

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1. Deskripsi Teori

2.1.1. Hakikat Model Pembelajaran

Model pembelajaran adalah suatu rencana atau konfigurasi yang ditujukan untuk menghadapi kenyataan. Model dicirikan sebagai reproduksi kekhasan yang berusaha untuk dipahami). Sehingga dalam pelaksanaannya model pembelajaran dapat diuraikan sebagai contoh atau gambaran yang masuk akal dari struktur yang berbeda, dilihat dihubungkan dengan latihan pembelajaran. Kemudian, pada saat itu, model pembelajaran juga dapat diartikan sebagai rencana atau rencana yang menggambarkan cara yang paling umum untuk menentukan dan menyebabkan keadaan ekologis yang memungkinkan anak-anak untuk bekerja sama dalam belajar, sehingga perubahan atau perbaikan terjadi pada anak-anak (Khadijah, 2013).

Upaya untuk melaksanakan rencana pembelajaran yang telah disusun dalam latihan yang sungguh-sungguh agar tujuan yang telah disusun dapat tercapai secara ideal, penting untuk memiliki strategi untuk memahami prosedur yang telah ditetapkan. Dengan cara ini, ada prosedur pembelajaran yang menggunakan beberapa strategi. Model pembelajaran itu sendiri biasanya diatur berdasarkan standar atau hipotesis informasi yang berbeda. Spesialis mendorong model pembelajaran dalam pandangan standar pembelajaran, dan spekulasi pendukung lainnya. Euphoria dan Weil, berkonsentrasi pada model pembelajaran berdasarkan hipotesis pembelajaran

yang dikumpulkan menjadi empat model pembelajaran. Model pembelajaran adalah suatu tatanan atau contoh yang dapat dimanfaatkan dalam jangka panjang atau contoh yang dapat dimanfaatkan untuk membuat suatu rancangan rencana pendidikan. merencanakan materi ilustrasi, dan mengarahkan pembelajaran di kelas dll. Model dapat digunakan sebagai contoh keputusan, menyiratkan bahwa pendidik dapat memilih model pembelajaran yang pas dan efektif untuk mencapai tujuan instruktif (Rusman, 2013).

Model pembelajaran mengacu pada metodologi yang digunakan, antara lain menunjukkan tujuan, tahapan latihan pembelajaran, iklim belajar, dan wali kelas. Ini sesuai dengan pandangan Jyce dalam Trianto bahwa "Setiap model membantu saat kami merencanakan panduan untuk membantu siswa mencapai subyek yang berbeda". (Trianto, 2010).

Model pembelajaran merupakan suatu tatanan atau contoh yang dapat kita gunakan untuk konfigurasi dari dekat dan menampilkan desain secara personal di wali kelas. Setiap model memandu kita untuk merencanakan tujuan yang berbeda. Seperti sudut pandang Jyce dalam Trianto: model pendidikan adalah rencana atau contoh yang dapat kita gunakan untuk mengkonfigurasi tampilan dekat dan pribadi di ruang kelas atau pengaturan latihan instruksional dan untuk membentuk materi pendidikan termasuk buku, film, proyek intervensi PC, dan rencana pendidikan (kursus jangka panjang dari belajar) . Setiap model membantu kami saat kami merencanakan panduan untuk membantu siswa mencapai tujuan yang berbeda (Trianto, 2010)'

