BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Ruang Lingkup Media Pembelajaran

a. Pengertian media pembelajaran

Kata "media" berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti "tengah, perantara, atau pengantar". Dalam bahasa Arab, media adalah perantara (و سا ئل) atau perantara pesan dari pengirim kepada penerima pesan[1].

Gerlach & Ely mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, ketrampilan, atau sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, photografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.

AECT (*Association of Education and Communication Technology*) memberi batasan tentang media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau

[1] Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2005), h. 3

informasi.[2] Sedangkan pengertian lain mediaadalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan guna mencapai tujuan pembelajaran.[3]

Dari definisi-definisi tersebut dapat dikatakan bahwa media merupakan sesuatu yang bersifat meyakinkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan audiens (siswa) sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada dirinya[4]

Sedangkan pembelajaran atau ungkapan yang lebih dikenal sebelumnya "pengajaran" adalah upaya untuk membelajarkan siswa.[5] Oemar Hamalik menuturkan bahwa pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan dan prosedur yang saling mempengaruhi tercapainya tujuan pembelajaran.[6] Sedangkan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia pembelajaran adalah proses, cara, perbuatan yang menjadikan orang atau makhluk hidup belajar[7]

Jika diambil formasi pendapat di atas media pembelajaran adalah alat atau metode dan teknik yang digunakan sebagai perantara komunikasi antara seorang guru dan murid dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam

---

[2] Asnawir dan M. Basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Ciputat Pers, 2002), h. 11
[3] Djamarah, Syaiful Bahri dan Aswan Zain. *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta : PT. Rineka Cipta, 2006), h. 136
[4] Usman, *Media Pembelajaran*…. h. 12
[5] Muhaimin, *Paradigma Pendidikan Islam Upaya Mengefektifkan Pendidikan Agama Islam di Sekolah*, (Bandung: PT Remaja Rosda Karya, 2002), h. 183
[6] Oemar Hamalik, *Kurikulum dan Pembelajaran*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2003), h. 57
[7] Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 2002), h. 117

proses pendidikan pengajaran di sekolah. Dalam arti sempit, media pembelajaran hanya meliputi media yang dapat digunakan secara efektif dalam proses pengajaran yang terencana. Sedangkan dalam arti luas, media tidak hanya meliputi media komunikasi elektronik yang kompleks. Akan tetapi juga mencakup alat-alat sederhana seperti: TV, radio, slide, fotografi, diagram, dan bagan buatan guru, atau objek-objek nyata lainnya.

Menurut Anderson yang dikutip Bambang Warsita, Media dapat dibagai dalam dua kategori, yaitu alat bantu pembelajaran (instructional aids) dan media pembelajaran (instructional media). Alat bantu pembelajaran atau alat untuk membantu guru (pendidik) dalam memperjelas materi (pesan) yang akan disampaikan. Oleh karena itu alat bantu pembelajaran disebut juga alat bantu mengajar (teaching aids). Misalnya OHP/OHT, film bingkai (slide) foto, peta, poster, grafik, flip chart, model benda sebenarnya dan sampai kepada lingkungan belajar yang dimanfaatkan untuk memperjelas materi pembelajaran

b. Ciri-ciri media pembelajaran

Gerlach & Ely mengemukakan tiga cirri media yang merupakan petunjuk mengapa media digunakan dan apa-apa saja yang dapat dilakukan oleh media yang mungkin guru tidak mampu melakukannya.

1) Ciri Fiksatif (*Fixative Property*)

Ciri ini menggambarkan kemampuan media merekam, menyimpan, melestarikan dan merekonstruksi suatu peristiwa atau objek. Suatu peristiwa atau objek dapat diurut dan disusun kembali dengan media. Suatu objek yang telah diambil gambarnya dengan kamera dan video kamera dengan mudah dapat direproduksi dengan mudah kapan saja diperlukan. Dengan cirri fiksatif ini, media memungkinkan suatu rekaman kejadian atau objek yang terjadi pada satu waktu tertentu ditrasportasikan tanpa mengenal wakttu.

2) Ciri Manipulatif

Transformasi suatu kejadian atau objek dimungkinkan karena media memiliki cirri manipulative. Kejadian yang memakan waktu berhari-hari dapat disajikan kepada siswa dalam waktu dua atau tiga menit dengan teknik pengambilan gambar *time-lapse recording*. Manipulasi kejadian dengan jalan mengedit hasil rekaman dapat menghemat waktu.

3) Ciri Distributif

Cirri distributive dari media memungkinkan suatu objek atau kejadian ditrasportasikan melalui ruang, dan secara bersamaan kejadian tersebut disajikan kepada sejumlah besar siswa dengan stimulasi pengalaman yang relative sama mengenai kejadian itu. Sekali informasi direkam dalam format media apa saja, ia dapat

direproduksi seberapa kali pun dan siap digunakan secara bersamaan di berbagai tempat atau digunakan secara berulang-ulang di suatu tempat. Konsistensi informasi yang telah direkam akan terjamin sama atau hamper sma dengan aslinya.

c. Macam-macam media pembelajaran

Media Pembelajaran banyak sekali jenis dan macamnya. Mulai yang paling kecil sederhana dan murah hingga media yang canggih dan mahal harganya. Ada media yang dapat dibuat oleh guru sendiri, ada media yang diproduksi pabrik. Ada media yang sudah tersedia di lingkungan yang langsung dapat kita manfaatkan, ada pula media yang secara khusus sengaja dirancang untuk keperluan pembelajaran.

Media pembelajaran dibagi menjadi dua, yaitu :

1) Media Nonelektronik

a) Media Cetak

adalah cara untuk menghasilkan atau mnyampaikan materi, seperti buku dan materi visual statis terutama melalui proses percetakan mekanis atau fotografis.[8]

Contoh media cetak ini antara lain buku teks, modul, buku petunjuk, grafik, foto, lembar lepas, lembar kerja, dan sebagainya. Media ini menghasilakan materi pembelajaran dalam bentuk salinan tercetak. Dua komponen pokok media ini adalah materi teks verbal dan materi visual yang dikembangkan

[8] Arsyad, *Media*….. h. 29

berdasarkan teori yang berkaitan dengan persepsi visual, membaca, memproses informasi, dan teori belajar.

b) Media Pajang

Media pajang umumnya digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi didepan kelompok kecil. Media ini meliputi papan tulis, white board, papan magnetik, papan buletin, chart dan pameran. Media pajang paling sederhana dan hampir selalu tersedia disetiap kelas adalah papan tulis.

c) Media Peraga dan Eksperimen

Media peraga dapat berupa alat-alat asli atau tiruan, dan biasanya berada di laboratorium.Media ini biasanya berbentuk model dan hanya digunakan untuk menunjukkan bagian-bagian dari alat yang asli dan prinsip kerja dari alat asli tersebut.

Di samping media peraga terdapat pula media eksperimen yang berupa alat-alat asli yang biasanya digunakan untuk kegiatan praktikum. Perbedaan antara media peraga dengan media eksperimen antara lain:

(1) Alat-alat pada media eksperimen berupa alat asli sedangkan media peraga berupa alat-alat tiruan.

(2) Media eksperimen dapat digunakan sebagai media peraga, sedangkan media peraga belum tentu dapat digunakan sebagai media eksperimen.

2) Media Elektronik

a) Overhead Projector (OHP)

Media transparansi atau *overhead transparency* (OHT) sering kali disebut dengan nama perangkat kerasnya yaitu OHP (*overhead projector*). Media transparansi adalah media visual proyeksi, yang dibuat di atas bahan transparan, biasanya film *acetate* atau plastik berukuran 81/2" x 11", yang digunakan oleh guru untuk memvisualisasikan konsep, proses, fakta, statistik, kerangka outline, atau ringkasan di depan kelompok kecil/besar.[9]

b) Program *Slide* Instruksional

Slide merupakan media yang diproyeksikan dapat dilihat dengan mudah oleh para siswa di kelas. Slide adalah sebuah gambar transparan yang diproyeksikan oleh cahaya melalui proyektor.[10]

c) Program Film Strip

Film strip adalah satu rol positif 35 mm yang berisi sederetan gambar yang saling berhubungan dengan sekali proyeksi untuk satu gambar.

d) Film

Film merupakan gambar hidup yang diambil dengan mengguanakan kamera film dan ditampilkan melalui proyektor

---

[9] Usman, *Media Pembelajaran*…… h. 57
[10] *Ibid.* , h. 72

film. Dibandingkan dengan film strip, film bergerk dengan cepat sehingga tampilannya kontinu atau ajeg. Objek yang ditampilkan akan lebih alamiah, artinya sesuai dengan kondisi yang sebenarnya. Terlebih lagi film yang diunakan adalah film berwarna. Pada umumnya film digunakan untuk menyajikan hiburan.Tetapi, dalam perkembangannya film dapat menyajikan informasi lain, khususnya informasi yang berkaitan dengan konsep pembelajaran keterampilan dan sikap.

e) Video Compact Disk

Untuk menayangkan program VCD instruksional dibutuhkan beberapa perlengkapan, seperti kabel penghubung video dan audio, remote control, dan kabel penghubung RF dan TV.

f) Televisi

Televisi adalah system elektronik yang mengirimkan gambar diam dan gambar hidup bersama suara melalui kabel atau ruang. Sistem ini menggunakan peralatan yang mengubah cahaya dan suara kedalam gelombang elektrik dan mengkonversinya kembali kedalam cahaya yang dapat dilihat dan suara yang dapat didengar.

g) Internet

Media ini memberikan perubahan yang besar pada cara orang berinteraksi, bereksperimen, dan berkomunikasi.

Berdasarkan karakteristik tersebu, internet sangat cocok untuk kelas jarak jauh, dimana siswa dan guru masing-masing berada di tempat berbeda, tetapi tetap dapat berkomunikasi dan berinteraksi seperti layaknya di kelas.

Selain media-media diatas Anderson mengelompokkan media menjadi 10 golongan antara lain:

No.	Golongan Media	Contoh dalam Pembelajaran
1.	Audio	Kaset audio, siaran radio, CD, telepon
2.	Cetak	Buku pelajaran, modul, brosur, leaflet, gambar
3.	Audio-cetak	Kaset audio yang dilengkapi bahan tertulis
4.	Proyeksi visual diam	Overhead transparansi (OHT), Film bingkai (slide)
5.	Proyeksi Audio visual diam	Film bingkai (slide) bersuara
6.	Visual gerak	Film bisu
7.	Visual Gerak dengan Audio	Audio Visual gerak, film gerak bersuara, video/VCD, televise
8.	Obyek fisik	Benda nyata, model, specimen
9.	Manusia dan lingkungan	Guru, Pustakawan, Laboran
10.	Komputer	CAI (Pembelajaran berbantuan komputer), CBI (Pembelajaran berbasis komputer)

Bambang Warsita mengemukakan teknologi komputer berupa perangkat keras *(hardware*) maupun perangkat luank *(software)* biasanya memiliki karakteristik sebagai berikut: 1) Dapat digunakan secara acak, disamping secara linier, 2) Dapat digunakan dengan peserta dengan keinginan peserta didik di samping menurut cara seperti yang dirancang oleh pengembangnya, 3) Gagasan-gagasan biasanya diungkapkan secara abstrak dengan mengunakan kata, simbol, maupun grafis, 4) Prinsip-prinsip ilmu kognitif diterapkan selama

pengembangan, dan 5) Belajar dapat berpusat pada peserta didik dengan tingkat interaktivitas tinggi.

