

BAB II
MEDIA PEMBELAJARAN *ISLAMIC COURSEWARE*
DAN HASIL BELAJAR KOGNITIF PADA MATA PELAJARAN
AKIDAH AKHLAK

A. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Gerlach dan Ely (1971), seperti dikutip Azhar Asyhad dalam Media Pembelajaran menyatakan “*A medium, conceived is any person, material or event that establishes condition which enable the learner to acquire knowledge, skill and attitude*”. Media jika dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat peserta didik mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap.¹

Dalam perspektif yang lain Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain (2006) mendefinisikan media sebagai wahana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan.² Sedangkan menurut *Association for Education and Communication Technology* (AECT), media didefinisikan sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk suatu proses penyaluran pesan/informasi.³

Ahmad Rohani (1997) memberikan istilah terhadap media yang khusus digunakan untuk mempermudah proses pembelajaran sebagai media instruksional edukatif. Media berfungsi sebagai sarana yang membantu proses komunikasi, karena pada dasarnya proses pembelajaran adalah proses komunikasi antara pendidik dan peserta didik.⁴

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

² Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2006). hlm. 120.

³ Arif S. Sadiman, dkk., *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*, (Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada, 1996), cet. 4, hlm. 6.

⁴ Ahmad Rohani, *Media Instruksional Edukatif*, (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 1997), hlm. 1.

Adapun yang dimaksud dengan pembelajaran, menurut Zainal Arifin dalam bukunya *Evaluasi Pembelajaran* (2011), menyatakan bahwa:

“Pembelajaran dalam arti luas adalah suatu proses atau kegiatan yang sistematis dan sistemik, yang bersifat interaktif dan komunikatif antara pendidik (guru) dengan peserta didik, sumber belajar dan lingkungan untuk menciptakan suatu kondisi yang memungkinkan terjadinya tindakan belajar peserta didik, baik di kelas maupun di luar kelas, dihadiri guru secara fisik atau tidak, untuk menguasai kompetensi yang telah ditentukan”.⁵

Pembelajaran harus bersifat interaktif dan komunikatif. Artinya kegiatan pembelajaran merupakan kegiatan yang bersifat multiarah antara guru, peserta didik, sumber belajar, dan lingkungan yang saling memengaruhi, tidak didominasi oleh satu komponen saja. Serta komunikasi yang dibangun antara peserta didik dengan guru, atau sebaliknya, antar sesama peserta didik dan sesama guru harus dapat saling memberi dan menerima serta memahami.⁶

Media merupakan salah satu sarana untuk mempermudah penyampaian materi dari pendidik kepada peserta didik. Oleh karena itu, kedua faktor tersebut sangat saling berhubungan, sebab jika salah satu saja tidak terpenuhi, sudah barang tentu akan berdampak pada hasil akhir yang diperoleh tidak maksimal. Dalam proses belajar mengajar, kehadiran media memiliki arti yang cukup penting, karena melalui media kerumitan atau ketidakjelasan bahan pelajaran atau materi yang disampaikan dapat diminimalisir.

Kerumitan bahan yang akan disampaikan kepada anak didik dapat disederhanakan dengan menggunakan media, bahkan media dapat mengkonkretkan keabstrakan bahan ajar yang disampaikan kepada peserta didik, sehingga peserta didik akan mendapatkan gambaran yang jelas tentang bahan ajar yang disampaikan. Melalui penggunaan media pembelajaran diharapkan dapat mempertinggi kualitas proses belajar

⁵ Zainal Arifin, *Evaluasi Pembelajaran*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2011), cet. 3, hlm. 10.

⁶ *Ibid.*, hlm. 11.

mengajar yang pada akhirnya dapat mempengaruhi minat dan hasil belajar siswa.

Dari beberapa definisi di atas dapat disimpulkan bahwa media sebagai alat atau perantara yang digunakan oleh seorang guru dalam rangka agar siswa lebih mampu berfikir sehingga dapat mengenal dan memahami apa yang telah dipelajari dengan lebih baik. Selain itu, media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang berfungsi menyalurkan pesan dan informasi yang dapat merangsang pikiran, perasaan dan kemauan siswa sehingga memungkinkan siswa untuk memperoleh pengetahuan dan keterampilan dalam proses belajar mengajar.

2. *Islamic Courseware*

Islamic Courseware merupakan sebuah piranti lunak atau program komputer yang didesain untuk digunakan sebagai media pembelajaran akidah akhlak dalam rangka meningkatkan hasil belajara peserta didik pada suatu materi tertentu.