Model pembelajaran disusun dengan memperhatikan tujuan pembelajaran, kerjasama, dan gagasan iklim pembelajaran. Model yang ditampilkan memiliki empat kualitas luar biasa yang tidak diklaim oleh teknik, strategi, metodologi. Trianto (2010) menjelaskan bahwa kualitas-kualitas ini adalah: 1) Hipotesis koheren normal yang dikumpulkan oleh pembuat atau insinyur; 2) Penalaran untuk apa dan bagaimana siswa mewujudkan (target pembelajaran yang ingin dicapai); 3) Tingkah laku yang diharapkan agar model dapat dilaksanakan secara efektif; 4) Iklim belajar diperlukan agar tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Berdasarkan uraian di atas, maka model pembelajaran merupakan suatu struktur perhitungan yang menggambarkan suatu sistem yang efisien dalam mengkoordinasikan peluang pertumbuhan untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu dan berfungsi sebagai pembantu bagi perencana pembelajaran dan pendidik dalam merencanakan dan melaksanakan pembelajaran. Ada enam macam model pembelajaran yang sering dan pada hakekatnya dilibatkan oleh pendidik dalam mendidik, masing-masing adalah show, direct educating, idea educating, agreeable learning, issue based instruction, dan class conversation. Dalam menampilkan ide atau materi tertentu, tidak ada model yang lebih unggul dari model pembelajaran lainnya. Oleh karena itu, dalam memilih model pembelajaran harus ada pertimbangan-pertimbangan seperti topik, jam ilustrasi, tingkat peningkatan mental siswa, iklim belajar, dan sarana penunjang yang mudah diakses, sehingga tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dapat tercapai.

2.1.2. Hakikat Model Pembelajaran Berbasis Android

2.1.2.1. Defnisi Pembelajaran Berbasis Android

Android bagian dari metode operasi perangkat *mobile* berbasis linux yang mencakup metode operasi, middleware (Nazruddin, 2012). Menurut Kasman (2016) android adalah sebuah sistem operasi telepon seluler dan komputer tablet layar sentuh (touchscreen) yang berbasis linux. Namun seiring perkembangannya, android berubah menjadi platform yang begitu cepat dalam malakukan inovasi. Hal ini tidak lepas dari pengembang utama dibelakangnya yaitu Google. Dalam hal ini, Google berperan mengakusisi android, kemudian membuat sebuah platform. Platform android terdiri dari sistem operasi berbasis linux, sebuah GUI (Graphic User Interface), sebuah web browser dan aplikasi end-user yang dapat di download dan juga para pengembang bisa dengan leluasa berkarya serta menciptakan aplikasi yang terbaik dan terbuka untuk digunakan oleh berbagai macam perangkat. Pembelajaran dengan android menggunakan bantuan audio, video dan perangkat komputer atau kombinasi dari ketiganya (Munir, 2009).

Sugeng Purwantoro, Heni Rahmawati dan Achmad Tharmizi (2013) mengemukakan bahwa Android adalah produk yang digunakan pada ponsel yang menggabungkan kerangka kerja, middleware dan aplikasi pusat. Android seperti yang ditunjukkan oleh Satyaputra dan Aritonang (2014) adalah kerangka kerja untuk ponsel dan tablet. Kerangka kerja dapat ditampilkan sebagai perancah antara gadget (gadget) dan penggunaannya, sehingga klien dapat terhubung

dengan gadget mereka dan menjalankan aplikasi yang dapat diakses di gadget. Makna dari android sendiri sangatlah luas, bahkan sebuah gateway yang memberikan data tentang suatu subjek dapat diingat seluas android ini. Namun demikian, istilah android lebih tepatnya diharapkan sebagai sebuah karya untuk mengubah pengalaman pendidikan di sekolah menjadi struktur terkomputerisasi yang dihubungkan dengan inovasi web. Kehadiran Android memungkinkan pengalaman yang berkembang untuk dibawa keluar melalui organisasi, biasanya melalui web. Pembelajaran saat ini tidak bergantung pada pengajar, karena penerimaan data (informasi) lebih luas dan lebih lengkap, sehingga siswa dapat belajar kapan saja dan di mana saja.

Daryanto, 2010 memaknai bahwa kehadiran Android dapat mempersingkat pengalaman yang berkembang dan membuat biaya sekolah menjadi lebih murah dan bekerja dengan kerjasama antar siswa dan topik atau materi, antara siswa dan pengajar dan siswa individu lebih mudah untuk mendominasi materi pembelajaran, faktor partisipasi pendidik atau pendidik secara alami berkurang atau bahkan tidak ada. Android sebagai perpanjangan dari peningkatan inovasi data dan korespondensi.