Teknologi komputer dapat digunakan sebagai media yang memungkinkan seseorang belajar secara mandiri dalam memahami suatu konsep. Hal ini dimungkinkan karena teknologi komputer mempunyai kemampuan untuk : (a) menyiapkan dan memanipulasi data *alfanumerik;* (b) menampilkan beberapa operasi dengan cara yang tepat; dan (c) mengkombinasikan tulisan, warna, gerak *(animasi),* suara dan video, serta memuat suatu "kepintaran" yang sanggup menyajikan proses interaktif.

1) Multimedia

Saat ini, teknologi komputer tidak hanya digunanakan sebagai sarana komputasi dan pengolahan kata, tetapi juga sebagai sarana untuk belajar multimedia yang memungkinkan siswa membuat desain dan rekayasa suatu konsep dan ilmu pengetahuan. Sajian multimedia berbasis komputer dapat diartikan sebagai teknologi yang mengoptimalkan peran komputer sebagai sarana untuk menampilkan dan merekayasa teks, grafik, dan suara dalam sebuah tampilan yang terintegrasi.

Meskipun definisi multimedia masih belum jelas secara sederhana ia diartikan sebagai lebih dari satu media. Ia biasa berupa kombinasi antara teks, grafik, animasi, suara, dan video. Definisi sederhana ini telah pula mencakup salah satu jenis kombinasi yang

diuraikan pada bagian terdahulu, misalnya slide dan tape audio. Namun pada bagian ini perpaduan dan kombinasi dua atau lebih media ditekankan pada kendali komputer sebagai pengerak keseluruhan gabungan media itu. Dengan demikian, arti multimedia yang umumnya dikenal dewasa ini adalah berbagai macam kombinasi grafik, teks, suara, video, dan animasi. Penggabungan ini merupakan suatu kesatuan yang secara bersama-sama menampilkan informasi, pesan atau isi penjelasan.

Persentasi multimedia berbasis komputer paling adalah *concise narrated animation* (CNA) mendefinisikan sebagai narasi singkat dan padat menggambarkan sistem sebab akibat yang terpadu dengan animasi singkat dan padat menggambarkan sistem sebab akibat. CAN adalah blok-blok bangunan bagi pesan-pesan multimedia berbasis komputer yang efektif. Untuk mencari penjelasan bagaimana sesuatu bekerja dengan menggunakan animasi dan narasi adalah (1) presentasi harus terdiri atas kata-kata sekaligus gambar-gambar yakni narasi dan animasi. (2) bagian-bagian yang terkait dari narasi dan animasi harus disajikan secara berbarengan dalam waktu. Jadi presentasi harus terpadu. (3) hanya penjelasan sebab akibat inti yang harus disajikan tanpa perlu kata-kata, gambar-gambar, dan suara-suara ekstra. Pendeknya presentasi harus benar-benar padat (4) kata-kata harus disajikan sebagai ucapan (yakni: narasi) daripada sebagai teks (yakni: teks di layar)

atau sebagai ucapan dan teks. Jadi presentasi harus disalurkan terarah dengan kata-kata diarahkan ke saluran auditori dan gambar-gambar ke saluran visual. Akhirnya materi itu sendiri harus punya potensi struktur yang penuh makna misalnya, sebagai suatu rantai sebab akibat.

Multimedia atau teknologi terpadu merupakan cara untuk memperoduksi dan menyampaikan bahan belajar dengan memadukan beberapa jenis media yang dikendalikan komputer yang dikutip Bambang Warsita. Dengan kata lain komputer multimedia adalah sebuah komputer yang dilengkapi dengan perangkat keras dan lunak sehingga memungkinkan data berupa teks, gambar, animasi, suara dan video dapat dikelola. Keistimewaan yang ditampilkan oleh teknologi dengan spesifikasi tinggi, yakni adanya macam-macam sumber belajar.

Program multimedia interaktif merupakan salah satu media pembelajaran yang berbasis komputer. Media ini mengembangkan dan mensinergikan semua media yang terdiri dari teks, grafis, foto, video, animasi, musik, narasi dan interaktivitas yang diprogram berdasarkan teori dan prinsip-prinsip pembelajaran.

Bambang Warsita dengan multimedia atau teknologi terpadu ini mempunyai karakteristik sebagai berikut :

a) Dapat digunakan secara acak, disamping secara linier.

b) Dapat digunakan dengan peserta dengan keinginan peserta didik di samping menurut cara sperti yang dirancang oleh pengembangnya.
c) Gagasan-gagasan seiring disajikan secara realistik dalam konteks pengalam peserta didik, relevan dengan kondisi peserta didik dan di bawah kendali peserta didik.
d) Prinsip teori belajar kognitif dan *konstruktivisme* diterapkan dalam pengembangan dan pemanfaatan bahan pembelajaran.
e) Belajar dipusatkan dan diorganisasikan menurut pengetahuan kognitif sehingga pengetahuan tebentuk pada saat digunakan.
f) Bahan belajar menunjukan interaktivitas peserta didik yang tinggi.
g) Sifat bahan yang mengintegrasikan kata-kata dan contoh dari banyak sumber media.

Konsep penggabungan ini dengan sendirinya memerlukan beberapa jenis peralatan perangkat keras yang masing-masing tetap menjalankan fungsi utamanya sebagai mana biasanya dan komputer merupakan pengendali seluruh peralatan itu. Jenis peralatan itu adalah komputer, video kamera, video *cassette recorder* (VCR) *overhead projector*, multivision (atau sejenisnya), CD player, *compack disc*. CD player yang sebelumnya komputer, sekarang sudah menjadi bagian unit komputer tertentu. Kesemua peralatan itu haruslah kompak dan bekerja sama dalam menyapikan

informasi kepada pemakainya. Multimedia berbasis komputer ini sangat menjanjikan untuk penggunaan media dianggap mahal dalam beberapa tahun medatang biaya itu akan semakin rendah dan dapat tejangkau sehingga dapat digunakan secara meluas di berbagai jenjang sekolah.

Metode perancangan media pembelajaran yang digunakan dalam pembuatan media pembelajaran adalah setelah media terkumpul, selanjutnya diolah dengan *software* grafik yakni: Coreldraw untuk menggambar, photoshop untuk mengedit gambar (foto), *ulead* video studio untuk mengedit video, dan *flashmake*r untuk membuat animasi *flash* :

a) Animasi Flash

Tujuan pada pengembangan media pembelajaran untuk membuat suatu konsep pembuatan media animasi. Pada dasarnya animasi adalah sekumpulan objek yang digerakkan sedemikian rupa dengan urutan tertentu. Program animasi *flash* memungkinkan pengguna menelusuri seluruh isi media *flash* dengan memanfaatkan tombol navigator yang terdapat dalam media *flash*, ini yang menjadikan media *flash* terkesan interaktif dengan pengguna

b) CorelDRAW

CorelDRAW adalah sebuah editor grafis vektor yang dikembangkan dan dipasarkan oleh Corel Corporation di

Ottawa, Kanada. Beberapa inovasi untuk ilustrasi berbasis vektor berasal dari CorelDRAW seperti: sebuah tool pengedit simpul (*node-edit tool)* yang beroperasi berbeda pada objek yang berbeda, *fit text-to-path* (penyesuaian teks dengan bentuk objek), *strokebefore-fill, quick fill/stroke color selection palettes, perspective projections,mesh fills and complex gradient fills.*

c) Adobe Photoshop

Photoshop mempunyai kelebihan yang tak tertandingi untuk mengedit/ merekayasa sebuah gambar foto. Gambar-gambar hasil bidikan kamera bisa dimanipulasi sedemikian rupa untuk meningkatkan nilai artistiknya. Untuk tujuan memperindah foto yang akan diaplikasikan ke dalam *adobe flash maker*. Tujuan memanipulasi bukan untuk menyamarkan bentuk asli sebuah benda melainkan untuk menambah kesan dan penyajian yang sedapat mungkin penulis tujukan untuk menarik minat siswa.

d) *Ulead* Video Studio.

Ulead bersama dengan *Pinnacle* dan Adobe movie Maker, Berjaya mengambil peran sebagai *software* yang membantu untuk mengedit sebuah video. Memotongnya menjadi frame-frame pendek, membolak-balik urutan video dan menambahkan transisi-transisi yang indah sehingga

perpindahan sebuah slide video dengan frame tertentu ke video berikutnya tidak terkesan kaku. Dengan program tersebut juga bisa ditambahkan aneka efek suara, memperpanjang atau memotong suara, menambahkan efek *fade in* dan *fade out* dan sebagainya dengan baik. Program-program tersebut sangat cocok digunakan khususnya kalangan pemula karena kemudahannya

2) E-learning

a) **Ruang Lingkup metode pembelajaran *E-learning***

(1) Pengertian *E-learning*

Pendidikan konvensional menghadapi tantangan yang besar, salah satunya adalah kelemahan pendidikan konvensional dalam struktur, bahan ajar dan metode pembelajaran. Sementara itu, paradigma baru pendidikan berbasis teknologi informasi komunikasi memberikan beberapa hal, antara lain fleksibelitas pembelajaran dalam ruang dan waktu memacu kemampuan belajar mandiri serta adnya interaksi antara pengajar dan peserta didik dilakukan tidak hanya dengan tatap muka melainkan dengan pemberian materi melalui media elektronik.[11]

Definisi 'e-*learning*' atau *elektronic learning* ini seringkali berubah-ubah selaras dengan kemajuan teknologi pada masa ini. Secara umum *e-learning* adalah pengajaran dan pembelajaran yang

[11] Boundaries, *Menembus Batas: Edisi Pertama*, (Jakarta: Yayasan Obor Indonesia, 2008), h. 374

menggunakan rangkaian elektronik (LAN, WAN atau internet) untuk menyampaikan isi materi yang diajarkan.[12] Computer, internet, satelit, tape audio/ video, TV interaktif dan CD ROM adalah sebagian media elektronik yang dimaksudkan di dalam kategori ini.[13]

E-learning memiliki arti hampir sama dengan istilah: *web-based learning, online learning, computer-based training/ learning, distance learning, computer-alded instruction* dan lain sebagainnya. *E-learning* sendiri dapat mengacu pada semua kegiatan pelatihan yang menggunakan media elektronik atau teknologi informasi.[14]

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

1) *Elektronic based learning* adalah pembelajaran yang memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi, terutama perangkat yang berupa elektronik. Artinya todak hanya internet, melainkan semua perangkat elektronik seperti film, video, kaset, OHP, slide, LCD proyektor, tape, dan lain-lain sejauh menggunakan perangkat elektronik.
2) *Internet based* adalah pembelajaran yang menggunakan fasilitas internet yang bersifat *online* sebagai instruksi utamanya. Artinya, memiliki persepsi bahwa *e-learning* haruslah menggunakan internet yang bersifat online yaitu fasilitas computer yang terhubung dengan internet. Artinya pembelajaran dalam mengakses materi pelajaran tidak terbatas jarak, ruang, dan waktu, bisa dimana saja dan kapan saja (*any where and any time*)[15]

Elliot Masie, Cisco, and Cornelio menjelaskan bahwa "*e-learning is delivery of content via all electronic media, including the internet, extranet, satellite, broadcast, audio/video tape, interactive tv,*

---

[12] Munir, *Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*, (Bandung: Alfabeta, 2012), h. 31
[13] *Ibid.* , h. 168
[14] Empy Effendi & Hartono Zhuang, *E-learning Konsep dan Aplikasi*, (Yogyakarta: Andi Publisher, 2005), h. 187
[15] Munir, 2012, *Pembelajaran Jarak*……h. 167

and CD-ROM". E-learning adalah pembelajaran dimana bahan pembelajaran disampaikan melalui media elektronik seperti internet, satelit, tv. CD-ROM dan lain-lain, jadi tidak harus internet, karena internet salah satu bagian dari *e-learning.*[16] Pendukung ini didukung oleh Martin Jenkins and Janet Hanson, Generic Center bahwa *e-learning* adalah proses belajar yang difasilitasi dan didukung melalui pemanfaatan teknologi informasi komunikasi. Martin tidak secara khusus mengatakan bahwa teknologi informasi dan komunikasi hanya internet, namun termasuk perangkat yang lainnya.

