berada di dunia nyata. Hal ini akan memiliki dampak besar pada pengajaran multimedia tradisional yang membawa teknologi realitas virtual ke dalam proses pengajaran, pengajaran multimedia dari interaksi 2D ke 3D, dan membangun lingkungan pengajaran simulasi virtual yang tinggi.

f. Game Based Learning

Seiring berkembangnya teknologi, sebagai seorang pendidik harus cepat beradaptasi dengan keadaan dan mampu mempergunakan

teknologi untuk pengembang pembelajaran sesuai dengan keaadan masa kini. Generasi Z adalah generasi yang sudak tidak asing dengan gadget atau handphone dan game. Dapat kita ketahui bahwa anak-anak pada umumnya menyukai game atau permainan, dan Generasi Z menyukai sesuatu yang kreatif,praktis serta menyenangkan dalam berbagai aktivitas, termasuk dalam kegiatan belajar. sehingga penggunaan *Game Based Learning* sangat cocok diterapkan untuk media pembelajaran pada generasi digital seperti sekarang. (Hendra, 2023 :34).

3. Faktor Yang Mempengaruhi Penerapan Berbasis Teknologi

Penerapan media berbasis teknologi dalam pembelajaran merupakan salah satu upaya untuk meningkatkan kualitas proses belajar mengajar di era digital. Media berbasis teknologi dapat membantu guru dalam menyampaikan materi secara lebih menarik, interaktif, dan efektif. Namun, keberhasilan penerapannya dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik faktor pendukung maupun faktor penghambat. Faktor-faktor tersebut berasal dari aspek guru, peserta didik, sarana dan prasarana, serta kebijakan lembaga pendidikan.

Menurut (Oktarika. 2025: 8), keberhasilan implementasi teknologi dalam pembelajaran sangat bergantung pada sinergi antara kebijakan kelembagaan, kesiapan sumber daya manusia, dan dukungan infrastruktur yang memadai. Dengan demikian, penerapan media berbasis teknologi tidak hanya ditentukan oleh keberadaan perangkat teknologi semata, tetapi juga oleh kesiapan seluruh komponen pendidikan dalam memanfaatkannya. Di antara lain adalah sebagai berikut:

a. Kompetensi Guru dalam Penggunaan Teknologi

Kompetensi guru merupakan faktor utama yang mempengaruhi keberhasilan penerapan media berbasis teknologi dalam pembelajaran. Guru dituntut memiliki kemampuan dalam mengoperasikan perangkat teknologi, mengembangkan media pembelajaran digital, serta mengintegrasikan teknologi ke dalam

proses pembelajaran. Kemampuan tersebut menjadi bagian dari kompetensi pedagogik yang harus dimiliki oleh seorang pendidik profesional.

(Rahim.2019:133-134) menjelaskan bahwa masih banyak guru yang belum memanfaatkan teknologi secara optimal dalam pembelajaran karena terbiasa menggunakan metode konvensional. Oleh karena itu, diperlukan motivasi dan peningkatan kompetensi guru agar pembelajaran berbasis teknologi dapat diterapkan secara maksimal.Selain itu, kompetensi guru dalam memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) menjadi tuntutan yang tidak dapat dihindari pada era Revolusi Industri 4.0. Guru yang memiliki kemampuan teknologi yang baik akan lebih mudah memilih media yang sesuai dengan karakteristik peserta didik dan tujuan pembelajaran (Yusrizal.2017:85).

b. Ketersediaan Sarana dan Prasarana

Sarana dan prasarana merupakan faktor pendukung yang sangat menentukan keberhasilan penerapan media berbasis teknologi. Fasilitas seperti komputer, laptop, LCD proyektor, jaringan internet, laboratorium komputer, dan perangkat multimedia lainnya menjadi kebutuhan utama dalam pembelajaran berbasis teknologi. Penelitian (Oktarika.2025:9) menunjukkan bahwa ketersediaan fasilitas dasar seperti laboratorium komputer dan jaringan internet menjadi faktor pendukung utama dalam penggunaan teknologi informasi di sekolah. Sebaliknya, keterbatasan sarana dan prasarana menjadi salah satu hambatan yang menyebabkan implementasi media teknologi belum berjalan secara optimal.