Pada dasarnya, *Islamic Courseware* termasuk media pembelajaran yang dibuat menggunakan aplikasi program *Microsoft Powerpoint*. program *Microsoft Powerpoint* adalah salah satu program *Microsoft Office* yang digunakan untuk membuat atau mendesain suatu presentasi.⁷ Keuntungan dalam pembuatannya adalah tidak serumit seperti *Visual Basic*, *Macromedia flash* atau *Dream weaver*, di mana harus benar-benar mengerti bahasa pemograman komputer seperti *javascript* dan lain-lain. Di dalam pembuatannya sendiri, tak jauh beda seperti halnya kita membuat presentasi powerpoint, hanya bedanya pada penyimpanan hasil akhirnya saja sebagai file *powerpoint show*, atau disingkat *pps*. Langkah-langkahnya adalah memasukkan Teks, Gambar, Suara dan Video, membuat tampilan menarik, membuat *hyperlink*, menyimpan file pada format *pps (powerpoint show)*. Keuntungan lainnya adalah kita tidak perlu membeli piranti lunak karena sudah berada di dalam *Microsoft Office*.

⁷ Heni A. Puspitosari, *Having Fun with Microsoft Powerpoint 2007*, (Yogyakarta: Skripta Media Kreative, 2010), cet. 1, hlm. 3.

3. *Islamic Courseware* sebagai Media Pembelajaran Akidah Akhlak

Pemanfaatan *Islamic Courseware* dalam pembelajaran akidah akhlak merupakan rangkaian proses pembelajaran interaktif, yang berlangsung di laboratorium komputer sekolah dalam pembelajaran akidah akhlak pada materi akhlak terpuji dalam pergaulan remaja, di mana dalam program *Islamic Courseware* ditanamkan menu-menu yang mengantarkan pada materi akidah akhlak dengan menggunakan program *Islamic Courseware* sebagai media pembelajarannya.

Model belajar mengajar dengan memanfaatkan media pembelajaran interaktif, tentu saja tidak lepas dari penggunaan perangkat komputer. Sedangkan penggunaan perangkat komputer sebagai media pengajaran sendiri dikenal dengan nama pengajaran dengan bantuan komputer atau *Computer Assisted Instruction (CAI)*, yaitu pemanfaatan komputer untuk penyajian informasi isi materi pelajaran, latihan, atau kedua-duanya.⁸

Sedangkan penggunaan komputer dalam pendidikan menuntut guru mempunyai kompetensi mengajar dengan alat teknologi pendidikan modern ini. Heinich dkk. sebagaimana Azhar Asyhad dalam media pembelajaran, mengemukakan sejumlah kelebihan yang ada pada media komputer sebagai media pembelajaran antara lain:

1. Memungkinkan siswa untuk belajar sesuai dengan kemampuan dan kecepatannya dalam memahami materi pelajaran.
2. Siswa dapat mengontrol sendiri aktivitas belajarnya.
3. Komputer dapat diprogram agar mampu memberikan umpan balik terhadap hasil belajar
4. Komputer dapat digunakan sebagai sarana pembelajaran yang bersifat individual.
5. Komputer dapat menyampaikan materi pelajaran dengan tingkat realisme yang tinggi.
6. Komputer dapat menayangkan kembali hasil belajar siswa dan materi pelajaran yang telah lalu untuk menambah pemahaman siswa.⁹

⁸ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, hlm. 93.

⁹ Bambang Warsita, *Teknologi Pembelajaran*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2008), hlm.138-139.

Islamic Courseware merupakan media pembelajaran yang berisi materi yang sesuai dengan pembelajaran dan dilengkapi dengan menu dalam bentuk tombol yang akan mengarahkan pengguna pada sub-sub materi sesuai kebutuhan pembelajaran yang diadakan. Sumber belajar dalam kajian ini adalah materi serta konsep-konsep dalam mata pelajaran akidah akhlak materi akhlak terpuji dalam pergaulan remaja, yang sudah ditanamkan di dalam program *Islamic Courseware*.

Selain itu juga dilengkapi dengan soal latihan untuk mengetahui kemampuan dan seberapa jauh peningkatan hasil belajar peserta didik setelah menggunakan *Islamic Courseware* ini, di mana tiap soal harus dijawab oleh pengguna kemudian peserta didik akan menganalisis jawaban yang diberikan untuk mengetahui kebenarannya.