Pendapat lain disampaikan Vaughan Waller bahwa *e-learning* adalah proses belajar secara efektif yang dihasilkan dengan cara menggabungkan penyampaian materi pembelajaran secara digital yang terdiri dari dukungan dan layanan dalam belajar. Konsep digital menurut Waller tersebut mengisyaratkan bukan hanya internet, namun semua perangkat elektronik yang dewasa ini sudah menggunakan system digital.

E-learning sebagai sebuah pembelajaran berbasis computer baik internet sebagai instrument utama ataupun media elektronik sebagai instrumennya, keduanya tetap berfokus pada proses pembelajaran, bukan pada perangkat atau media yang digunakan dalam pembelajaran. Dan dalam penelitian ini penulis mengambil defisi *e-*

---

[16] *Ibid.*, h. 168

learning secara sempit yaitu pembelajaran dengan memanfaatkan fasilitas *e-learning.*

a. Tujuan *e-learning*

E-learning sebagai sebuah inovasi dalam dunia pendidikan diharapkan dapat membantu meningkatkan kualitas pendidikan. Pengadaan *e-learning* sebagai media pembelajaran baik untuk pembelajaran jarak jauh (*distance learning*) atau sebagai media tambahan dalam pembelajaran di kelas memiliki manfaat dan tujuan yaitu:[17]

1) Meningkatkan kualitas pembelajaran
2) Mengubah budaya mengajar pendidik/ mengajar
3) Mengubah cara belajar peserta didik yang pasif kepada budaya belajar aktif, sehingga terbentuk *independent learning.*
4) Mengembangkan dan memperluas produk dan layanan baru
5) Tersediannya materi pembelajaran di media elektronik melalui *website e-learning* yang mudah di akses dan dikembangkan oleh pembelajar.
6) Pengayaan materi pembelajaran sesuai kemajuan dan perkembangan ilmu pengetahuan dan kemajuan teknologi.
7) Menciptakan *competitive positioning* dan meningkatkan *brand image*

[17] Hujair Ah. Sanaky, *Media Pembelajaran*, (Yogyakarta: Safiria Insania, 2009), h. 204-205

8) Interaktivitas pembelajaran meningkat, karena tidak ada batasan waktu belajar.

b. Karakteristik

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

1) System yang bersifat statis
   Untuk aplikasi system yang bersifat statis ini, yaitu:
   a) Pengguna hanya dapat men-*download* bahan ajar yang diperlukan
   b) Seorang administrator, hanya dapat meng-*upload* file-file materi
   c) Pada system ini, suasana belajar yang sebenarnya tak dapat dihadirkan, misalnya jalinan komunikasi.
   d) System ini cukup berguna bagi siwa yang mampu belajar otodidak dari sumber-sumber bacaan yang disediakan dalam system ini, baik yang berformat HTML, powerpoint, PDF, maupun yang berupa video
   e) System ini berfungsi untuk menunjang aktifitas pembelajaran yang dilakukan secara tatap muka dikelas.
2) System yang bersifat dinamis
   Untuk aplikasi system yang bersifat dinamis ini, yaitu:
   a) Fasilitas yang tersedia pada system ini lebih bervariasi, seperti forum diskusi, *chat*, *e-mail*, alat bantu evaluasi pembelajaran, manajemen pengguna serta manajemen elekronis.
   b) Siswa mampu belajar dalam lingkungan belajar yang tidak jauh berbeda dengan suasana di kelas
   c) Sistem *e-learning* digunakan untuk membantu proses tranformasi pengetahuan dengan paradigm *student centered*
   d) Guru aktif memberi materi, meminta siswa bertanya mengenai sesuatu yang belum dipahami dan siswa dilatih belajar secara kritis dan aktif
   e) System *e-learning* dapat dikembangkan dengan menggunakan pendekatan metode belajar kolaboratif (*collaborative learning*)

maupun belajar dari proses memecahkan problem yang disodorkan (*problem-based learning*)[18]

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

E-learning dengan system statis dan dinamis memiliki strategi dalam penyampaiannya, yaitu dengan *synchronous* dan *asynchrous.*

1) *Synchronous Training*

Synchronous berarti "pada waktu yang sama". *E-learning* dengan tipe *Synchronous training* adalah pembelajaran yang terjadi dimana pada saat yang sama pengajar sedang mengajar dan peserta didik sedang belajar. Hal tersebut memungkinkan terjadinya interaksi langsung antara peserta didik dengan pengajar, baik melalui internet maupun intranet.[19] *E-learning* dengan metode *Synchronous* hanya bisa dilaksanakan pada *e-learning* yang bersifat dinamis, dimana terdapat aktifitas pembelajaran berupa

[18] *Ibid.*, h. 205-206
[19] Effendi, *E-Learning Konsep dan Aplikasi….* h. 7

diskusi dan chat yang bisa dilakukan secara langsung antara peserta didik atau dengan pengajar.

2) *Asynchronous Training*

Asynchronous berarti " tidak pada waktu bersamaan".[20] *Asynchronous training* yaitu pembelajaran dimana ketika pengajar memberikan pelatihan dan peserta didik tidak harus mengambilnya pada waktu yang sama. Jadi, peserta didik bebas untuk mengambil/ mengakses pelatihan kapanpun dan dimanapun sesuai dengan kehendaknya. *E-learning* yang bersifat statis bisa menggunakan metode penyampaian a*synchronous.*

Ada pelatihan a*synchronous training* terpimpin, dimana pengajar memberikan materi pelajaran lewat internet dan peserta mengakses materi pada saat yang berlainan. Pengajar dapat memberikan tugas atau latihan yang harus dikumpulkan lewat *e-mail*. Peserta dapat berdiskusi dan bertanya melalui *bulletin board.*[21]

Menurut Miarso, pemanfaatan *e-learning* tidak terlepas dari jasa internet, karena teknik pembelajaran yang tersedia di internet begitu lengkap, maka hal ini akan mempengaruhi terhadap tugas guru dalam proses pembelajaran. Dahulu, proses belajar-mengajar didominasi oleh peranan guru, karena disebut *the era of teacher*. Kini proses belajar-mengajar, banyak didominasi oleh peran guru

---

[20] *Ibid.*
[21] *Ibid.*, h. 8

dan buku *(the era of teacher and book)* dan pada masa mendatang proses belajar mengajar akan didominasi oleh guru, buku, dan teknologi (*the era of teacher, book, nd technology*)

c. Pengembangan *E-learning*

Beberapa pendekatan dapat digunakan untuk mengembangkan *e-learning.* Hal ini dapat disebut sebagai tahapan yang berkelanjutan. Model pertama bisa bersifat murni *e-learning* (dimana materi, pengkajian dan pengajaran diberikan *online*) tanpa bertemu langsung antara pengajar dan peserta didik. Model lainnya adalah organisasi internet yang mendistribusikan materi-materi online untuk mendukung metode tradisional dalam tahap tatap muka langsung dengan siswa.

Menurut Rosenberg[22] tentang pengembangan *e-learning* terdapat tiga kemungkinan dalam pengembangan system pembelajaran berbasis internet, yaitu *Web course, Web centric course dan Web enhanced course.*

1) *Web course* adalah penggunaan internet untuk keperluan pendidikan yang mana peserta didik dan pengajar sepenuhnya terpisah dan tidak diperlukan adanya tatap muka. Seluruh bahan ajar, diskusi, konsultasi, penugasan, latihan, ujian dan kegiatan pembelajaran lainnya disampaikan melalui internet.
2) *Web centric course* adalah penggunaan internet yang memadukan antara belajar jarak jauh dan tatap muka (konvensional). Sebagai

[22] Marc Rosenberg, *The Elerning Guild's Handbook Of E-Learning Strategy*, (Santa Rosa : The Elearning Guild, 2007), h. 107

materi disampaikan melalui internet dan sebagian lagi melalui tatap muka. Dalam model ini pengajar bisa memberikan petunjuk pada siswa untuk mempelajari materi pelajaran melalui web yang telah dibuat. Siswa juga diberikan arahan untuk mencari sumber lain dari situs-situs yang relevan. Dalam tatap muka, peserta didik dan pengajar lebih banyak berdiskusi mengenai temuan materi yang telah dipelajari melalui internet tersebut.

3) *Web enhanced course* adalah pemanfaatan internet untuk menunjang peningkatan kualitas pembelajaran yang dilakukan di kelas. Fungsi internet untuk memberikan pengayaan dan komunikasi antara peserta didik dengan pengajar, semua peserta didik, anggota kelompok atau peserta didik dengan narasumber lain[23]

Model *e-learning* juga dapat dikembangkan dalam bentuk *offline, real time,* dan *online*. Model *online* ini dapat dilaksanakan dalam bentuk *non-interactive, semi-interactive,* serta *fully-interactive.* Model di atas dapat dijelaskan sebagai berikut:

1) Model *offline*: materi disampaikan melalui jasa pos, media massa, dan media bahan dapat berupa CD-ROM, buku, modul, dan sebagainya.
2) Model *online non-interactive*: materi disampaikan melalui web dan dipasang pada salah satu server, CD-ROM dipasang pada *fip-*

[23] Effendi, *E-Learning Konsep dan Aplikasi….* h. 56

server. Format materi bisa dalam bentuk text, doc atau pdf. adapun diskusi dapat dilakukan melalui *mailing list/ web board*

3) Model *semi-interactive*: menggunakan basis web atau video *conference*. Materi disampaikan melalui web dan di pasang pada salah satu server, CD-ROM dipasang pada *ftp-server*, atau dilaksanakan langsung melalui *broadcast.* Web menyediakan chat untuk alternative diskusi interaktif
4) Model *fully-interactive:* menggunakan basis *video-conference.* Materi disampaikan secara langsung dengan jaringan multimedia (video, audio, text, chatboard). Pembelajaran dapat dilakukan secara parallel tanpa batasan jarak dan dapat saling interaksi melalui jaringan multimedia. Diskusi dapat dikerjakan langsung melalui multimedia yang tersedia yaitu *any time, any where, any thing*.