Keberadaan sarana yang memadai akan memberikan kesempatan kepada guru dan peserta didik untuk mengakses berbagai sumber belajar digital sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien.

c. Dukungan Kebijakan Sekolah

Kebijakan sekolah memiliki peran penting dalam mendorong penggunaan media berbasis teknologi. Dukungan tersebut dapat berupa penyediaan fasilitas teknologi, pelatihan guru, pendanaan, maupun penyusunan program sekolah berbasis digital. Menurut (Oktarika.2025:10), dukungan kebijakan sekolah atau madrasah menjadi salah satu faktor yang berpengaruh terhadap keberhasilan penggunaan teknologi informasi dalam pembelajaran. Sekolah yang memiliki komitmen terhadap pengembangan teknologi pendidikan cenderung lebih berhasil dalam mengimplementasikan media berbasis teknologi dibandingkan sekolah yang belum memiliki kebijakan yang jelas.

d. Motivasi Guru dan Peserta Didik

Motivasi menjadi faktor internal yang sangat mempengaruhi keberhasilan penggunaan media berbasis teknologi. Guru yang memiliki motivasi tinggi akan lebih aktif dalam mencari inovasi pembelajaran, sedangkan peserta didik yang termotivasi akan lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran berbasis teknologi. (Firmansyah.2022:247) menjelaskan bahwa motivasi internal dan eksternal menjadi salah satu faktor pendukung dalam penggunaan Learning Management System (LMS) oleh guru Pendidikan Agama Islam. Motivasi tersebut dapat mendorong guru untuk terus belajar dan mengembangkan kemampuan teknologi yang dimilikinya.

e. Pelatihan dan Pengembangan Profesional Guru

Pelatihan merupakan salah satu upaya untuk meningkatkan kemampuan guru dalam menggunakan media berbasis teknologi. Melalui pelatihan, guru dapat mempelajari berbagai aplikasi pembelajaran, teknik pembuatan media digital, serta strategi pembelajaran berbasis teknologi. (Sanusi.2023:112) menjelaskan bahwa pelatihan media berbasis Educational Technology mampu meningkatkan kompetensi *Technological Pedagogical and Content*

Knowledge (TPACK) guru sehingga mereka lebih siap dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam pembelajaran. Semakin sering guru mengikuti pelatihan dan pendampingan, maka semakin tinggi pula kemampuan mereka dalam memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran.

B. Hasil Belajar

1. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki siswa setelah melalui proses pembelajaran yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik (Dirgantara.2019 :115). Peningkatan hasil belajar dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor, salah satunya adalah penggunaan media pembelajaran yang tepat. Hasil belajar terdiri dari dua kata yang membentuknya, yakni "hasil" dan "belajar". Hasil (product) menunjukan suatu perolehan akibat dilakukannya suatu aktivitas atau proses yang mengakibatkan berubahnya input secara fungsional. Sedangkan belajar merupakan proses untuk membuat perubahan dari dalam diri siswa dengan cara berinteraksi dengan lingkungan sekitar untuk mendapatkan perubahan dalam aspek kognitif, afektif serta psikomotor.

Jadi dapat dipahami bahwa hasil belajar adalah perubahan yang mengakibatkan manusia berubah dalam segi sikap dan tingkah lakunya (Clarisawati.2024:14) Hasil belajar dapat dipahami sebagai capaian yang diperoleh peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran dalam jangka waktu tertentu guna mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Capaian tersebut merupakan gambaran dari tingkat keberhasilan peserta didik dalam memahami, menguasai serta menerapkan materi yang dipelajari. Dengan demikian, hasil belajar menjadi salah satu indikator penting dalam menilai efektivitas proses pembelajaran yang telah dilaksanakan (Muhammad.2022 :69).

Sejalan dengan hal tersebut, bisa dinyatakan bahwa hasil belajar adalah kemampuan atau keterampilan yang dimiliki oleh peserta didik setelah mereka memperoleh pengalaman belajar. Kemampuan tersebut

mencakup berbagai aspek, baik pengetahuan, sikap, maupun keterampilan, yang berkembang sebagai akibat dari interaksi peserta didik dengan lingkungan belajar. Oleh karena itu, hasil belajar tidak hanya menunjukkan penguasaan materi secara kognitif, tetapi juga mencerminkan perubahan perilaku peserta didik sebagai dampak dari proses pembelajaran yang dialami. (Elsinora, 2017:195).