Di dalam proses pembelajaran yang interaktif, guru tidak hanya berperan sebagai penyampai materi, tetapi juga menerima umpan balik dari siswa dan memberikan penguatan *reinforcement* terhadap hasil belajar yang telah mereka tempuh. Heinich dkk. (1992) mengajukan model perencanaan menggunakan media yang efektif yang dikenal dengan istilah ASSURE. Model ini menyarankan enam kegiatan utama dalam perencanaan pengajaran sebagai berikut:

1. Menganalisis karakteristik umum kelompok sasaran, baik dari segi pengetahuan, keterampilan, dan sikap awal.
2. Menyatakan atau merumuskan tujuan pengajaran. Tujuan ini akan mempengaruhi pemilihan media dan urutan penyajian dan kegiatan belajar.
3. Memilih, memodifikasi, atau merancang dan mengembangkan materi dan media yang tepat, dengan pertimbangan efektivitas dan efisiensi waktu.
4. Menggunakan materi dan media. Setelah materi dan media yang tepat diperlukan persiapan bagaimana dan berapa banyak waktu yang diperlukan untuk menggunakannya.
5. Meminta tanggapan dari siswa. Guru sebaiknya mendorong siswa memberikan respon dan umpan balik mengenai keefektifan proses belajar mengajar dengan media yang digunakan.
6. Mengevaluasi proses belajar. Tujuan utama evaluasi di sini adalah untuk mengetahui tingkat pencapaian siswa mengenai

tujuan pengajaran, keefektivan media, pendekatan, dan guru sendiri.¹⁰

Dengan penggunaan program aplikasi pembelajaran interaktif ini diharapkan akan memperjelas penyampaian materi serta makna dan kesan yang pada peserta didik, sehingga mereka akan lebih mudah memahami materi yang disampaikan. Namun di samping itu, pemanfaatan media dalam proses belajar mengajar tentu saja mempunyai kelebihan dan kelemahannya. Adapun kelebihan dan kekurangan dari jenis media pembelajaran seperti ini adalah sebagai berikut:

- a) Kelebihannya yaitu :
 - 1) Media ganda. Teks, audio, grafis, gambar diam, dan media gambar hidup dapat dikombinasikan dalam satu sistem yang mudah digunakan
 - 2) Partisipasi pembelajaran. Dalam hal ini adanya interaksi melalui media video audio dalam kegiatan pembelajaran
 - 3) Individualisasi.
- b) Kelemahannya yaitu:
 - 1) Hanya akan berfungsi untuk hal-hal sebagaimana yang telah diprogramkan
 - 2) Memerlukan peralatan komputer multimedia
 - 3) Perlu kemampuan pengoperasian, untuk itu perlu ditambahkan petunjuk pemanfaatan
 - 4) Pengembangannya memerlukan waktu yang cukup lama¹¹

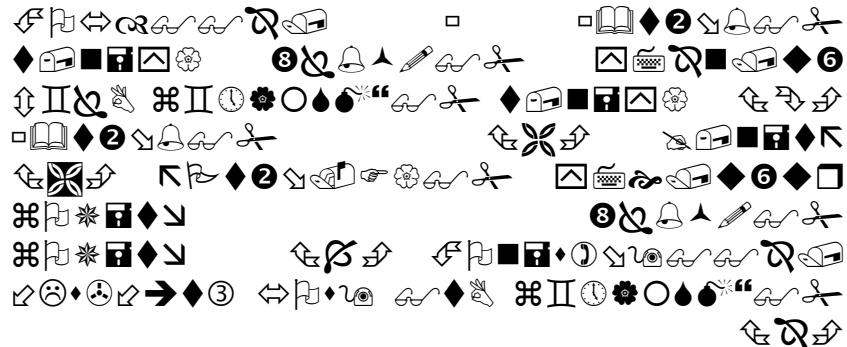
B. Belajar

1. Pengertian Belajar

Belajar merupakan proses penting bagi perubahan perilaku manusia yang mencakup segala yang dipikirkan dan dikerjakan, dan sebaiknya belajar ini dibiasakan sejak manusia masih kecil. Begitu pentingnya belajar bagi manusia, Allah SWT menempatkan perintah belajar pada tempat pertama kali, sebagaimana ayat yang pertama kali turun adalah perintah untuk membaca. Hal ini dinyatakan dalam surat Al-Alaq ayat 1-5. Yaitu:

¹⁰ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, hlm. 65-67.

¹¹ Bambang Warsita, *Teknologi Pembelajaran*, hlm. 139.



Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang Menciptakan. Dia Telah menciptakan manusia dari segumpal darah. Bacalah, dan Tuhanmulah yang Maha Pemurah, yang mengajar (manusia) dengan perantara kalam. Dia mengajar kepada manusia apa yang tidak diketahuinya. (QS. Al-Alaq: 1-5)¹²

Ada beberapa definisi tentang belajar yang dikemukakan oleh beberapa ahli antara lain dapat diuraikan sebagai berikut :

- a) Menurut Cronbach, seperti yang dikutip dalam interaksi dan motivasi belajar mengajar (Sardiman A.M. : 2006): “*learning is how by a in behavior as result of experience*”. Dengan demikian, dapat diartikan bahwa belajar yang efektif adalah melalui pengalaman dalam proses pembelajaran, seseorang berinteraksi langsung dengan objek belajar dengan menggunakan semua alat inderanya.¹³
- b) Lyle E. Bourne dan JR., Bruce R. Ekstrand dalam psikologi pendidikan (Mustaqim : 2001), menyatakan: “*learning as a relatively permanent change in behaviour traceable to experience and practice*”. Belajar adalah perubahan tingkah laku yang relatif tetap yang diakibatkan oleh pengalaman dan latihan.¹⁴
- c) Slameto, sebagaimana dikutip Syaiful Bahri Djamarah dalam psikologi belajar juga merumuskan belajar adalah “suatu proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku

¹² Mahmud Yunus, *Tafsir Qur'an Karim 30 Juz*, (Jakarta: PT. Hidakarya Agung, 1973), hlm. 910.

¹³ Sardiman A.M, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, (Jakarta: PT. Grafindo Persada, 2006), hlm. 20.

¹⁴ Mustaqim, *Psikologi Pendidikan*, (Semarang: Pustaka Pelajar, 2001), hlm. 33.

yang baru secara keseluruhan sebagai hasil pengalaman individu sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya”.¹⁵

- d) Menurut Clifford T. Morgan dapat dijelaskan sebagai berikut “*Learning is any relatively permanent change in behavior that is a result of post experience*”. Belajar diartikan sebagai perubahan tingkah laku yang relatif tetap yang merupakan hasil pengalaman yang lalu.¹⁶
- e) Shaleh Abdul Aziz dan Abdul Aziz Abdul Majid dalam kitab *at-Tarbiyah wa Thuruqut at-Tadris*, mendefinisikan belajar sebagai berikut:

إِنَّ التَّعْلَمَ هُوَ تَغْيِيرُ فِي ذِهْنِ الْمُتَعَلِّمِ يُطْرَأُ عَلَى خِبْرَةٍ سَابِقَةٍ
فِيحْدُثُ فِيهَا تَغْيِيرًا جَدِيدًا¹⁷

”Belajar adalah perubahan tingkah laku pada hati (jiwa) si pelajar berdasarkan pengetahuan yang sudah dimiliki menuju perubahan baru”.

Dari beberapa rumusan para ahli di atas, dapat dirumuskan bahwa belajar merupakan proses perubahan perilaku berdasarkan pengalaman dan latihan dalam interaksinya dengan lingkungan. Perubahan tingkah laku tersebut meliputi: pengetahuannya, pemahamannya, sikap dan tingkah lakunya, kebiasaannya, keterampilannya, kecakapan dan kemampuannya, daya reaksinya, daya penerimaannya, daya pikir, dan aspek lain yang ada pada individu.

2. Prinsip-prinsip Belajar

Belajar memiliki beberapa prinsip yang mencakup tiga ranah pembelajaran; afektif, kognitif, dan psikomotorik. Berikut adalah prinsip-prinsip belajar yaitu:

Pertama, prinsip belajar adalah perubahan perilaku. Perubahan perilaku sebagai hasil belajar memiliki ciri-ciri:

¹⁵ Syaiful Bahri Djamarah, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: PT.Rineka Cipta, 2011), cet. Ke-3, hlm. 13.

¹⁶ Mustaqim, *Psikologi Pendidikan*, ... hlm. 33.

¹⁷ Shaleh Abdul Aziz dan Abdul Aziz Abdul Majid, *at-Tarbiyah wa Thuruqut at-Tadris*, (Mesir: Darul Ma'arif, 1968), hlm 169.