Dengan android, siswa tidak perlu berpikir seperti itu untuk bertemu langsung dengan pendidik dalam pengalaman pendidikan. Android juga dapat mempersingkat waktu belajar, menghemat biaya yang harus dikeluarkan oleh proyek pembelajaran. Semua upaya dalam inovasi instruktif diarahkan untuk bekerja dengan dan mengatasi masalah belajar siswa. Upaya ini terdiri dari

papan, perbaikan kerangka pembelajaran dengan menggunakan aset pembelajaran. Sehingga dengan pemanfaatan android member bisa jauh lebih berpengaruh dalam pembelajaran. Juga, seharusnya memperoleh hasil terbesar (Aristo Hadi Sutopo, 2012).

Dari kalimat di atas, cenderung dapat diartikan bahwa pembelajaran berbasis android sangat mungkin merupakan cara atau strategi pembelajaran terbaik yang dapat menjangkau wilayah yang sangat luas. Untuk mendapatkan materi pembelajaran di Android, diperlukan PC dengan jaringan web intranet. Materi pembelajaran dapat diakses secara konsisten di titik mana pun dan di mana pun mereka diperlukan. Jadi itu bisa mengalahkan persyaratan jarak, kenyataan. Dengan cara ini, pembelajaran melalui Android dapat terjadi kapan saja, di mana saja, melalui cara apa pun dengan kecepatan apa pun. Dalam pembelajaran ini, pendidik dan siswa tidak perlu bersusah payah berada di tempat dan waktu yang sama untuk menyelesaikan pengalaman pendidikan, namun melibatkan web sebagai media sudah cukup.

2.1.2.2. Komponen Aplikasi Pembelajaran Berbasis Android

Menurut Huda (2013) Bagian aplikasi adalah bagian utama dari Android. Setiap bagian memiliki kemampuan alternatif, dan bagian-bagian tersebut saling berhubungan satu sama lain. Bagian aplikasi yang menyertainya harus diketahui, secara spesifik:

1. Aksi

Action adalah antarmuka halaman tunggal yang dapat digunakan oleh klien untuk bekerja sama dengan aplikasi. Umumnya dalam satu gerakan terdapat tombol, pemintal, tampilan daftar, mengubah teks, dll. Satu aplikasi di Android dapat terdiri dari lebih dari satu tindakan.

2. Administrasi

Administrasi adalah bagian aplikasi yang dapat berjalan di belakang layar, misalnya digunakan untuk menumpuk informasi dari server kumpulan data. Selain itu, aplikasi pemutar musik atau radio juga memanfaatkan keunggulan agar aplikasi dapat tetap berjalan meskipun klien sedang melakukan latihan dengan aplikasi lain.

3. *Contact Provider*

Bagian ini digunakan untuk menangani informasi suatu aplikasi, misalnya kontak telepon. Siapa saja bisa membuat aplikasi android dan bisa mendapatkan kontak yang tersimpan di framework android. Dengan cara ini, untuk mendapatkan kontak, klien memerlukan bagian pemasok kontak.

4. Penerima Siaran

Kemampuan bagian ini setara dengan bahasa interpretasi, khususnya penerima pesan. Contoh baterai lemah adalah kasus yang sering dimiliki oleh ponsel Android. Kerangka kerja Android dimaksudkan untuk menyampaikan deklarasi secara konsekuen ketika baterai habis. Dalam hal aplikasi yang dibuat dilengkapi dengan

bagian penerima transmisi, klien dapat bergerak untuk menyimpan dan kemudian menutup aplikasi atau aktivitas lain.

2.1.2.4. Fitur-Fitur Pembelajaran Berbasis Android

Android adalah kerangka kerja gratis dan dapat diubah dengan merancang peralatan dan pemrograman. Menurut Lee (2011: 3), android memiliki elemen-elemen berikut: 1) Kapasitas, menggunakan SQLite, kumpulan data sosial; 2) Ketersediaan, mendukung GSM/EDGE, IDEN, CDMA, EV-DO, UMTS, Bluetooth, WiFi, LTE, dan WiMax; 3) Menginformasikan, menjunjung tinggi SMS dan MMS; 4) Peramban internet, mengingat WebKit sumber terbuka yang terkait dengan motor JavaScript V8 Chrome; 5) Dukungan media, termasuk H.263, H.264, MPEG-4 SP, AMR, AMRWB, AAC, HE-AAC, MIDI, Ogg Vorbis, WAV, JPEG, PNG, GIF, dan BMP; 6) Dukungan peralatan, peningkatan kecepatan sensor, kamera, kompas komputer, sensor jarak, dan GPS; 7) Multi-kontak; 8) Melakukan banyak tugas I. Dukungan beruntun; 9) Tathering, mendukung berbagi asosiasi web.