Sementara itu, Hamalik memandang hasil belajar sebagai perubahan yang terjadi pada diri peserta didik, yang tercermin dalam pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pemahaman, serta sikap yang dimiliki setelah proses belajar berlangsung. Perubahan tersebut merupakan hasil dari pengalaman belajar yang dialami siswa secara sadar dan berkelanjutan. Dengan demikian, hasil belajar tidak hanya terbatas pada aspek penguasaan pengetahuan, tetapi juga mencakup perkembangan sikap dan perilaku yang mencerminkan internalisasi nilai-nilai pembelajaran (Hamalik, 2008 :155).

Sehingga seluruh materi yang dibahas di kelas, baik pengetahuan, sikap, dan keterampilan, masuk dalam penilaian hasil belajar siswa. Keterampilan ini mencakup ranah psikomotorik, emosional, dan kognitif. Kegiatan evaluasi yang berupaya mengumpulkan data bukti yang menunjukkan tingkat kemahiran siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran dapat digunakan untuk mengamati hasil pembelajaran. Untuk memperoleh hasil belajar, dilakukan evaluasi atau penilaian yang merupakan tindak lanjut atau cara untuk mengukur tingkat penguasaan siswa. Dengan demikian penilaian hasil belajar siswa mencakup segala hal yang di sekolah, baik itu menyangkut pengetahuan, sikap, dan keterampilan (Putra, 2024:151).

2. Macam- Macam Hasil Belajar PAI

Menurut Nana Sudjana (2014: 22),hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajar yang mencakup aspek pengetahuan (kognitif), sikap (afektif), dan keterampilan (psikomotor) sebagai bentuk perubahan perilaku yang relatif menetap akibat proses pembelajaran. Sedang menurut (Bloom 1956) hasil belajar juga di bagi menjadi tiga ranah utama, yaitu ranah kognitif yang berkaitan dengan

kemampuan intelektual seperti pengetahuan, pemahaman, dan keterampilan berpikir; ranah afektif yang berhubungan dengan sikap, nilai, minat, dan apresiasi peserta didik; serta ranah psikomotor yang berkaitan dengan keterampilan fisik atau kemampuan melakukan suatu tindakan sebagai hasil dari proses pembelajaran. Dan menurut(Gagné 1965), hasil belajar adalah kapabilitas (kemampuan) yang diperoleh seseorang setelah melalui proses belajar, di mana kapabilitas tersebut dapat diamati melalui perubahan perilaku yang relatif permanen dan terjadi karena pengalaman.

Sehingga dapat di katakan bahwa macam-macam hasil belajar menurut para ahli pendidikan dapat diklasifikasikan ke dalam tiga aspek utama, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor, yang masing-masing memiliki peran penting dalam menggambarkan keberhasilan proses pembelajaran. Aspek kognitif berkaitan dengan kemampuan intelektual peserta didik, seperti memahami konsep, mengingat informasi, menganalisis permasalahan, hingga mampu menciptakan gagasan baru. Aspek afektif berhubungan dengan perkembangan sikap, nilai, minat, serta karakter yang terbentuk melalui proses internalisasi selama kegiatan belajar berlangsung.

Sementara itu, aspek psikomotor mencerminkan keterampilan atau kemampuan peserta didik dalam melakukan suatu tindakan atau praktik secara terampil dan terkoordinasi. Ketiga aspek tersebut saling berkaitan dan tidak dapat dipisahkan, karena keberhasilan pembelajaran tidak hanya diukur dari penguasaan pengetahuan semata, tetapi juga dari perubahan sikap dan peningkatan keterampilan yang dimiliki peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran secara menyeluruh. Dan akan dijelaskan lebih rinci sebagai berikut:

a. Hasil Belajar Kognitif
    1) Pengertian Hasil Belajar Kognitif

        Hasil belajar kognitif adalah perubahan perilaku yang terjadi dalam kawasan kognisi. Proses belajar yang melibatkan kognisi meliputi kegiatan sejak dari penerimaan stimulus eksternal oleh sensori,penyimpanan dan pengolahan dalam otak menjadi informasi

hingga pemanggilan kembali informasi ketika diperlukan untuk menyelesaikan masalah. Oleh karena belajar melibatkan otak, maka perubahan perilaku akibatnya juga terjadi dalam otak berupa kemampuan tertentu oleh otak untuk menyelesaikan masalah (Purwanto 2019, 160)