- a) Sebagai hasil tindakan rasional instrumental yaitu perubahan yang disadari.
- b) Kontinu atau berkesinambungan dengan perilaku lainnya.
- c) Fungsional atau bermanfaat sebagai bekal hidup.
- d) Positif atau berakumulasi.
- e) Aktif atau sebagai usaha yang direncanakan dan dilakukan.
- f) Permanen atau tetap, sebagaimana dikatakan oleh Wittig yang dikutip dalam bukunya Agus Suprijono, belajar sebagai *any relatively permanent change in an organism's behavioral repertoire that occurs as a result of experience*.
- g) Betujuan dan terarah.
- h) Mencakup keseluruhan potensi kemanusiaan.

Kedua, belajar merupakan proses. Belajar terjadi karena didorong kebutuhan dan tujuan yang ingin dicapai. Belajar adalah proses sistematis yang dinamis, konstruktif, dan organik. Belajar merupakan kesatuan fungsional dari berbagai komponen belajar.

Ketiga, belajar merupakan bentuk pengalaman. Pengalaman-pengalaman pada dasarnya adalah hasil dari interaksi peserta didik dengan lingkungannya.¹⁸

3. Unsur-unsur Belajar

Belajar merupakan sebuah sistem yang di dalamnya terdapat berbagai unsur yang saling berkaitan mengkait sehingga menghasilkan perubahan perilaku. Beberapa unsur yang dimaksud adalah:

- a) Motivasi Siswa
Motivasi adalah dorongan yang menyebabkan terjadi suatu perbuatan atau tindakan tertentu.
- b) Bahan Belajar
Bahan belajar merupakan suatu unsur belajar yang penting mendapat perhatian oleh guru.
- c) Alat Bantu Belajar
Alat bantu belajar merupakan semua alat yang dapat digunakan untuk membantu siswa melakukan perbuatan belajar, sehingga kegiatan belajar menjadi lebih efisien dan efektif.
- d) Suasana Belajar
Suasana belajar penting artinya bagi kegiatan belajar mengajar. Suasana yang menyenangkan dapat menumbuhkan kegairahan belajar, sedangkan suasana yang kacau, ramai, tak tenang, dan banyak gangguan, sudah tentu tidak menunjang kegiatan belajar yang efektif.
- e) Kondisi Subjek Belajar

¹⁸ Agus Suprijono, *Cooperative Learning; Teori dan Aplikasi PAIKEM*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009), hlm. 4-5.

Kondisi subjek belajar turut menentukan kegiatan dan keberhasilan belajar. Siswa dapat belajar secara efisien dan efektif apabila berbadan sehat, memiliki inteligensi yang memadai, siap untuk melakukan kegiatan belajar, memiliki bakat khusus, dan pengalaman yang bertalian dengan pelajaran, serta memiliki minat untuk belajar.¹⁹

4. Teori-teori Belajar

a) Teori Belajar menurut Piaget

Menurut Piaget, proses belajar seseorang akan mengikuti pola dan tahap-tahap perkembangan sesuai dengan umurnya. Pola dan tahap ini bersifat hirarkhis, artinya harus dilalui berdasarkan urutan tertentu dan seseorang tidak dapat belajar sesuatu yang berada di luar tahap kognitifnya.²⁰

Kesalahan yang biasanya terjadi dalam proses pembelajaran adalah guru selalu membuat satu pemahaman bahwa peserta didik memiliki situasi dan kondisi yang sama, baik motivasi belajar, tingkat kecerdasan ataupun daya tangkap terhadap pemahaman materi.

Melalui media pembelajaran *Islamic courseware* inilah diharapkan kesalahan itu mampu diminimalisir, dengan asumsi bahwa media pembelajaran ini dapat meningkatkan motivasi dan respon peserta didik dalam proses pembelajaran, serta terciptanya suasana belajar yang interaktif dan komunikatif. Ketika ada beberapa anak yang memiliki tingkat pemahaman yang lebih lambat, mereka bisa mempelajarinya kembali pada ruang dan waktu yang tidak harus sama dan dengan beberapa tahapan yang dibiasakan.

b) Teori Belajar menurut J. Bruner

Belajar menurut Bruner tidak untuk mengubah tingkah laku seseorang tetapi untuk mengubah kurikulum sekolah menjadi

¹⁹ Oemar Hamalik, *Kurikulum dan Pembelajaran*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2008), hlm. 50-52.