Dalam internet ada beberapa sumber daya yang bisa diakses untuk pengembangan pendidikan dalam proses pembelajaran[24], diantaranya:

1) E-mail atau surat elektronik E-mail adalah jenis layanan internet yang paling popular. Dengan menggunakan E-mail pada Internet, seorang pemakai dapat mengirim atau menjawab berita kepada pemakai lain dimanapun ia berada. Mengirimkan file sebagai

[24] Hamzah B. Uno dan Nina Lamatenggo, *Teknologi Komunikasi dan Informasi Pembelajaran* (Jakarta: Bumi Aksara, 2011), Cet ke-2, h. 173

bagian dari berita e-mail dan berlangganan berita kepada grup diskusi yang diminati.[25]

2) Newsgroup (forum diskusi)

Newsgroup merupakan suatu kelompok diskusi yang tidak menggunakan email. Diskusi dilakukan dengan melakukan koneksi langsung ke lokasi *newsgroup*

3) Mailing List

Mailing List atau grup diskusi adalah suatu sumber daya di Internet yang memungkinkan anggota suatu kelompok berdiskusi melalui surat elektronik. Jika ada seorang anggota kelompok yang mengirimkan surat, semua anggota akan mendapatkan surat tersebut.

4) IRC (Internet Relay Chat) IRC atau yang lebih dikenal dengan nama singkat chat merupakan sumber daya di internet yang memungkinkan dialog secara langsung dalam bentuk tertulis dan dialog ini dapat diikuti oleh banyak orang.

5) WWW (World Wide Web)

WWW adalah aplikasi Internet yang paling diminati. WWW mencangkup sumberdaya multimedia, antara lain suara, gambar video, dan animasi sehingga aplikasi ini menjadi semacam sarana pengetahuan yang interaktif.[26]

---

[25] Budi Sutedjo Dharma Oetomo, *E-Education Konsep, Teknologi, dan Aplikasi Internet Pendidikan* (Yogyakarta:C.V. Andi Offset, 2007), h. 54-57

[26] *Ibid.*

d. Kelemahan dan kekurangan *E-learning*

Menyadari bahwa melalui internet dapat ditemukan berbagai informasi yang dapat diakses secara mudah, kapan saja dan dimana saja, maka pemanfaatan internet menjadi suatu kebutuhan. Bukan itu saja, pengguna internet bisa berkomunikasi dengan pihak lain dengan cara yang sangat mudah melalui teknik *e-moderating* yang tersedia di internet.

Dari berbagai pengalaman dan juga dari berbagai informasi yang tersedia di literature, memberikan petunjuk tentang manfaat penggunaan internet, khususnya dalam pendidikan terbuka dan jarak jauh, antara lain dapat disebutkan sebagai berikut:

1) Tersedianya fasilitas *e-moderating* dimana guru dan murid dapat berkomunikasi dengan mudah melalui fasilitas internet secara regular atau kapan saja kegiatan berkomunikasi itu dilakukan dengan tanpa dibatasi oleh jarak, tempat dan waktu.
2) Guru dan siswa dapat menggunakan bahan ajar atau petunjuk belajar yang terstrutur dan terjadwal melalui internet, sehingga keduanya bisa saling menilai sampai berapa jauh bahan ajar dipelajari.
3) Siswa dapat belajar atau me-*review* bahan ajar setiap saat dan dimana saja kalau diperlukan mengingat bahan ajar tersimpan dikomputer

4) Bila siswa memerlukan tambahan informasi yang berkaitan dengan bahan yang dipelajarinya, dapat melakukan akses di internet.
5) Baik guru maupun siswa dapat melaksanakan diskusi melalui internet yang dapat diikuti dengan jumlah pesert yang banyak, sehingga menambah ilmu pengetahuan dan wawasan yang lebih luas.
6) Berubahnya peran siswa dari yang biasanya pasif menjadi aktif
7) Relative lebih efisien.[27]

Sumber lain menyebutkan bahwa kelebihan *e-learning*, antara lain adalah:

1) Pengalaman pribadi dalam belajar. Pilihan mandiri dalam belajar menjadikan mahasiswa berusaha melangkah lebih maju, memilih sendiri bahan yang di gunakan dan mengumpulkannya sesuai kebutuhan.
2) Mengurangi biaya. Hal ini bisa dilihat dari lembaga penyelenggara *e-learning* dapat mengurangi biaya pembangunan kelas dan mengurangi waktu yang dihabiskan oleh pelajar diluar kelas.
3) Mudah dicapai karena dapat diakses dimanapun tempatnya selama terhubung dengan internet tanpa dibatasi jarak, tempat dan waktu.
4) Dapat terhubung dengan jaringan dari berbagai sumber dengan berbagai format.
5) Merupakan cara efektif dalam memberikan materi-materi khusus

[27] Munir, 2012, *Pembelajaran Jarak*…… h. 174

6) Dapat memacu siswa untuk belajar mandiri dan aktif
7) Dapat memfasilitasi tambahan materi yang bermanfaat untuk program konvensional[28]

Walaupun demikian pemanfaatan internet untuk pembelajaran atau *e-learning* juga tidak lepas dari berbagai kekurangan sebagai mana berikut:

1) Kurangnya interaksi antara guru dan siswa bahkan antar siswa itu sendiri. Kurangnya interaksi ini bisa memperlambat terbentuknya *values* dalam proses belajar-mengajar
2) Berubahnya peran guru dan yang semula menguasai teknik pembelajaran konvensional, kini juga dituntut mengetahui teknik pembelajaran yang menggunakan ICT
3) Siswa yang tidak mempunyai motivasi belajar tinggi cenderung gagal
4) Tidak semua tempat tersedia fasilitas internet (berkaitan dengan masalah tersedianya laptop, listrik, jaringan data)
5) Kurangnya penguasaan computer
6) Kurangnya sumber daya manusia (SDM) yang menguasai internet
7) Peserta didik dapat merasakan terisolasi[29]

Keberhasilan program *e-learning* selain ditunjang perangkat teknologi informasi juga ditunjang oleh perencanaan, administrasi, manajemen dan ekonomi yang memadai. Perlu juga diperhartikan

[28] Effendi, *E-Learning Konsep dan Aplikasi….* h. 90
[29] *Ibid.*

peranan dari para fasilitator, guru, staf, cara implementasi, cara mengadopsi teknologi baru, fasilitas, biaya dan jadwal kegiatan. Guru harus mempunyai kemampuan pemahaman pada materi yang disampaikannya, memahami strategi *e-learning* yang efektif.

2. Ruang lingkup Kebiasaan Belajar

a. Pengertian Kebiasaan Belajar

Kebiasaan belajar merupakan salah satu factor yang mempengaruhi prestasi belajar. Siswa yang mempunyai kebiasaan belajar baik maka prestasi belajarnya juga akan baik. Setiap siswa yang telah mengalami proses belajar, kebiasaannya akan berubah. Menurut burghardt, kebiasaan itu timbul karena proses penyusutan kecenderungan respon dengan menggunakan stimulasi yang berulang. Dalam proses belajar, pembiasaan juga meliputi pengurangan perilaku yang tidak diperlukan. Karena proses penyusutan dan pengurangan inilah, muncul suatu pola bertingkah baru yang relatif menetap dan otomatis.[30]

Kebiasaan adalah reaksi otomatis terhadap situasi khusus yang biasanya diperoleh sebagai suatu hasil dari ulangan atau belajar. Menurut eysenk[31] menjelaskan bahwa kebiasaan adalah pola tingkah laku, kondisi atau situasi tertentu yang terbentuk melalui proses

---

[30] Muhibbin Syah, *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2010), h. 116-117

[31] Yusuf dan Legowo, *Mengatasi Kebiasaan Buruk Anak dalam Belajar Melalui Pendekatan Modifikasi Perilaku*, (Jakarta: PT Direktorat Ketenagaan, 2007), h. 9-33

belajar. Kebiasaan dapat diartikan sebagai bentuk tingkah laku yang tetap dan usaha menyesuaikan diri terhadap lingkungan yang mengandung unsure afektif perasaan.[32]

Menurut Basyiruddin Usman kebiasaan belajar adalah usaha mengaktifkan berfikir, bereaksi, dan berbuat terhadap suatu objek yang dipelajarai sehingga timbul pengalaman baru dalam diri seorang.[33]

Dalam kamus besar bahasa Indonesia DEPDIKBUD "kebiasaan adalah sesuatu yang biasa dilakukan, kebiasaan juga berarti pola untuk melakukan tanggapan terhadap situasi tertentu yang dipelajari oleh seorang individu dan yang dilakukannya secara berulang untuk hal yang sama". Kebiasaan juga dapat diartikan cara. Cara adalah kebiasaan, perbuatan (kelakuan) yang sudah menjadi kebiasaan. Menurut Natawidjaja dan L. J. Molengn "kebiasaan merupakan cara berbuat atau bertindak yang dimiliki seseorang dan diperolehnya melalui proses belajar cara tersebut bersifat tetap, seragam dan otomatis". Jadi biasanya kebiasaan berjalan atau dilakukan tanpa didasari oleh pemilik kebiasaan itu. Kebiasaan itu pada umumnya diperoleh melalui latihan. Sedangkan menurut Aunurrahman kebiasaan belajar adalah perilaku belajar seseorang yang telah tertanam dalam waktu yang relative lama sehingga memberikan cirri dalam aktifitas belajar yang dilakukannya".

---

[32] Nasution, *Berbagai Pendekatan dalam Proses Belajar dan Mengajar*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2005), h. 38

[33] Basyiruddin Usman, *Metode Pembelajaran Agama Islam*, (Jakarta: Ciputat Pers, 2002), h. 21

Kebiasaan belajar adalah pola perilaku dalam belajar yang menyangkut pengetahuan, sikap dan keterampilan yang besar pengaruhnya dalam kehidupan seseorang. Banyak cara dan sarana yang dapat dipilih dalam proses menanamkan kebiasaan belajar, salah satunya adalah dengan memberikan pekerjaan rumah kepada peserta didik.

Berdasarkan pendapat-pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa kebiasaan belajar merupakan tingkah laku yang terbentuk karena dilakukan berulang-ulang sepanjang hidup individu dan biasanya mengikuti cara atau pola tertentu, sehingga akan terbentuk kebiasaan belajar. Jadi yang dimaksud dengan kebiasaan belajar disini adalah cara-cara belajar yang paling sering dilakukan oleh siswa dan cara atau kebiasaan belajar dapat terbenytuk dari aktifitas belajar, baik secara sengaja ataupun tidak sengaja.

b. Jenis-jenis kebiasaan belajar

Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam kebiasaan belajar menurut Noehi Nasution semakin tinggi usiannya anak menjadi lebih bertanggungjawab atas proses belajar karena kebiasaan termasuk di dalamnya sehingga disiplin belajar menjadi semakin penting. Berkenaan dengan kebiasaan belajar ini ada beberapa hal yang perlu diperhatikan:

1) Target atau hasil kerja yang realistis antara lain rencana kerja yang terinci lebih baik dari pada yang besar-besar (ambisius),

2) Hadiah (rewards) atas hasil pekerjaan perlu diperhatikan agar memperkuat minat dan semangat belajar,
3) Ketepatan waktu dalam belajar/bekerja,
4) Belajar keseluruhan dan bagian,
5) Pengorganisasian bahan belajar yang baik, dan
6) Penyempurnaan program belajar-mengajar sesuai dengan kebutuhan.

Rochman Natawidjaja dan L. J. Moleongn, mengemukakan asal mula terbentuknya kebiasaan itu ada dua cara:

> Pertama, terjadinya adalah melalui kecenderungan orang untuk mengikuti upaya yang kurang hambatannya. Maksudnya, pada mulanya seseorang melakukan sesuatau maka hal itu dilakukannya menurut suatu cara tertentu karena cara itu adalah cara yang termudah dan tidak mengalami suatu gangguan.
> Kedua, melalui suatu tindakan dengan sengaja dan hati-hati untuk membentuk pola reaksi secara otomatis. Hal itu terjadi apabila seseorang dengan sengaja mengganti kebiasaan lama dengan suatu kebiasaan yang baru.