2.1.2.5. Teori dan Model Belajar Pendukung Android

Model pembelajaran yang sedang berlangsung akan terus menerus dihubungkan dengan premis hipotetis yang menopangnya. Weller menyatakan bahwa pembelajaran elektronik pada dasarnya didukung oleh hipotesis konstruktivisme, pembelajaran berbasis aset, pembelajaran kooperatif, pembelajaran berbasis masalah, instruksi berbasis cerita, pembelajaran yang

diatur. (kauntraktivsem, risaurs samping liring. liring kooperatif, masalah liring, cing iron cerita, sitatid liring (Beberapa hipotesis pembelajaran yang berkaitan dengan ide android dan penerapannya adalah sebagai berikut: (Munir, 2009).

1. Hipotesis Behaviorisme.

Behaviorisme adalah penyelidikan perilaku dan masuk akal bahwa memajukan sebagai pengaturan reaksi sosial untuk perbaikan aktual karena dukungan, latihan dan inspirasi luar. Program pendidikan disusun sebagai substansi informasi menjadi bagian-bagian kecil yang dideskripsikan oleh kemampuan tertentu. Bagian-bagiannya diatur secara progresif dari yang mudah ke yang rumit

3. Hipotesis konstruktivisme.

Konstruktivisme adalah unik dalam kaitannya dengan behaviorisme. Sementara behaviorisme menggarisbawahi kemampuan sebagai tujuan penguasaan, konstruktivisme menekankan peningkatan gagasan dan pemahaman yang mendalam. Konstruktivisme juga menonjolkan informasi sebagai pengembangan fungsi pembelajaran. Menemukan yang bermanfaat dalam pembelajaran adalah yang dapat mengembangkan wawasannya sendiri terkait dengan informasi masa lalu. Android memberikan berbagai macam bahan ajar sebagai informasi yang dapat dikembangkan oleh siswa.

Android memberikan pintu yang lebih terbuka kepada siswa untuk maju secara efektif, membuat metaplan wawasan mereka sendiri terhubung dengan informasi masa lalu. Belajar melalui android siswa berusaha untuk

melihat sebagai signifikansi. Signifikansi dibuat oleh siswa sejauh mereka memberi tahu, mendengar, merasakan, dan mengalami sambil memanfaatkan berbagai gadget khusus serbaguna untuk mengakses dan menangani data.

2.1.2.6. Karakteristik Pembelajaran Berbasis Android

Munir (2009) menjelaskan bahwa pembelajaran berbasis android memiliki karakteristik sebagai berikut:

1. Intuitiveness (kecerdasan), aksesibilitas saluran tambahan, baik kunjungan langsung atau kurir berputar-putar, misalnya diskusi, catatan surat atau buku pengujung.
2. Kebebasan, kemampuan beradaptasi sejauh memberikan waktu, tempat, pendidik dan bahan ajar. Hal ini membuat pembelajaran menjadi lebih fokus pada siswa.
3. Availability, aset pembelajaran menjadi lebih terbuka melalui penyebaran di jaringan web dengan akses yang lebih luas dibandingkan sirkulasi aset pembelajaran dalam pembelajaran langsung
4. Pemajuan, latihan pembelajaran, pemaparan materi ceramah dan penyiapan materi sebagai peningkatan, pemberdayaan pemanfaatan gadget inovasi data, misalnya video real time, peragaan dan gerakan.