Bloom membagi dan menyusun secara hirarkis tingkat hasil belajar kognitif mulai dari yang paling rendah dan sederhana yaitu hafalan sampai yang paling tinggi dan kompleks yaitu evaluasi. Makin tinggi tingkatannya maka makin kompleks dan penguasaan suatu tingkat mempersyaratkan penguasaan tingkat sebelumnya. Enama tingkatan tersebut adalah sebagai berikut:

a) Hasil belajar pengetahuan hafalan (*Knowledge*)

   Merupakan kemampuan kognitif yang paling rendah. Kemampuan ini merupakan kemampuan memanggil kembali fakta yang disimpan dalam otak digunakan untuk merespons suatu masalah. Dalam kemampuan tingkat ini, fakta dipanggil kembali persis seperti ketika disimpan

b) Hasil belajar pemahaman (*comprehension*)

   Adalah kemampuan untuk melihat hubungan fakta dengan fakta. Menghafal fakta tidak lagi cukup karena pemahaman menuntut pengetahuan akan fakta dan hubungannya. Misalnya memahami proses terjadinya hujan.

c) Hasil belajar penerapan (*application*)

   Adalah kemampuan kognitif untuk memahami aturan, hukum, rumus dan sebagainya dan menggunakan untuk memecahkan masalah. Misalnya sebuah bak air dengan panjang 2 meter, lebar 1,5 meter dan tinggi 1 meter, berapa volume air yang dapat dimuat?

d) Hasil belajar menganalisis (*analysis*)

   Adalah kemampuan memahami sesuatu dengan menguraikannya ke dalam unsur-unsur.

e) Hasil belajar sintesis (*syinthesis*)

Adalah kemampuan memahami dengan mengorganisasikan bagian-bagian ke dalam kesatuan

f) Hasil belajar evaluasi (e*valuating*)

Adalah kemampuan membuat penilaian dan mengambil keputusan dari hasil penilaiannya.(Purwanto 2019, 161)

2) Indikator Hasil Belajar kognitif

Ranah ini menekankan pada bagaimana siswa memperoleh, memahami, mengolah, dan menggunakan pengetahuan setelah mengikuti proses pembelajaran dari ranah kognitif dapat di ambil indikator dan dalam ranah kognitif ini di bagi menjadi enam sebagai berikut:

a) Mengingat (*Knowledge*)

Indikator: menyebutkan, menghafal, mengidentifikasi, menuliskan kembali, menyatakan definisi.

b) Memahami (*comprehension*)

Indikator: menjelaskan, merangkum, mengklasifikasikan, memberi contoh, menafsirkan.

c) Menerapkan (*application*)

Indikator: menggunakan konsep, melaksanakan prosedur, menghitung, mendemonstrasikan.

d) Menganalisis(*analysis*)

Indikator:membedakan,membandingkan,mengelompokkan, menentukan hubungan sebab-akibat.

e) Mengevaluasi (e*valuating*)

Indikator: menilai, memberikan pendapat, mengkritik, memilih alternatif terbaik.

f) Mencipta (*syinthesis*)

Indikator: merancang, menyusun, mengembangkan, membuat karya baru.

b. Hasil Belajar Afektif

1) Pengertian Hasil Belajar Afektif

Tujuan pembelajaran yang berkaitan dengan sikap dan nilai dikenal dengan tujuan pembelajaran afektif. Siswa yang menunjukkan perilaku seperti ini memberi perhatian di kelas, menjaga pengendalian diri, termotivasi untuk belajar, menunjukkan rasa hormat kepada dosen dan rekannya, dll. Menunjukkan hasil belajar yang afektif. Dalam ranah emosi ini antara lain terdiri dari (Nurhasanah dan Sabri 2023:282).

a) Sikap menerima (*receiving*)

Melibatkan kepekaan seseorang terhadap rangsangan atau stimulus eksternal, seperti masalah, situasi, atau gejala. Contoh hasil belajar afektif pada tahap "Receiving" dapat mencakup kesadaran peserta didik terhadap pentingnya penerapan disiplin, serta pemahaman bahwa sifat malas dan kurang disiplin harus dihindari.