²⁰ C. Asri Budiningsih, *Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2005), hlm. 36-37.

sedemikian rupa sehingga siswa dapat belajar lebih banyak dan mudah.²¹

Proses pembelajaran tidak semata-mata harus selalu terpaku pada kurikulum serta beberapa aturan terikat lainnya. Itu artinya bahwa unsur-unsur tersebut harus lebih bisa menyesuaikan dengan kondisi peserta didik serta lingkungan di sekitarnya. Karena tidak semua peserta didik berangkat dari satu pemahaman yang sama. Melalui media inilah diharapkan kendala yang terjadi pada peserta didik hubungannya dengan proses pembelajaran akan dapat diatasi.

c) Teori dari R. Gagne

Terhadap masalah belajar, Gagne memberikan dua definisi, yaitu:

- 1) Belajar adalah suatu proses untuk memperoleh motivasi dalam pengetahuan, keterampilan, kebiasaan dan tingkah laku;
- 2) Belajar adalah penguasaan pengetahuan atau keterampilan yang diperoleh dari instruksi.²²

Berangkat dari teori Gagne tersebut dapat disimpulkan bahwa dalam proses belajar mengajar pendidik diharapkan bisa menjadi motivator. Dengan kreativitas seorang pendidik, pelajaran akan lebih mudah diterima oleh peserta didik. Media pembelajaran *Islamic courseware* ini paling tidak menjadi alternatif bagi pendidik untuk mentransfer pengetahuan dengan cara yang lebih menyenangkan.

d) Teori belajar bermakna David Ausubel

Menurut David Ausubel dijelaskan bahwa proses pembelajaran bermakna (*meaningfull learning*) merupakan suatu proses dikaitkannya informasi baru pada konsep-konsep relevan yang terdapat dalam struktur kognitif peserta didik.²³ Kebermaknaan belajar sebagai hasil dari peristiwa pembelajaran ditandai oleh terjadinya hubungan antara aspek-aspek, konsep-konsep, informasi, atau situasi baru dengan

²¹ *Ibid.*, hlm. 42.

²² Syaiful Bahri Djamarah, *Psikologi Belajar*, hlm. 22.

²³ Bambang Warsita, *Teknologi Pembelajaran, Landasan dan Aplikasinya*, hlm. 73.

komponen-komponen yang relevan di dalam struktur kognitif peserta didik.

C. Hasil Belajar

1. Pengertian Hasil Belajar

Menurut Nana Sudjana hasil belajar didefinisikan sebagai kemampuan-kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah ia menerima pengalaman belajar. Hasil belajar pada hakikatnya merupakan kompetensi yang mencakup aspek pengetahuan, keterampilan, sikap dan nilai-nilai yang diwujudkan dalam kebiasaan berfikir dan bertindak.²⁴

2. Ruang Lingkup Hasil Belajar

Hasil belajar peserta didik dapat diklasifikasi ke dalam tiga ranah yaitu: ranah kognitif, ranah afektif dan ranah psikomotorik.

a) Ranah Kognitif

Ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yakni pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, sintesis, dan evaluasi.

b) Ranah Afektif

Ranah afektif berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek yaitu penerimaan, jawaban atau reaksi, penilaian, organisasi dan internalisasi.

c) Ranah Psikomotorik

Ranah psikomotorik berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak. Ada enam aspek ranah psikomotorik, yakni gerakan refleks, keterampilan gerakan dasar, kemampuan persetual, keharmonisan atau ketepatan, gerakan keterampilan kompleks dan gerakan ekspresif serta interpretatif.²⁵

3. Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar

Ada beberapa faktor yang dapat mempengaruhi proses dan hasil belajar peserta didik di sekolah, secara garis besar faktor tersebut adalah:

²⁴ Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2009), cet. 14, hlm. 22.

²⁵ *Ibid.*, hlm. 22-23.

a) Faktor Internal (faktor dari dalam diri siswa)

Yakni keadaan atau kondisi jasmani dan rohani peserta didik seperti mata, telinga, bakat dan minat peserta didik.²⁶ Faktor internal meliputi aspek fisiologis dan aspek psikologis, yang setidaknya-tidaknya ada lima faktor yang tergolong faktor psikologis yaitu, intelegensi, sikap, bakat, minat, dan motivasi siswa.²⁷

Seperti yang kita ketahui, manusia tidak akan memperoleh sebuah keberhasilan saat dalam dirinya sendirinya tidak mau berubah menjadi lebih baik, lebih-lebih muncul sifat pesimis dalam bertindak. Hal ini dapat mempengaruhi segala aktifitas yang dilakukannya dalam kehidupan sehari-hari.

b) Faktor Eksternal (faktor yang ada di luar diri siswa)