Sesungguhnya ada 2 macam kebiasaan studi. Yang pertama ialah kebiasaan studi yang baik yang membantu menguasai pelajaran, mencapai kemajuan studi dan meraih sukses. Yang kedua ialah kebiasaan studi buruk yang mempersulit memahamipengetahuan, menghambat kemajuan dan akhirnya mengalami kegagalan. Sebagai contoh dapat dilihat beberapa dari kedua macam kebiasaan studi.

No.	Kebiasaan belajar yang baik	Kebiasaan belajar yang buruk
	Melakukan studi secara teratur setiap hari	Hanya melakukan studi secara mati-matian setelah ujian di ambang pintu
	Mempersiapkan semua keperluan studi pada malamnya sebelum keesokan harinya berangkat.	Sesaat sebelumnya berangkat barulah ribut mengumpulkan buku dan peralatan yang perlu dibawa
	Senantiasa hadir dikelas sebelum pelajaran dimulai	Sering terlambat dating
	Terbiasa belajar sampai paham betul dan bahkan tuntas tak terlupakan lagi	Umumnya belajar seperlunya saja sehingga butir-butir pengetahuan masih kabur dan banyak terlupakan
	Terbiasa mengunjungi perpustakaan untuk menambah bacaan atau menengok buku referensi mencari arti-arti istilah	Jarang sekali masuk perpustakaan dan tidak tahu caranya mempergunakan ensiklopedi dan berbagai karya acuan lainnya.

Brown dan Holzman[34] mengelompokkan kebiasaan belajar ke dalam konsep dasar *Delay Avoidance* dan *Work Method* (WM). Kedua konsep dasar tersebut akan diuraikan sebagai berikut:

1) *Delay Avoidance* (DA)

Adalah kebiasaan tingkah laku akademik yang berhubungan dengan ketepatan waktu dalam menyelesaikan tugas-tugas belajar, penundaan-penundaan dan hal-hal lain yang mengganggu atau mengalihkan perhatian belajar. Masalah penggunaan waktu dalam belajar berkaitan dengan masalah perencanaan dan kedisiplinan[35]

2) *Work Method* (WM)

Adalah tingkah laku akademik yang berhubungan dengan prosedur belajar, ketrampilan belajar dan strategis belajar yang digunakan. Apabila ketiga unsure yang digunakan dari work

[34] Legowo, *Mengatasi……* h. 33
[35] *Ibid.*, h. 35

method ini dapat diterapkan secara tepat oleh setiap anak maka hasil belajar dimungkinkan dapat menjadi optimal.

a) Prosedur belajar

Prosedur belajar dimaksudkan adalah cara yang ditempuh anak dalam mempelajari sesuatu, misalnya cara dalam mempelajari materi pelajaran, dalam mengikuti pelajaran, membaca buku pelajaran, cara belajar diperpustakaan, cara menggunakan internet untuk belajar dan sebagainya.

b) Ketrampilan belajar

Ketrampilan belajar yang dimaksudkan adalah tingkat kecepatan dalam belajar yang unik pada siswa, dapat menampak pada saat mempelajari hal-hal yang khas, seperti mambaca table, angka, grafik, atau diagram, membuat catatan dan mempelajari yang sulit.

c) Strategi belajar

Strategi belajar yang dimaksudkan adalah cara yang ditempuh agar belajar berlangsung efisien. Strategi belajar menekankan pada cara atau metode seseorang dalam mengadakan pendekatan terhadap suatu masalah, hal atau tugas.

Mulyatiningsih menjelaskan agar dapat menggunakan waktu belajar secara efisien dapat dilakukan dengan beberapa petunjuk dibawah ini:

(1) Susunlah daftar kegiatan belajar kemudian menentukan prioritas dalam pelaksanaannya.
(2) Menetapkan waktu belajar. Masing-masing individu mempunyai kebiasaan belajar yang berbeda. Dengan menetapkan waktu belajar tertentu sesuai kondisi masing-masing individu, maka akan terbentuk kebiasaan yang baik
(3) Memperhitungkan pelajaran yang dianggap sukar dan yang di anggap mudah
(4) Pelajari lebih dahulu hal-hal yang dianggap sukar
(5) Mata pelajaran yang dianggap sukar hendaknya dipelajari lebih lama agar betul-betul dikuasai
(6) Berilah waktu yang cukup untuk setiap mata pelajaran
(7) Jangan menyia-nyiakan waktu luang dan gantilah waktu belajar yang hilang
(8) Ulangilah pelajaran yang baru saja diberikan di kelas. Baca kembali pelajaran tersebut sebelum menghadapi pelajaran berikutnya.
(9) Pelajarilah setiap mata pelajaran sesering mungkin

c. Aspek kebiasaan belajar

1) Pengaturan rencana belajar

Mengatur rencana belajar perlu dilakukan dengan efektif agar dapat memperoleh hasil yang optimal. Hal ini sesuai dengan pendapat Slameto yang mengatakan "agar belajar dapat berjalan dengan baik dan berhasil perlulah seorang siswa mempunyai jadwal yang baik dan melakukannya dengan teratur".[36] Setiap siswa memiliki rencana belajar atau waktu belajar yang berbeda-beda, baik pagi, siang hari maupun malam hari. Sehingga pengaturan rencana yang baik meliputi mengatur waktu kegiatan belajar, menyusun jadwal belajar mapun lamanya belajar. Sehingga hal ini perlu pembinaan dari guru dengan cara yang tepat.

a) Membuat jadwal Belajar

Jadwal adalah pembagian waktu sejumlah kegiatan yang dilaksanakan oleh seseorang setiap harinya.[37] Jadwal juga berpengaruh terhadap belajar. Agar belajar dapat berjalan dengan baik dan berhasil perlulah seseorang siswa mempunyai jadwal yang baik dan melaksanakannya dengan teratur.

Enam langkah yang bisa dilakukan dalam membuat jadwal belajar adalah:

(1) Catatlah semua pelajaran yang sudah pasti

(2) Menentukan waktu untuk tidur

[36] Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2003), h. 82

[37] *Ibid.*, h. 82

(3) Menentukan waktu makan, mandi, berpakaian, berhias dan lain-lain

(4) Menentukan waktu belajar (kurang lebih dua jam)

(5) Menentukan waktu untuk kegiatan lain seperti nonton tv, mengembangkan kegemaran (hobi), dan rekreasi (kurang lebih dua jam)

(6) Gunakan hari minggu untuk kegiatan selain belajar[38]

b) Lamanya belajar dan cara mengatur waktu

Pengaturan waktu dalam belajar dapat dilakukan dengan cara membuat daftar pelajaran atau jadwal yang dilakukan sehari-hari, dimulai dari bangun tidur sehingga menjelang tidur kembali.

2) Mengikuti pelajaran

Setiap siswa hendaknya, melakukan persiapan-persiapan saat mengikuti pelajaran, dengan mempelajari materi-materi yang akan dibahas. Menurut Hamalik bahwa " murid yang telah siap belajar akan dapat melakukan kegiatan belajar lebih mudah dan lebih berhasil".[39] Kesiapan dalam mengikuti pelajaran erat hubungannya dengan masalah kematangan, minat, kebutuhan, dan tugas-tugas perkembangan.

Adapun aspek-aspek kebiasaan dalam kegiatan mengikuti pada penelitian ini antara lain:

---

[38] Endang Mulyatiningsih, *Evaluasi Program*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2011), h. 114-115
[39] Hamalik, *Psikologi Pendidikan*, (Bandung : Sinar Baru Algenisindo, 1922), h. 34

a) Membaca dan membuat catatan

Membaca besar pengaruhnya terhadap belajar. Hamper sebagian besar kegiatan belajar adalam membaca. Belajar dengan baik maka perlu membaca dengan baik pula, karena membaca adalah alat belajar. Menurut Slameto[40] bahwa "salah satu metode membaca yang baik dan banyak dipakai untuk belajar adalah metode AQR4 atau *survey* (meninjau), *Question* (mengajukan pertanyaan), *Read* (membaca), *recite* (menghafal), *write* (menulis), dan *review* (mengingat kembali). Agar siswa dapat membaca dengan efisien perlu memiliki kebiasaan-kebiasaan yang baik. Kebiasaan yang baik menurut The Liang Gie[41] adalah sebagai berikut:

(1) Memperhatikan kesehatan membaca
(2) Ada jadwal
(3) Membuat tanda-tanda atau catatan
(4) Memanfaatkan perpustakaan
(5) Membaca sungguh-sungguh semua buku-buku yang perlu untuk setiap mata pelajaran sampai menguasainya membaca dengan konsentrasi penuh.

b) Mengulangi bahan pelajaran

Mengulangi bahan pelajaran besar pengaruhnya dalam belajar, karena dengan adanya pengulangan (review), menurut Slameto

[40] Slameto, *Belajar dan…* h. 84
[41] *Ibid*.

[42]bahwa "bahan yang belum begitu dikuasai serta mudah terlupakan akan tetap tertanam dalam otak seseorang:. Untuk menimbulkan kebiasaan belajar dalam mengulangi dan menggunakan waktu dengan sebaik-baiknya. Agar dapat mengulangi pelajaran dengan baik hendaklah memeperhartikan syarat-syarat sebagai berikut:

(1) Menyadari sepenuhnya tujuan belajar
(2) Mengetahui betul-betul makna bahan yang dihafal
(3) Mencurahkan perhatian sepenuhnya sewaktu menghafal
(4) Menghafal secara teratur sesuai kondisi badan yang sebaik-baiknya serta daya serap otak terhadap bahan yang harus di hafal

c) Konsentrasi

Kebiasaan yang sulit dilakukan dalam mengikuti pelajaran adalah kebiasaan untuk berkonsentrasi. Menurut slameto[43] bahwa "konsentrasi adalah pemusatan pikiran terhadap suatu hal dengan menyampingkan semua hal lainnya yang tidak berhubungan". Kemampuan untuk memusatkan pikiran terhadap suatu hal atau pelajaran dan pada dasarnya terdapat pada setiap orang, hanya besar atau kecilnya kemampuan itu berbeda-beda. Hal ini dipengaruhi oleh

[42] *Ibid.*, h. 85
[43] *Ibid.*, h. 86

keadaan yang tidak berhubungan". Hal ini dipengaruhi oleh keadaan tersebut, lingkungan dan latihan atau pengalaman.