b) Memberikan respon (*responding*)

Memiliki makna "adanya partisipasi aktif".Oleh karena itu, kemampuan menanggapi mencakup kemampuan seseorang untuk terlibat secara aktif dalam suatu fenomena dan memberikan reaksi terhadapnya melalui salah satu bentuk partisipasi. Contoh hasil belajar dalam ranah afektif pada tingkat "Responding" adalah tumbuhnya hasrat peserta didik untuk mendalami atau mengeksplorasi lebih lanjut ajaran Islam tentang kedisiplinan.

c) Penilaian (e*valuating*)

Memiliki makna memberikan apresiasi terhadap suatu kegiatan atau objek, sehingga jika kegiatan atau objek tersebut tidak dilakukan, akan dirasakan sebagai kerugian atau penyesalan. Contoh hasil belajar pada ranah afektif tingkat "*Valuing"* adalah

tumbuhnya kemauan yang kuat pada peserta didik untukmenjalankan disiplin, baik di sekolah,di rumah, maupun dalam kehidupan masyarakat.

d) Organisasi (*organization*)

Mengatur atau mengorganisir merujuk pada tindakan menyatukan perbedaan nilai sehingga terbentuk nilai baru yang bersifat lebih universal, yang berkontribusi pada perbaikan umum. Sebagai contoh, peserta didik mendukung implementasi disiplin nasional yang dicanangkan oleh Presiden Soeharto pada peringatan Hari Kebangkitan Nasional tahun 1995. Proses mengatur atau mengorganisasikan ini mencerminkan tingkat sikap atau nilai yang lebih tinggi daripada tahap "Receiving," "Responding,"dan "Valuing".

e) Karakteristik nilai (*characterization*)

Merujuk pada integrasi semua sistem nilai yang dimiliki seseorang, yang mempengaruhi pola kepribadian dan perilakunya. Sebagai contoh dalam ranah belajar afektif pada tingkat ini, seorang siswa telah menginternalisasi nilai-nilai yang bulat, yang tercermin dalam kesediaannya untuk menjadikan perintah Allah SWT dalam Al-Qur'an, khususnya surat Al-'Ashr, sebagai pedoman hidupnya terutama dalam konteks kedisiplinan, baik di sekolah, di rumah, maupun dalam kehidupan masyarakat (Nurhasanah dan Sabri 2023:210).

2) Indikator Hasil Belajar Afektif

Ranah belajar Afaktif ini berkaitan dengan sikap, nilai, minat, dan karakter peserta didik. Indikatornya meliputi:

a) Menerima (Receiving)

Indikator : memperhatikan, menunjukkan minat.

b) Menanggapi (Responding)

Indikator : berpartisipasi aktif, menjawab pertanyaan.

c) Menghargai (Valuing)

Indikator : menunjukkan sikap positif, komitmen terhadap nilai tertentu.

d) Mengorganisasi (Organizing)

Indikator : mengintegrasikan nilai dalam kehidupan sehari-hari.

e) Menghayati (Characterizing)

Indikator : konsisten berperilaku sesuai nilai yang dianut.

c. Hasil Belajar Psikomotor

1) Pengertian Hasil Belajar Psikomotor

Psikomotorik adalah domain yang mencakup perilaku gerakan dan koordinasi jasmani, keterampilan motorik, dan kemampuan fisik seseorang. Pengembangan keterampilan ini, jika dilakukan secara rutin, dapat diukur berdasarkan faktor-faktor seperti jarak, kecepatan, teknik, dan metode pelaksanaan. Dalam aspek psikomotorik, terdapat tujuh kategori yang mewakili tingkatan dari yang terendah hingga tertinggi (Riinawati 2021):

a) Peniruan

Kategori ini terjadi ketika seorang anak mampu menginterpretasikan rangsangan atau sensorik menjadi gerakan motorik. Anak dapat mengamati suatu gerakan dan kemudian meresponsnya dengan meniru gerakan tersebut; namun, bentuk peniruan pada tingkatan ini masih bersifat umum dan belum sempurna.