Yang termasuk faktor eksternal siswa di antaranya yaitu: lingkungan sosial yang mempengaruhi kegiatan belajar siswa, lingkungan sekolah sangat diperlukan untuk menentukan keberhasilan belajar peserta didik. Sedangkan lingkungan non-sosial yaitu berupa gedung dan letaknya, rumah tempat tinggal keluarga siswa dan letaknya, alat-alat belajar, serta keadaan cuaca dan waktu belajar yang digunakan siswa.²⁸

Keberadaan lingkungan sekitar tentunya harus diperhatikan, ini tidak lepas dari kenyamanan seseorang. Saat kondisi lingkungan sekitar aman dan nyaman dapat dipastikan kita memperoleh sebuah hasil yang maksimal, jika dibandingkan saat kondisi disamping kita sebaliknya.

c) Faktor Pendekatan belajar

Pendekatan belajar dapat dipahami sebagai segala cara atau strategi yang digunakan siswa dalam menunjang efektivitas dan efisiensi proses pembelajaran materi tertentu. Strategi dalam hal ini

²⁶ Muhibbin Syah, *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2003), hlm. 132.

²⁷ *Ibid.*, hlm. 133.

²⁸ *Ibid.*, hlm. 137-138.

berarti seperangkat langkah operasional yang direkayasa sedemikian rupa untuk memecahkan masalah atau mencapai tujuan belajar tertentu (Lowson, 1991).²⁹ Pendekatan menjadi salah satu faktor yang berpengaruh dalam taraf keberhasilan proses pembelajaran siswa selain faktor internal dan eksternal. Contohnya dengan adanya belajar bersama maka hasilnya akan lebih berkesan, oleh karena itu hasil belajar peserta didik akan lebih mudah untuk ditingkatkan.

Dalam pembelajaran tidak lepas dari tujuan awal dari pembelajara itu sendiri, yaitu terkait dengan kemampuan kognitif, afektif dan psikomotorik peserta didik. Namun perlu diperhatikan berhasil dan tidak pembelajaran itu sendiri tidak terlepas dari beberapa faktor yang mempengaruhinya, baik faktor internal maupun eksternal, serta pendekatan yang dilakukan. Oleh karena itu, harus ada upaya agar pencapaian itu dapat maksimal.

Islamic courseware sebagai media pembelajaran yang didesain dengan perpaduan teknologi diharapkan mampu menjadi alat untuk mempermudah proses pembelajaran. Sehingga peserta didik tidak merasa bosan dengan pembelajaran yang sedang berlangsung.

D. Pembelajaran Akidah Akhlak

Pembelajaran pada dasarnya adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi mencapai tujuan pembelajaran.³⁰

Jadi dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah suatu proses atau kegiatan yang sistematis dan sistemik, yang bersifat interaktif dan komunikatif antara pendidik (guru) dengan peserta didik, sumber belajar dan lingkungan untuk menciptakan suatu kondisi yang memungkinkan terjadinya tindakan

²⁹ *Ibid.*, hlm. 139.

³⁰ Undang-undang RI No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, dalam *Undang-undang RI No. 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen*, (Jakarta: Indonesia Legal Center Publishing, 2008), hlm. 113.

belajar peserta didik baik di kelas maupun di luar kelas, dihadiri guru secara fisik atau tidak, untuk menguasai kompetensi yang telah ditentukan.³¹

Sedangkan yang dimaksud dengan akidah akhlak adalah “salah satu mata pelajaran Pendidikan Agama Islam yang merupakan peningkatan dari akidah dan akhlak yang telah dipelajari oleh peserta didik di Madrasah Tsanawiyah (MTs)/SMP”.³² Pembelajaran akidah akhlak merupakan suatu kegiatan pembelajaran yang menitikberatkan pada akidah akhlak sebagai materi pembelajarannya.

Adapun tujuan pembelajaran akidah akhlak adalah:

- a) Menumbuhkembangkan aqidah melalui pemberian, pemupukan, dan pengembangan pengetahuan, penghayatan, pengamalan, pembiasaan, serta pengalaman peserta didik tentang aqidah akhlak sehingga menjadi manusia muslim yang berkembang keimanan dan ketaqwaannya kepada Allah SWT;
- b) Mewujudkan manusia Indonesia yang berakhlak mulia dan menghindari akhlak tercela dalam kehidupan sehari-hari baik dalam kehidupan individu maupun sosial, sebagai manifestasi dari ajaran dan nilai-nilai aqidah Islam.³³

E. Kajian Pustaka

Penelitian tentang penggunaan media-media pembelajaran (multimedia learning) dalam kegiatan belajar mengajar telah banyak dilakukan. Yang menjadi perbedaan antara satu dengan lainnya hanya bentuk media elektronik yang digunakan, bisa berbentuk audiovisual gerak, cetak, video ataupun media komputer lainnya. Dalam hal ini peneliti lebih spesifik melakukan penelitian dengan menggunakan media pembelajaran *Islamic courseware*, yang di dalamnya terdapat unsur-unsur audio-visual dan atau video. Penelitian-penelitian yang telah ada diharapkan bisa menjadi pembanding sekaligus referensi yang relevan dengan permasalahan yang peneliti angkat, sekaligus

³¹ Zainal Arifin, *Evaluasi Pembelajaran*, ... hlm. 10.