Konsentrasi besar pengaruhnya terhadap pelajar. Jika seseorang mengalami kesulitan berkonsentrai, jelas hasil belajar mereka akan sia-sia, karena hanya membuang tenaga, waktu dan biaya. Seseorang yang dapat belajar dengan baik adalah orang yang dapat berkonsentrasi dengan baik dengan kata lain akan memiliki kebiasaan dalam memusatkan pikiran. Jadi, kebiasaan berkonsentrai atau memusatkan pikiran mutlak dimiliki oleh setiap siswa yang belajar.

d) Mempersiapkan Ujian

Setiap proses belajar mengajar tidak terlepas dari adanya pelaksanaan tes atau ujian. Selain merupakan evaluasi, ujian juga merupakan salah satu bentuk motivasi siswa dalam belajar. Pengadaan ujian sering menghasilkan kebiasaan belajar yang baik. Menurut Viktor dalam bukunya Slameto[44] bahawa "dalam studynya tidak menemukan hubungan antara frekuensi tes dan prestasi pada siswa dengan kecerdasan rata-rata tapi bagi siswa dengan kemampuan rendah tes yang sering diberikan bukan memperbaiki tesnya". Akan tetapi sebagian orang berpendapat bahwa tes sering menimbulkan kecemasan dengan demikian dapat mengganggu belajar, pendapat

[44] *Ibid.*, h. 87

demikian tidak seluruhnya benar sebab dengan adanya tes maka hal tersebut sebagai penolong siswa memeperbaiki prestasinya. Belajar yang efisien dapat mencapai apabila menggunakan strategi belajar yang tepat. Adapaun beberapa yang perlu diperhatikan untuk mempersiapkan ujian :

(1) Persiapan jasmani

Untuk menghadapi dan menjalani ujian seorang siswa perlu juga memperhatikan kesehatan jasmani sebab merupakan hal yang sangat penting

Menjelang masa ujian setiap siswa perlu mengurangi keletihan jasmaninya. Hal ini dapat dilakukan dengan berolah raga secukupnya. Makan secara teratur dan tidur seperti biasanya sebab belajar memerlukan tenaga. Pada malam hari menjelang ujian keesokan harinya, setiap siswa perlu berusaha tidur dengan baik, keesokan harinya saat menghadapi ujian siswa akan merasa mampu mengerjakannya.

(2) Persiapan batin

Setiap siswa perlu menyediakan waktu yang cukup longgar untuk mengulangi pelajarannya sehingga tidak ada ketegangan batin atau rasa menyesal pada saat-saat terakhir, maka siswa perlu mengusahakan kedamaian dalam perasaan hatinya. Sebab siswa yang merasa jiwanya

tertekan selalu dalam keadaan takut akan kegagalan, yang mengalami goncangan karena emosi yang kuat tidak belajar secara efektif. Maka sambil menanti menjelang ujian dimulai, seorang siswa tidak perlu membuang-buang tenaga berdebat dengan temannya tentang jawabana yang benar dari suatu soal yang diperkirakan akan ditanyakan dalam ujian.

(3) Persiapan lingkungan

Keterampilan siswa didalam proses belajar mengajar baik dalam membaca, berbahasa, dan sebagainya didasari oleh kemampuan persepsi dan pemahaman apabila kemampuan ini lebih baik penangkapan terhadap informasi-informasi sering meleset maka dapat dipastikan bahwa ketrampilan siswa tidak berkembang. Pemahaman merupakan kemampuan melihat hubungan-hubungan antara berbagai factor atau unsure dalam situasi yang problematic.[45] Begitu juga dengan persiapan pikiran, yakni jauh sebelum masa ujian setiap siswa perlu secara teratur mengulangi pelajarannya. Pengulanagan itu sebaiknya singkat saja tetapi lebih kerap. Waktu pengulangan yang pendek tetapi kerap akan berhasil dari pada dengn membolak balik buku-buku pelajaran.

[45] Hamalik, *Psikologi Pendidikan…* h.40

(4) Pupuk sikap optimis

Adakan persaingan dengan diri sendiri, niscaya prestasi akan meningkat dan karena itu perlu memupuk sikap optimis. Lakukan segala sesuatu dengan sempurna, pekerjaan yang baik memupuk suasana yang menggembirakan misalnya tulisan rapi, pencil runcing, buku-buku tersusun dengan baik sehingga mempermudah untuk belajar.

3. Ruang lingkup prestasi belajar

a. Pengertian prestasi belajar (secara umum)

Prestasi belajar merupakan gabungan dua kata yaitu "prestasi" dan "belajar". Dimana pada setiap kata tersebut memiliki makna tersendiri.

Pengertian prestasi menurut kamus bahasa Indonesia adalah "hasil yang telah dicapai atau diperoleh". [46] Pendapat lain tentang prestasi yang diungkapkan oleh Mas'ud Khasan Qahar menyebutkan bahawa "prestasi adalah apa yang telah diciptakan oleh hasi pekerjaan dengan keuletan kerja". [47]

Jadi, dari uraian diatas dapat diambil kesimpulan bahwa prestasi belajar adalah suatu hasil yang telah diperoleh atau dicapai dari suatu keuletan kerja yang telah dilakukan seseorang

[46] Dekdibud, *Kamus Bahasa Indonesia, (*Jakarta : Balai pustaka, 1996), h. 512
[47] Mas'ud Khasan Qahar, *Kamus Istilah Pengetahuan Populer.* (Bandung : Bitang pelajar), h. 297

Sementara itu kata belajar ini juga mempunyai pengertian yang berbeda-beda, maka pada akhirnya pendapat itu diklasifikasikan menjadi beberapa belajar teori. Pada umumnya, pengertian belajar dapat kita kembalikan kedalam dua jenis pandangan tradisional dan pandangan modern. Belajar menurut pandangan tradisional yaitu "belajar itu ialah usaha memperoleh sejumlah ilmu pengetahuan". [48]

> Oleh karena itu pengetahuan memegang peranan utama dalam hidup manusia karena pengetahuan adalah kekuasaan. "Siapa yang memiliki banyak pengetahuan maka ia akan mendapatkan kekuasaan dan sebaliknya siapa yang tidak mempunyai ilmu pengetahuan (bodoh), maka ia akan dikuasai oleh orang lain (orang mempunyai ilmu pengetahuan)".[49]

Dalam pengertian yang modern, "belajar adalah proses perubahan tingkah laku berkat interaksi dengan lingkungan".[50] Maksudnya bahwa inti belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku. Dikatakan belajar bila seseoarang (anak) dapat melakukan sesuatu yang sebelumnya ia tidak bisa atau tingkah lakunya mengalami perubahan. Sementara itu para ahli berbeda-beda dalam mengemukakan pendapat tentang definisi belajar. Berikut ini disajikan pendapat-pendapat para ahli, yang antara lain :

Menurut Cronbach mengemukakan bahwa *learning is shown by a change a behavior as a result of experience.* Harold spears memberikan batasan *learning is to observe to imitate, to try something themselves, to listen, to follow direction,* sedangkan Geoch

---

[48] Mahfudh Shalahuddin, *Pengantar Psyikolgi Pendidikan,* (Surabaya: PT Bina Ilmu, 1990), h. 29
[49] *Ibid.*, h 30
[50] *Ibid.*

mengatakan *learning is change in performance as a result of practice.* Dari ketiga definisi di atas maka dapat diterangkan bahwa belajar itu senantiasa merupakan perubahan tingkah laku atau penampilan dengan serangkaian kegiatan, misalnya dengan membaca, mengamati, mendengarkan, meniru, dan lain-lain.

Menurut slameto belajar adalah "suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru sebagai hasil pengalamannya nsendiri dalam interaksi dengan lingkungan".[51] Sejalan dengan pendapat diatas sardiman mendifinisikan belajar sebagai "usaha penguasaan materi ilmu pengetahuan yang merupakan sebagian kegiatan menuju terbentuknya kepribadian seutuhnya". [52] Menurut Muhaimin, MA dkk dalam bukunya yang berjudul Srategi Belajar Mengajar mengatakan :

Secara umum belajar dapat diartikan "sebagia suatu perubahan yang relative menetap yang terjadi sebagai hasil dari pengalaman atau tingkah laku".[53] Yang dimaksud pengalaman adalah segala kejadian atau peristiwa secara sengaja dialami setiap orang. Dengan demikian belajar bukan hanya berupa kegiatan mempelajari suatu mata pelajaran dirumah atau disekolah secara formal, tetapi belajar juga mrupakan merupakn masalahnya setiap orang. Kegiatan yang disebut belajar dapat terjadi dimana-mana, baik dilingkungan keluarga, masyarakat,

---

[51] Slameto, *Belajar*……. h. 2

[52] Sardiman, *Interaksi dan Motifasi Belajar Mengajar,* (Jakarta : Raja Wali Pers, 1988), hal. 22-23

[53] Muhaimin, *Strategi Belajar Mengajar Penerapammya dalam Pembelajara Pendidikan Agama,* (CV Citra Media: Surabaya, 1996), hal. 43

maupun dilembaga pendidikan formal. Dilembaga pendidikan formal usaha-usaha dilakukan untuk menyajikan pengalaman belajar bagi anak didik agar nereka belajar hal-hal yang baik untuk memelihara kebudayaan, nilai-nilai maupun bagi diri masing-masing anak didik.

> Menurut Witherington mengatakan : "belajar merupakan perubahan dalam kepribadian, yang di memanifestasikan sebagai pola-pola respon yang baru yang berbentuk ketrampilan, sikap, kebiasaan, pengetahuan dan kecerdasan".[54]

Crow and Hilgard mengemukakan "belajar adalah diperolehnya kebiasaa-kebiasaan, pengetahuan dan sikap baru". [55] Sedang menurut Hilgard "belajar adalah suatu preses dimana suatuperilaku muncul atau berubah karena adanya respon terhadap sesuatu situasi".

Sedangkan dalam buku yang sama pendapat lain yaitu Harry N. Rivlin mengatakan : "Adapun dari segi belajar yaitu mengubah kelakuan maka orang tua dapat mempengaruhi anak, jauh lebih besar dari pada mereka terhadap pertumbuhannya". [56]

A .Tabrani Rusyan dkk, merumuskan dan membuat tafsiran tentang belajar, yaitu antara lain :

1) "Belajar adalah memodifikasi atau memperteguh kelakuan melalui pengalaman.
2) Belajar adalah suatu poses perubahan tingkah laku individu melalui interaksi dengan lingkungan.
3) Belajar dalam arti yang luas ialah proses perubahan tingkah laku yang dinyatakan dalam bentuk penguasan, penggunaan, dan penelitian terhadap atau mngenai sikap dan nilai-nilai, pengetahun

---

[54] Nana Syaodin Sukmadinata, *Landasan Psyikologi Proses Pendidikan*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2004), h. 155
[55] *Ibid.*
[56] Rivlin Harry N, *Pengembangan Kemampuan Belajar pada Anak*, (Jakarta: NV. Bulan Bintang, 1980), h. 14

dan kecakapn dasar yang terdapat dalam berbagai bidang studi atau, lebih luas lagi dalam berbagai aspek dan pengalaman yang terorganisasi.