b) Kesiapan

Kemampuan menempatkan diri untuk memulai suatu gerakan mencakup kesiapan anak dalam aspek mental, fisik, dan emosional. Pada tingkatan ini, anak mampu menunjukkan sesuatu sesuaidengan petunjuk yang diberikan, bukan sekadar meniru.

c) Respon

Terpimpin merupakan tahap awal dalam mempelajari keterampilan yang kompleks, mencakup imitasi dan

eksperimen gerakan. Ini merupakan langkah pertama dalam proses pembelajaran gerakan kompleks, yang melibatkan imitasi serta eksplorasi gerakan.

d) Mekanisme

Membiasakan gerakan-gerakan yang telah dipelajari sehingga tampil dengan meyakinkan dan cakap merupakan tahap menengah dalam mempelajari suatu kemampuan yang kompleks. Pada tahap ini, respon yang telah dipelajari telah menjadi kebiasaan, dan gerakan dapat dilakukan dengan keyakinan serta ketepatan tertentu.

e) Adaptasi

Keterampilan yang sudah berkembang sehingga dapat disesuaikan dalam berbagai situasi mencerminkan tahap di mana penguasaan motorik telah mencapai tingkat di mana anak mampu memodifikasi dan menyesuaikan keterampilannya untuk berkembang dalam berbagai situasi yang berbeda

f) Penciptaan

Membuat pola gerakan baru yang disesuaikan dengan situasi, kondisi, atau permasalahan tertentu adalah suatu tindakan menciptakan berbagai modifikasi dan pola gerakan baru untuk menyesuaikan dengan tuntutan suatu situasi. (Riinawati 2021)

2) Indikator Hasil Belajar Psikomotor

berkaitan dengan keterampilan atau kemampuan melakukan suatu tindakan. Indikatornya antara lain:

a) Persepsi

Indikator : Mengenali dan membedakan Gerakan

b) Kesiapan

Indikator : Menunjukkan kesiapan bertindak

c) Meniru

Indikator : Mencontoh suatu gerakan atau prosedur.

d) Membiasakan

Indikator : Melakukan keterampilan dengan lancar.

e) Gerakan kompleks

Indikator : Melakukan keterampilan secara terampil dan tepat.

f) Kreativitas gerak

Indikator : Menciptakan pola atau tindakan baru.

Berdasarkan indikator hasil belajar menurut (Bloom 1956),dapat disimpulkan bahwa pencapaian belajar peserta didik mencakup tiga ranah utama, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor yang saling berkaitan dan tidak dapat dipisahkan. Ranah kognitif menekankan pada kemampuan berpikir mulai dari mengingat hingga mencipta, ranah afektif berkaitan dengan perkembangan sikap, nilai, dan karakter, sedangkan ranah psikomotor berhubungan dengan keterampilan atau kemampuan melakukan suatu tindakan secara terampil. Dengan demikian, keberhasilan pembelajaran tidak hanya diukur dari penguasaan pengetahuan semata, tetapi juga dari perubahan sikap serta peningkatan keterampilan peserta didik sebagai hasil dari proses pembelajaran yang berlangsung secara menyeluruh.

3. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Pembelajaran merupakan suatu proses yang bersifat kondisional, yaitu sangat bergantung pada kondisi-kondisi tertentu yang menyertainya. Oleh karena itu, pencapaian hasil pembelajaran atau hasil belajar juga dipengaruhi oleh berbagai kondisi, baik yang berasal dari dalam diri peserta didik maupun dari lingkungan luar. Dengan demikian, hasil belajar Pendidikan Agama Islam dipengaruhi oleh sejumlah faktor yang saling berkaitan, baik faktor internal maupun faktor eksternal (Tohirin,2005 :12)

a. Faktor Internal

Pengaruh internal adalah pengaruh yang berasal dari dalam diri setiap orang yang terlibat dalam proses pembelajaran (Novia,2020:112).Faktor internal yang relevan di antara nya adalah sebagai berikut:

1) Faktor Jasmaniah

Kondisi jasmani peserta didik berpengaruh terhadap kesiapan mereka dalam mengikuti proses pembelajaran. Peserta didik yang memiliki kesehatan fisik yang baik cenderung lebih siap dan mampu mengikuti kegiatan belajar secara optimal, sedangkan peserta didik dengan kondisi kesehatan yang kurang baik akan mengalami kesulitan dan kurang memiliki kesiapan dalam menjalani proses pembelajaran.