³² Kementerian Agama Republik Indonesia, *Model Silabus dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Mata Pelajaran Akidah Akhlak Madrasah Aliyah Program IPA, IPS, dan Bahasa*, (Jakarta: Dirjen Pendis Kemenag, 2010), hlm. v.

³³ *Ibid.*

sebagai bahan pertimbangan untuk membandingkan masalah-masalah yang diteliti baik dari segi metode dan objek penelitian.

Pertama Ati Hamidah (NIM 033111181). “Efektivitas Media Audio dalam Pembelajaran Akidah Akhlak (Studi Tindakan Pada Siswa Kelas VIII di MTs N 2 Semarang Tahun Ajaran 2008-2009)”. Penelitian ini merupakan studi tindakan (*action research*) dengan menggunakan instrumen observasi. Lebih spesifik peneliti menggunakan media pembelajaran berupa audio dalam kegiatan belajar mengajar, dengan tujuan penerapan media tersebut mampu meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi pelajaran yang diajarkan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan dari penggunaan media audio menunjukkan adanya relevansi yang signifikan terhadap peningkatan pemahaman peserta didik dalam proses pembelajaran pada mata pelajaran Akidah Akhlak siswa kelas VIII di MTs N 2 Semarang. Hal ini dapat dilihat dari skor efektivitas yang dihasilkan mencapai standar kelulusan.

Kedua Abdul Basith (NIM 3101205). “Pengaruh Penggunaan Multimedia Terhadap Minat Belajar Siswa dalam Materi Ibadah Haji di Madrasah Aliyah NU Banat Kudus”. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif, yang kemudian data hasil dari lapangan diperoleh dengan menggunakan metode survei serta menggunakan teknik analisis korelasional. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah ada hubungan atau pengaruh yang signifikan antara penggunaan multimedia terhadap minat belajar siswa. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa ada korelasi atau pengaruh yang cukup signifikan antara keduanya. Hal ini dapat dilihat dari hasil yang diperoleh dalam penelitian dengan pencapaian skor pada interval yang memenuhi standar kelulusan.

Adapun pada penulisan skripsi ini peneliti lebih menitikberatkan pada kajian tentang penerapan media pembelajaran *Islamic courseware* dalam proses pembelajaran peserta didik, yang difokuskan pada mata pelajaran akidah akhlak materi akhlak terpuji dalam pergaulan remaja di Kelas XI MA Zainurrahman Cikeusal Ketanggungan Brebes. Dengan adanya penerapan

media pembelajaran tersebut diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik.

F. Rumusan Hipotesis

Hipotesis berasal dari dua penggalan kata yaitu “*hypo*” yang artinya “di bawah” dan “*thesa*” yang artinya “kebenaran”. Jadi hipotesis yang kemudian cara menulisnya disesuaikan dengan Ejaan Bahasa Indonesia menjadi hipotesa, dan berkembang menjadi hipotesis.³⁴

Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap masalah penelitian yang secara teoritis dianggap paling mungkin atau paling tinggi tingkat kebenarannya.³⁵ Bisa juga dikatakan bahwa hipotesis merupakan dugaan yang mungkin benar dan mungkin juga salah. Artinya bahwa hipotesis sebagai suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian, sampai terbukti melalui data yang terkumpul dari hasil penelitian.

Dari definisi di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa hipotesis adalah jawaban sementara yang harus dibuktikan kebenarannya. Dalam hal ini, maka peneliti mengajukan hipotesis bahwa penerapan media pembelajaran *Islamic courseware* efektif untuk meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran Akidah Akhlak materi akhlak terpuji dalam pergaulan remaja di Kelas XI MA Zainurrahman Cikeusal Ketanggungan Brebes Tahun Ajaran 2011/2012.

³⁴ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), cet. 14, hlm. 110.

³⁵ S. Margono, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2005), hlm. 63.