Dari keempat atribut di atas merupakan hal-hal yang mengenali Android dari latihan pembelajaran langsung. Di Android, pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran tidak lagi bergantung pada pendidik/instruktur, karena siswa

membangun wawasannya sendiri dengan menampilkan materi yang disampaikan melalui antarmuka situs. Di Android, juga, sumber informasi tersebar di mana-mana dan dapat diakses secara efektif oleh semua orang. Ini karena ide media web yang mendunia dan dapat diakses oleh siapa saja yang terkait dengannya. Pada akhirnya, di android kemampuan pembentukan pendidik/pengajar sebagai sumber informasi.

2.1.2.7. Manfaat Pembelajaran BerbasisAndroid

Android meningkatkan koneksi antar siswa dengan bahan/materi pembelajaran. Siswa dapat saling bertukar informasi atau wawasan, khususnya dalam hal berbagai hal yang berhubungan dengan pelatihan ilustrasi atau kebutuhan pengembangan diri siswa. Selain itu, pendidik dapat menempatkan materi pembelajaran dan tugas-tugas yang harus diselesaikan oleh siswa di tempat tertentu di web untuk siswa untuk mendapatkan. Sesuai kebutuhan, instruktur juga dapat memberikan pintu terbuka kepada siswa untuk mendapatkan materi pembelajaran tertentu dan pertanyaan tes yang harus diperoleh siswa sekali dan dalam jangka waktu tertentu.

Munir (2009) mengungkapkan bahwa kelebihan android dengan pemanfaatan web khususnya dalam pembelajaran antara lain: (Munir, 2009).

1. Pendidik dan siswa dapat mengajar secara efektif dan cepat melalui web office tanpa dibatasi oleh tempat, jarak dan waktu. Rutin atau kapan pun latihan korespondensi harus dimungkinkan.

2. Pendidik dan siswa dapat memanfaatkan materi pembelajaran yang ekstensi dan pengelompokannya telah dipesan secara efisien melalui web.
3. Dengan Android, Anda dapat memaknai materi pembelajaran yang merepotkan dan berbelit-belit menjadi materi yang sederhana dan lugas. Selain itu, materi pembelajaran dapat disimpan di PC, sehingga siswa dapat mempelajari kembali atau mengulang materi pembelajaran yang telah dipelajari kapan pun dan di mana pun sesuai kebutuhan.
4. Permudah dan lebih cepat untuk mengakses atau mendapatkan banyak data terkait dengan materi yang diperolehnya dari berbagai sumber data dengan mengakses web.
5. Web dapat digunakan sebagai sarana untuk mengarahkan percakapan antara pendidik dan siswa, baik untuk siswa, atau dalam sejumlah siswa, bahkan massal.
6. Pekerjaan siswa ternyata lebih dinamis dalam berkonsentrasi pada materi pembelajaran, memperoleh informasi atau data secara bebas, tidak bergantung pada pemberian dari pendidik, juga berubah sesuai dengan keinginan dan minat mereka terhadap materi pembelajaran.
7. Bagi siswa yang sekarang sedang bekerja dan disibukkan dengan aktivitasnya sehingga tidak memiliki kesempatan dan kemauan untuk datang ke tempat pendidikan, mereka dapat mengakses internet kapan saja sesuai dengan tenaga ekstra mereka.

8. Memberikan pengalaman yang menarik dan bermakna bagi siswa karena mereka dapat terhubung dengan lugas, sehingga pemahaman materi akan lebih bermakna (pentingnya penuh), lugas, diingat dan mudah dikomunikasikan.

2.1.2.8. Kelebihan dan Kelemahan Android

Menurut Munir (2009) bahwa kelebihan pembelajaran menggunakan android yaitu sebagai berikut:

1. Meningkatkan komunikasi pembelajaran (enchanse entomb action).

Pembelajaran jarak jauh online yang direncanakan dan dilaksanakan dengan susah payah dapat memperluas tingkat kerjasama pembelajaran antara siswa dan materi pembelajaran, siswa dan pengajar, dan antara siswa dan siswa yang berbeda. Siswa yang terisolasi dari siswa lain dan juga terisolasi dari guru akan merasa lebih bebas atau diizinkan untuk memberikan pendapat atau mengajukan pertanyaan karena tidak ada siswa lain yang benar-benar memperhatikan mereka.