2) Unsur psikologis

atau unsur yang berkaitan dengan sikap individu, seperti.

a) Minat

Apabila siswa berminat terhadap materi yang dipelajarinya, maka besar kemungkinannya dia akan mempelajarinya dan memperoleh hasil belajar yang terbaik.

b) Motivasi

Motivasi belajar seseorang akan menentukan jenis hasil belajar yang diperolehnya.

c) Kecerdasan siswa

berfungsi sebagai sumber utama tercapainya tujuan pembelajaran.

d) Memori

yang membantu dalam belajar dan menghasilkan hasil belajar yang efektif, adalah kemampuan menerima, mencatat, menyimpan, dan mengungkapkan kembali apa yang telah dipelajari.

e) Emosi

adalah keadaan pikiran atau suasana hati alami seseorang.

b. Faktor Eksternal

Faktor eksternal merupakan faktor yang berasal dari luar tubuh individu. Faktor-faktor yang berasal dari luar meliputi:

1) Faktor sosial

Faktor sosial merupakan faktor yang berasal dari manusia, baik yang berinteraksi secara langsung maupun tidak langsung dengan peserta didik, dan memiliki pengaruh terhadap hasil belajar. Faktor sosial ini meliputi beberapa unsur, antara lain**:**

a) Orang tua

yang berperan sebagai pendidik pertama bagi peserta didik. Pola asuh dan cara orang tua dalam mendidik anak sangat memengaruhi keberhasilan belajar. Orang tua yang memberikan bimbingan dan dukungan yang baik cenderung mendorong peserta didik memperoleh hasil belajar yang lebih optimal pada jenjang pendidikan selanjutnya.

b) Guru

sebagai tenaga pendidik di sekolah, memiliki peran penting dalam menentukan hasil belajar peserta didik. Kompetensi,kemampuan,dan profesional guru dalam melaksanakan proses pembelajaran sangat berpengaruh terhadap pencapaian hasil belajar siswa.

c) Teman sebaya dan lingkungan sekitar

juga berperan dalam membentuk perilaku dan kebiasaan belajar peserta didik. Lingkungan sosial yang kondusif dan mendukung kegiatan belajar akan membantu meningkatkan hasil belajar, sedangkan lingkungan yang kurang mendukung dapat menghambat pencapaian hasil belajar secara optimal.

2) Faktor Non-sosial

Faktor-faktor non-sosial merupakan faktor yang mempengaruhi hasil belajar yang bukan dari manusia. Faktor- faktor yang dimaksudkan antara lain (Jaya,T,2018:31)

a) Keadaan Udara, Suhu, dan Cuaca

Keadaan udara, suhu, dan cuaca sangat mempengaruhi hasil belajar, apabila keadaan suasana belajar dengan udara, suhu, dan

cuaca yang panas maka hasil belajar tidak akan optimal. Hal ini disebabkan karena keadaan tersebut membuat siswa tidak nyaman dalam melakukan proses pembelajaran

b) Waktu

juga dapat mempengaruhi hasil belajar yang dicapai oleh siswa. Seagian besar orang akan lebih mudah berfikir dan memahami pelajaran dipagi hari dibandingkan pada waktu siang ataupun sore.

c) Tempat

Seseorang biasanya lebih mudah memahami pelajaran ditempat yang nyaman, dan sunyi dibandingkan ditempat yang ramai dan bising. Hal ini disebabkan karena konsentrasi siswa akan pecah apabila belajar dalam keadaan ramai.

d) Alat-alat atau perlengkapan belajar

Alat atau perlengkapan belajar dapat dikatakan sebagai media pembelajaran. Tanpa adanya alat atau perlengkapan pembelajaran maka hasil belajar tidak akan tercapai secara optimal.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik faktor internal maupun factor eksternal. Apabila dalam proses pembelajaran diperoleh hasil belajar yang belum sesuai dengan harapan, maka tidak tepat jika hanya menyalahkan salah satu faktor saja, karena seluruh faktor tersebut saling berkaitan dan berpengaruh. Oleh karena itu, faktor-faktor yang memengaruhi hasil belajar perlu mendapat perhatian dari setiap guru. Guru dituntut untuk mampu mengidentifikasi dan mengelola faktor-faktor tersebut agar pencapaian hasil belajar Pendidikan Agama Islam dapat optimal. (Majid, 2023, hal. :14)