4) Belajar itu selalu menunjukkan suatu proses perubahan tingkah laku atau pribadi seseorang berdasarkan paraktek atau pengalaman tertentu". [57]

Berdasarkan pada pendapat diatas, maka dapat diambil pengertian bahwa belajar adalah suatu rangkaian usaha untuk mengadakan perubahan tingkah laku untuk menuju yang lebih baik, melalui latihan, pengalaman dan pengetahuan. Yang dimaksud kelakuan/ tingkah laku disini tidak hanya segi fisik tetapi juga meliputi; pengamatan, pengenalan, perbuatan, ketrampilan, perasaan, minat, penghargan, dan sikap. Sedangkan mengenai prestasi belajar Nursisto mengatkan bahwa : "yang disebut prestasi kecenderungannya diartikan "hasil terbaik yang dicapai". [58]

Dari sini dapat diambil kesimpulan bahwa prestasi belajar adalah hasil terbaik yang diraih dari usaha yang telah dilakukan. Sedangkan yang dimaksud dengan prestasi belajar disni adalah hasil yang telah dicapai siswa setelah ia telah menyelesaikan tugas belajarnya dalam pendidikan agama disekolah.

b. Pengertian prestasi belajar (secara agama Islam)

Prestasi belajar merupakan hasil yang terbaik yang telah diraih atau didapatkan oleh siswa. Sedangkan prestasi belajr agama islam yaitu hasil terbaik yang terbaik yang di raih oleh siswa dalam

---

[57] A. Tabrani Rusyan, *Pendekatan dalam Proses Belajar Mengajar,* (Bandung: Remadja Karya Offset, 1989), h. 7-8

[58] Nursisto, *Peningkatan Prestasi Sekolah Menengah,* (Insan Cendekia, 2002), h. 133

pendidikan agam islam. Prestasi belajar tersebut mencakup semua pendidikan mengenai agama Islam, mulai dari pendidikan tentang hukum, pendidikan tentang akhlaq, pendidikan tentang etika / tata cara membaca al-quir'an, pendidikan tentang hadits, dan lain sebagainya. Dengan adanya pendidikan tersebut siswa akan mengetahui seberapa jauh ia meraih prestasinya tersebut dalam pendidikan agama Islam, dan sejauh mana ia mengerti tentang pendidikan agama islam.

c. Pengukuran Prestasi Belajar

Penetapan batas minimum keberhasilan belajar siswa selalu berkaitan dengan upaya pengukuran prestasi belajar. Ada beberapa alternative norma pengukuran tingkat keberhasilan siswa antara lain:

1) Norma skala angka dari 0-10
2) Norma skala angka dari 0-100

Ada pula norma lain di Indonesia yang baru berlaku dengan kurikulum K13, yaitu norma prestasi belajar dengan menggunakan symbol huruf-huruf A,B, C, D dan E

d. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Prestasi Belajar

Dalam keseluruhan proses pendidikan, kegiatan belajar merupakan kegiatan inti dan utama. Sebagaimana diketahui bahwa pendidikan dapat diartikan sebagai bantuan atau bimbingan perkembangan melalui kegiatan beajar. Berhasil atau tidaknya belajar banyak dipengaruhi oleh beberapa faktor. Secara garis besar faktor yang mempengaruhi prestasi balajar dapat dibedakan atas dua macam,

yaitu faktor intern dan fakator ekstern. Faktor intern adalah faktor yang ada dalam diri siswa, sedang faktor ekstern adalah faktor dari luar diri siswa.

1) Faktor intern (faktor yang ada pada dalam diri siswa)
2) Faktor ekstern (faktor dari luar diri siswa)

Berdasarkan uraian di atas dapat diambil pengertian bahwa banyak hal yang dapat mempengaruhi prestasi belajar siswa antara lain :

1) Faktor-faktor intern

Di dalam membicarakan faktor-faktor intern ini, di antaranya, yaitu: factor jasmaniyah, faktor psikologi dan faktor kelelahan.

a) Faktor jasmaniah.

Faktor jasmaniyah ini meliputi: kesehatan, dan cacat tubuh.

b) Faktor psikologis.

Faktor ini meliputi: *inteligensi* (kecakapan myang meliputi kecakapan untuk menghadapi dan menyesuaikan ke dalam situasi yang baru dengan cepat, mengetahui/menggunakan konsep-konsep yang abstrak secara afektif mengetahui relasi dan mempelajarinya dengan cepat), perhatian, minat, motif, kematangan, dan kesiapan.

c) Faktor kelelahan.

2) Faktor-faktor ekstern

Di dalam membicarakan faktor ekstern ini dalm mempengarhi prestasi belajar dapat dikelompokkan menjadi tiga faktor, yaitu: faktor orang tua (keluarga), faktor guru dan faktor lingkungan (masyarakat)".[59]

Berdasarkan uraian diatas dapat diambil pengertian bahwa banyak hal yang dapat mempengaruhi keberhasialaan (prestasi) anak dalam belajar. Baik dalam diri siswa (intern) maupun dari luar siswa (ekstern).

Sebagaimana dikemukakan diatas bahwa yang dimaksud faktor-faktor ekstern adalah faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi balajar individual murid dari luar dirinya, meliputi :

a) Bagaimana faktor orang tua (keluarga) dalam mempengaruhi prestasi belajar.
b) Bagaimana faktor guru dalam mempengaruhi prestasi belajar.
c) Bagaimana faktor lingkungan dalam mempengaruhi prestasi belajar.

3) Factor pendekatan belajar (*approadch to learning*)

Yakni jenis upaya belajar siswa yang meliputi strategi dan metode yang digunakan siswa untuk melakukan kegiatan pembelajaran.

---

[59] Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya,* (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2003), h, 54-60

4. Kajian tentang Pembelajaran PAI

a. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran dalam pendidikan berasal dari kata "*instruction*" yang berarti pengajaran. Menurut E. Mulyasa pembelajaran pada hakikatnya adalah proses interaksi antara peserta didik dengan lingkungannya sehingga terjadi perubahan perilaku ke arah yang lebih baik.[60] Pembelajaran merupakan proses yan diselenggarakan oleh guru untuk membelajarkan siswa dalam belajar, bagaimana belajar memperoleh dan memproses pengetahuan, ketrampilan dan sikap[61]

Menurut Bambang Warsita pembelajaran adalah Segala upaya yang dilakukan oleh pendidik agar terjadi proses belajar pada diri peserta didik.[62] Dalam UU No.20 Tahun 2003 tentang sisdiknas Pasal 1 ayat 20, pembelajaran adalah proses Interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.[63] Jadi pembelajaran adalah proses interaksi antara siswa dengan lingkungan belajar yang diatur guru mencapai tujuan pengajaran yang telah ditetapkan. Untuk mencapai tujuan pengajaran tersebut, juga harus didukung oleh fasilitas yang disediakan sekolah sesuai dengan materi yang diajarkan agar tujuan pembelajarnan dapat tercapai.

1) Pendidikan Agama Islam

---

[60] E. Mulyasa, *Kurikulum Berbasis Kompetensi Konsep, Karakteristik, Implementasi dan Inovasi* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2003) , h. 100

[61] Dimyati dan Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran* (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 1999), cet 1, h. 157.

[62] Bambang Warsita, *Teknologi Pembelajaran* (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2008), h. 85.

[63]Departemen Agama RI, *Undang-Undang dan Peraturan Pemerintah RI tentang Pendidikan,* (Jakarta:Dirjen Pendidikan Islam, 2006), h. 7.

Banyak para ahli yang memberikan definisi atau pengertian mengenai pendidikan agama Islam yang berbeda-beda, namun di sini penulis ingin mengemukakan satu pengertian yang merupakan kesimpulan dari beberapa pengertian yang antara lain :

> "Pendidikan Agama Islam ialah usaha sadar yang dilakukan orang dewasa terhadap anak didik menuju tercapainya manusia beragama (manusia yang bertaqwa pada Tuhan Yang Maha Esa)."
> "Dan dari beberapa pengertian baik pengertian secara umum maupun pengertian pendidikan agama Islam maka diambil suatu pengertian bahwa pendidikan agama Islam ialah bimbingan dan asuhan yang diberikan kepada anak dalam pertumbuhan jasmani dan rohani untuk mencapai tingkat dewasa sesuai dengan ajaran agama Islam, dalam negara RI berdasarkan Pancasila.[64]"

Bagi bangsa Indonesia, agama merupakan modal dasar dan tenaga penggerak yang tidak ternilai harganya. Dan salah satu tujuan dari pendidikan nasional adalah meningkatkan ketaqwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa. Untuk mencapai tujuan itu, maka pendidikan agama perlu diberikan pada semua jenjang dan jenis sekolah dan dimasukkan ke dalam kurikulum sekolah tingkat dasar sampai dengan tingkat tinggi.

Pendidikan Islam berdasarkan Al-Qur'an dan Al-Hadist. Demikian difirmankan oleh Allah dalam surat An-Nisa ayat 59 yang berbunyi :

---

[64] Departemen Agama Islam RI, *Pedoman Pelaksanaan Agama Islam,* 1985/1986, hal 10

يَـٰٓأَيُّهَا ٱلَّذِينَ ءَامَنُوٓاْ أَطِيعُواْ ٱللَّهَ وَأَطِيعُواْ ٱلرَّسُولَ وَأُوْلِي ٱلۡأَمۡرِ مِنكُمۡۖ فَإِن تَنَٰزَعۡتُمۡ فِي شَيۡءٖ فَرُدُّوهُ إِلَى ٱللَّهِ وَٱلرَّسُولِ ..﴿٥٩﴾

Artinya: “Hai orang-orang yang beriman, taatilah Allah dan taatilah Rasul-Nya, dan Ulul Amri diantara kamu. Kemudian jika kamu berlainan pendapat tentang sesuatu maka kembalikanlah ia kepada Allah dan Rasul-Nya.”

Jadi, Pembelajaran PAI adalah Upaya yang dilakukan oleh pendidik untuk melakukan proses belajar kepada peserta didik yang didalamnya peserta didik dapat mengenal, memahami, bertaqwa dan berakhlak mulia dengan mengamalkan ajaran agama Islam yang bersumber pada Al Qur’an dan Hadits.

2) Tujuan Pembelajaran PAI

Pendidikan Agama Islam di SMP bertujuan untuk:

a) Menumbuh kembangkan akidah melalui pemberian, pemupukan, dan pengembangan pengetahuan, penghayatan, pengamalan, pembiasaan, serta pengalaman peserta didik tentang agama Islam sehingga menjadi manusia muslim yang terus berkembang keimanan dan ketakwaannya kepada Allah SWT.

b) Mewujudkan manusia Indonesia yang taat beragama dan berakhlak mulia yaitu manusia yang berpengetahuan, rajin beribadah, cerdas, produktif, jujur, adil, etis, berdisiplin, bertoleransi (tasamuh), menjaga keharmonisan secara personal

dan sosial serta mengembangkan budaya agama dalam komunitas sekolah.[65]

c) Untuk berkembangnya kemampuan perserta didik dalam mengembangkan, memahami dan mengamalkan nilai-nilai agama islam, penguasaan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni.

d) Untuk meningkatkan kecerdasan, pengetahuan, kepribadian, akhlak mulia, keterampilan untuk hidup mandiri dan mengikuti pendidikan lebih lanjut.

3) Ruang lingkup Pembelajaran Pendidikan Agama Islam terfokus pada aspek:

a) Keimanan Yang dimaksudkan dalam keimanan disini adalah beriman kepada Allah SWT dan kelima rukun iman lainnya. Jadi, peserta didik diajarkan bagaimana cara beriman kepada Allah SWT dan kelima rukun iman lainnya. Karena ini menjadi dasar keyakinan peserta didik terhadap agama yang dianutnya.

b) Al Qur'an/ Hadits Sebagaimana diketahui bahwa sumber ajaran Islam yang pertama adalah Al Qur'an dan kedua adalah Hadits. Al Qur'an sendiri merupakan wahyu yang diturunkan kepada nabi Muhammad SAW secara berangsur-angsur.