C. Pembelajaran Pendidikan Agama Islam

Pendidikan Agama Islam merupakan usaha sadar dan terencana untuk menyiapkan peserta didik agar mengenal, memahami, dan mengamalkan ajaran Islam.Pembelajaran PAI di sekolah dasar harus disesuaikan dengan karakteristik

perkembangan siswa, yaitu dengan menggunakan pendekatan yang konkret dan menarik (Ramayulis, 2015 :7).

Pendidikan Agama Islam (PAI) merupakan usaha sadar dan terencana yang dilakukan untuk menyiapkan peserta didik agar mampu mengenal, memahami, menghayati, serta mengamalkan ajaran Islam dalam kehidupan sehari-hari. Pendidikan Agama Islam tidak hanya menekankan pada penguasaan pengetahuan keagamaan, tetapi juga bertujuan membentuk kepribadian peserta didik yang beriman, bertakwa, dan berakhlak mulia sesuai dengan ajaran Islam . (Firmansyah, 2019:83)

Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di sekolah dasar harus disesuaikan dengan karakteristik perkembangan peserta didik. Pada jenjang sekolah dasar, peserta didik lebih mudah memahami materi pembelajaran apabila disajikan secara konkret, menarik, dan kontekstual. Oleh karena itu, pembelajaran PAI perlu dirancang dengan pendekatan yang sesuai agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal. (Firmansyah, 2019:84)

D. Kajian Terdahulu

No	Penelitian	Judul	Temuan	Persamaan	Perbedaan
Suryani (2020)		*Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam di Sekolah Dasar*.	Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran	sama-sama mengkaji penggunaan media berbasis teknologi pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam	penelitian ini menekankan pada pemanfaatan media, sedangkan penelitian ini fokus pada proses pengembangan media berbasis teknologi dan dampaknya

		berbasis teknologi, seperti video dan presentasi interaktif, mampu meningkatkan motivasi belajar siswa serta membantu siswa memahami materi PAI dengan lebih mudah		terhadap hasil belajar siswa.
Rahmawati dan Hidayat (2021)	*Pengembangan Media Pembelajaran Digital untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar*	mengembangkan media pembelajaran digital yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran digital yang dikembangkan mampu meningkatkan	fokus pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi.	penelitian Rahmawati dan Hidayat tidak secara spesifik membahas mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, sedangkan penelitian ini secara khusus mengkaji PAI di SDN Jarak 1 dengan

		keterlibatan siswa dalam pembelajaran serta berdampak positif terhadap hasil belajar.		pendekatan kualitatif.

Kajian penelitian terdahulu bertujuan untuk mengetahui posisi penelitian yang dilakukan dibandingkan dengan penelitian-penelitian sebelumnya yang relevan. Selain itu, kajian ini digunakan untuk memperkuat landasan teoretis serta menunjukkan perbedaan dan kebaruan (novelty) dari penelitian yang akan dilakukan.

1. Penelitian yang dilakukan oleh (Suryani 2020) dengan judul *Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam di Sekolah Dasar*. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi, seperti video dan presentasi interaktif, mampu meningkatkan motivasi belajar siswa serta membantu siswa memahami materi PAI dengan lebih mudah.

   Keterkaitan dengan penelitian ini adalah sama-sama mengkaji penggunaan media berbasis teknologi pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Perbedaannya, penelitian Suryani lebih menekankan pada pemanfaatan media, sedangkan penelitian ini fokus pada proses pengembangan media berbasis teknologi dan dampaknya terhadap hasil belajar siswa.
2. Penelitian oleh Rahmawati dan Hidayat (2021) berjudul *Pengembangan Media Pembelajaran Digital untuk Meningkatkan*

Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran digital yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran digital yang dikembangkan mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran serta berdampak positif terhadap hasil belajar.

Keterkaitan penelitian ini terletak pada fokus pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi. Namun, penelitian Rahmawati dan Hidayat tidak secara spesifik membahas mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, sedangkan penelitian ini secara khusus mengkaji PAI di SDN Jarak 1 dengan pendekatan kualitatif.