Al Qur'an hanya memuat prinsip-prinsip dasar dan tidak menjelaskannya secara terperinci khususnya dalam masalah

[65] Depdiknas, *Standar Kompetensi Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Sekolah Menengah Pertama dan Madrasah Tsanawiyah*, (Jakarta: Depdiknas, 2003), h. 7

ibadah. Penjelasan secara terperinci diberikan oleh Hadits. Hadits adalah sesuatu yang disandarkan kepada Nabi Muhammad SAW, baik berupa ucapan, perbuatan maupun ketetapan namun jarang dikerjakan oleh nabi.[66]

Oleh karena itu, Al Qur'an dan Hadits ini sangat penting untuk disampaikan kepada peserta didik karena hal itu sebagai sumber ajaran Islam

c) Akhlak Akhlak adalah berasal dari bahasa Arab jama' dari "khuluq" yang artinya perangai atau tabiat. Sesuai dengan arti bahasa ini, maka akhlak adalah bagian ajaran Islam yang mengatur tingkahlaku perangai manusia. Ibnu Maskawaih mendefenisikan akhlak dengan "keadaan jiwa seseorang yang mendorongnya melakukan perbuatan-perbuatan tanpa melalui pertimbangan fikiran".

Akhlak ini meliputi akhlak manusia kepada tuhan, kepada nabi/rasul, kepada diri sendiri, kepada keluarga, kepada tetangga, kepada sesama muslim, kepada non muslim.[67]

Pendidikan akhlak sangat penting diajarkan kepada peserta didik, hal ini disebabkan karena pendidikan akhlak ini berkisar tentang persoalan kebaikan, kesopanan dan tingkah laku yang terpuji serta berbagai persoalan yang timbul dalam kehidupan

---

[66] Muhammad Alim, *Pendidikan Agama Islam; Upaya Pembentukan Pemikiran dan Kepribadian Muslim,* (Bandung: PT. Remaja RosdaKarya, 2006) h. 188

[67] *Ibid.*, h. 151-158

sehari-hari dan bagaimana seharusnya seorang peserta didik bertingkah laku.[68]

d) Ibadah

Ibadah menurut bahasa berarti tunduk hanya kepada Allah, dalam arti luas ibadah meliputi segala amal saleh yang dikerjakan manusia karena mengharap ridha Allah. Tujuan ibadah ini disampaikan kepada peserta didik supaya mereka mengetahui hukum-hukum agama dan dapat melaksanakannya dengan benar dan mengharapkan penerimaan dari Allah.[69]

e) Tarikh Sejarah adalah ilmu yang membahas berbagai peristiwa atau kejadian di masa lalu dengan memperhatikan dari segi waktu, tempat, pelaku, latar belakang, dan hikmah yang terdapat dalam peristiwa tersebut. Arti sejarah sendiri secara harfiah berarti ketentuan waktu, dan secara istilah berarti keterangan yang telah terjadi pada masa lampau atau pada masa yang masih ada.[70]

Tujuan dari Tarikh atau sejarah ini disampaikan kepada peserta didik supaya mereka dapat belajar dari peristiwa yang sudah terjadi dan dapat mengambil hikmah dari apa yang ada dalam peristiwa tersebut.

---

[68] Muhammad Abdul Qodir Ahmad, *Metodologi Pengajaran Agama Islam* (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2008), h. 201

[69] *Ibid.* , h. 134

[70] Abuddin Nata, *Ilmu Pendidikan Islam Dengan Pendekatan Multidisipliner*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2009), h. 81.

B. Penelitian yang relevan

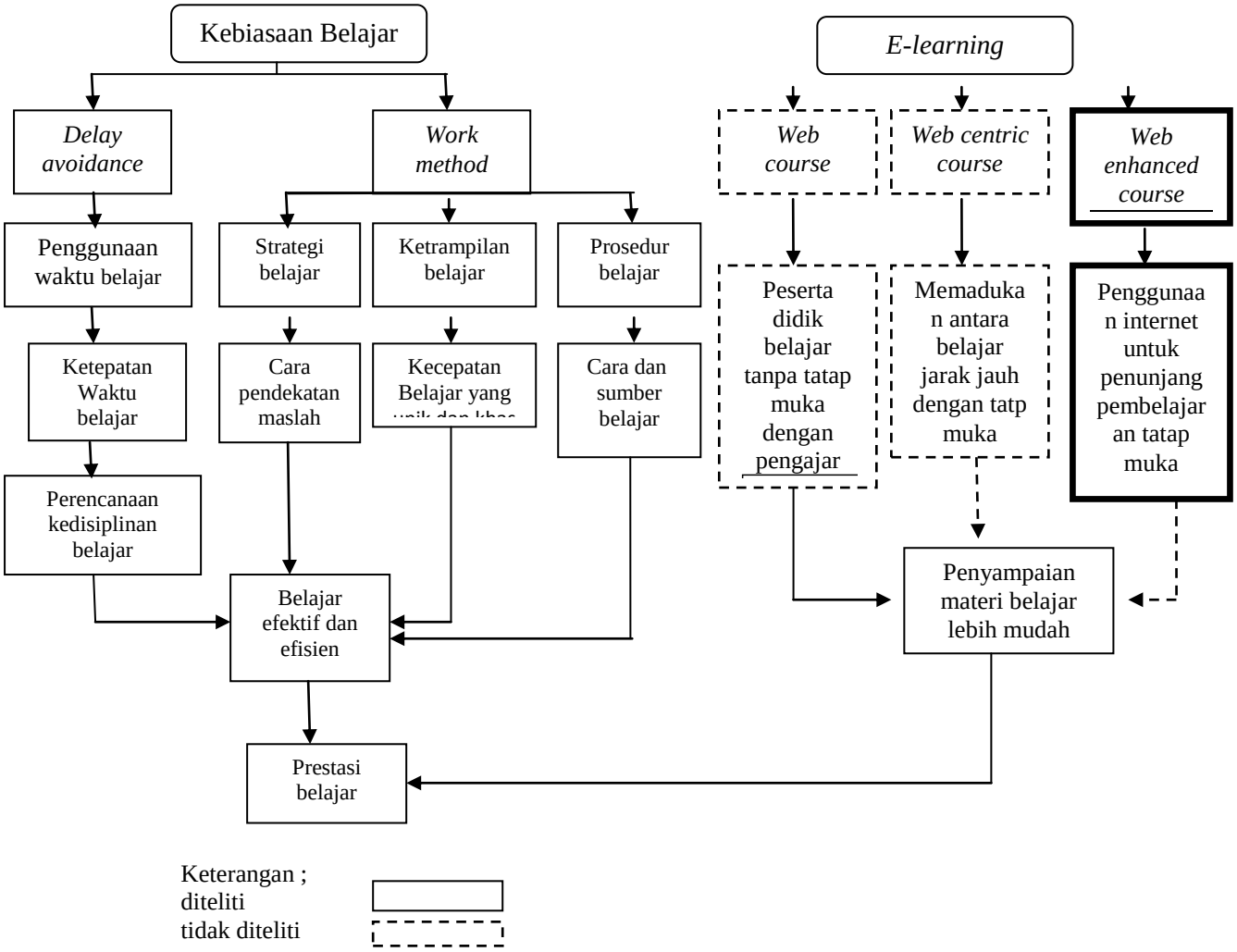
1. Novia Triasari, 2008, melakuakan penelitian pengaruh perhatian, minat dan kebiasaan belajar siswa terhadap prestasi belajar pada siswa kelas XI MAN Karanganyar tahun ajaran 2008/2009, menyimpulkan bahwa secara keseluruhan variable perhatian siswa, minat dan kebiasaan belajar siswa memberikan sumbangan sebesar 62,2 terhadap prestasi belajar siswa. Perhatian siswa memberikan sumbangn efektif 10,2 variable minat memberikan sumbangan efektif 22,4 dan kebiasaan belajar memberikan sumbangan efektif 29,8 terhadap prestasi belajar siswa
2. Tri Wahyu, dkk, 2007, melakukan penelitian studi perbandingan antara teori konstruktivistik dan konsep e-learning dalam pembelajaran bahasa Indonesia, menyimpulkan bahwa hal penerapan praktik menulis akademik dalam bahasa Indonesia, para siswa yang belajar dengan teori konstruktivisme hasilnya lebih baik dari pada *e-learning*, sedangkan dalam penguasaan kosa kata dan istilah hasilnya lebih baik menggunakan konsep *e-learning*. Karena keduanya sama-sama berpengaruh terhadap hasil belajar siwa, maka teori konstruktivisme dan e-learning sama-sama dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam proses belajar mengajar
3. Fitria Hayu Palupi (2010), melakukan penelitian hubungan konsep diri dan kebiasaan belajar dengan prestasi belajar mahasiswa akademi kebidanan Mitra Husada Karanganyar pada mata kuliah Askeb II, menyimpulkan bahwa konsep diri yang positif serta melalui kebiasaan belajar yang teratur dapat meningkatkan prestasi belajar.

4. Istiqomah Risa Wahyuningsih (2010), mahasiswa pasca sarjana UNS jurusan minat pendidikan profesi kesehatan Surakarta meneliti tentang pengaruh metode *e-learning* dan kebiasaan belajar terhadap prestasi belajar mata kuliah dokumentasi kebidanan, menyimpulkan bahwa siswa yang mendapatkan metode belajar *e-learning* memiliki kemungkinan untuk kompeten setengah kali lebih rendah daripada mahasiswa dengan metode belajar konvensional. Tetapi pengaruh metode belajar tersebut secara statistic tidak signifikan (OR=0.58; p=0.465). pengaruh kebiasaan belajar tersebut secara statistic signifikan (OR=13.61; p<0.001).

No.	Peneliti	Judul	Persamaan	Temuan
1.	Novia Triasari	Pengaruh Perhatian, Minat Dan Kebiasaan Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar Pada Siswa Kelas XI MAN Karanganyar Tahun Ajaran 2008/2009	- Membahas tentang kebiasaan belajar terhadap prestasi belajar	- Dari ke tiga hal diantara perhatian, minat serta kebiasaan lebih berpengaruh kebiasaan belajar dalam menentukan prestasi belajar siswa
2.	Tri Wahyu	Perbandingan antara teori konstruktivistik dan konsep *e-learning* dalam pembelajaran bahasa Indonesia	- Sama-sama membahas tentang *e-learning*	- Teori konstruktivistik dan konsep *e-learning* sama-sama bisa meningkatkan hasil belajar siswa
3.	Fitria Hayu Palupi	hubungan konsep diri dan kebiasaan belajar dengan prestasi belajar mahasiswa akademi kebidanan Mitra Husada Karanganyar pada mata kuliah Askeb II	- Sama- sama membahas tentang kebiasaan belajar terhadap prestasi belajar	- konsep diri yang positif serta melalui kebiasaan belajar yang teratur dapat meningkatkan prestasi belajar.
4.	Istiqomah Risa Wahyuningsih	Pengaruh metode *e-learning* dan kebiasaan belajar terhadap prestasi	- Sama-sama membahas tentang metode *e-learning* dan kebiasaan belajar	- metode belajar *e-learning* memiliki kemungkinan untuk kompeten

		belajar mata kuliah dokumentasi kebidanan		setengah kali lebih rendah daripada mahasiswa dengan metode belajar konvensional

C. Kerangka Konsep



Penjelasan:

1. Penelitian ini menggunakan metode *e-learning* dan kebiasaan belajar
2. Dalam kebiasaan belajar ada *Delay Avoidance* dan *Work method*. *Delay Avoidance* sendiri terdiri dari penggunaan waktu belajar, ketepatan waktu belajar serta perencanaan kedisiplinan belajar. Sedangkan *work method* terdiri dari strategi belajar, ketrampilan, prosedur belajar, sehingga menghasilkan belajar efektif dan efisien

3. Metode *e-learning* menggunakan *web enhached couse* sebagai penunjang pembelajaran tatap muka
4. Dari kebiasaan belajar dan penggunaan metode *e-learning* menghasilkan prestasi belajar