2. Bekerja dengan komunikasi pembelajaran di mana saja dan kapan saja (penyesuaian pengaturan secara keseluruhan).

Siswa dapat berkomunikasi dengan aset pembelajaran kapan saja sesuai dengan aksesibilitas waktu dan tempat mereka berada, karena aset pembelajaran telah dibundel secara elektronik dan dapat diakses

oleh siswa melalui pembelajaran internet. Selain itu, pelaksanaan latihan-latihan pembelajaran dapat diserahkan kepada pengajar setelah selesai, tanpa ditunda-tunda sampai ada kesepakatan untuk bertemu dengan pendidik, dan ada alasan kuat perlu ditahan sampai ada tenaga cadangan bagi pendidik. Untuk memeriksa efek samping dari pelaksanaan tugas kapan pun diinginkan.

3. Memiliki jangkauan yang lebih luas (berpotensi untuk menghubungi orang banyak di seluruh dunia).

Pembelajaran jarak jauh online yang dapat disesuaikan dengan pengaturan secara keseluruhan, menciptakan jumlah siswa yang dapat dijangkau dengan pembelajaran latihan melalui pembelajaran internet dan terbuka luas bagi siapa saja yang membutuhkannya. Ruang, tempat, dan waktu tidak lagi menjadi penghalang. Siapa saja, di mana saja, dan kapan saja, seorang individu dapat belajar melalui kerjasamanya dengan aset pembelajaran yang telah dibundel secara elektronik dan layak untuk diperoleh melalui pembelajaran internet.

4. Mudah untuk meningkatkan dan menyimpan materi pembelajaran (penyegaran konten yang sederhana serta kemampuan yang dapat diarsipkan).

Kantor-kantor yang tersedia dalam inovasi pembelajaran berbasis web dan berbagai program yang terus menciptakan bantuan dalam bekerja dengan peningkatan materi pembelajaran elektronik. Dengan cara ini,

peningkatan atau penyegaran materi pembelajaran yang dibundel dapat diselesaikan sesekali dengan cara yang lebih sederhana sesuai permintaan pergantian peristiwa yang logis. Selain itu, penyegaran pengenalan bahan ajar dapat dilakukan, baik dari kritikan siswa maupun akibat penilaian pendidik sebagai individu yang mengendalikan atau pengelola bahan ajar.

Namun pemanfaatan android gain juga tidak lepas dari berbagai kekurangan, yaitu: 1) Tidak adanya kerjasama antara pendidik dan siswa atau bahkan antara siswa itu sendiri. Ketiadaan komunikasi ini dapat memutar balik perkembangan nilai-nilai dalam pengalaman yang berkembang; 2) Kecenderungan untuk mengabaikan sudut pandang psikomotorik atau sosial dan berpikir ulang mendukung pengembangan perspektif bisnis; 3) Pengalaman pendidikan cenderung ke arah persiapan dibandingkan dengan pelatihan; 4) Pekerjaan pendidik telah berubah dari orang yang sebelumnya mendominasi strategi pembelajaran langsung, saat ini mereka juga diharapkan untuk mengetahui metode pembelajaran berbasis TIK; 5) Mahasiswa yang tidak memiliki inspirasi belajar yang tinggi umumnya akan tumbang; dan 6) Tidak semua spot memiliki web atau kantor organisasi (Rusman, 2011).

2.1.3. Hakikat Model Pembelajaran Langsung

1.1.5.1 Pengertian Model Pembelajaran Langsung

Model pembelajaran langsung menggaris bawahi dominasi ide serta melakukan perubahan dengan berfokus pada metodologi yang rasional. Pembelajaran Langsung atau Bimbingan Langsung dikenal sebagai Pengajaran Dinamis. Pembelajaran Langsung juga disebut mendidik seluruh kelas. Hipotesis yang mendukung pembelajaran langsung adalah hipotesis behaviorisme dan hipotesis pembelajaran sosial. Mengingat dua hipotesis ini, pembelajaran langsung menekankan kemajuan saat perilaku berubah. Behaviorisme menggaris bawahi kemajuan sebagai proses reaksi perbaikan mekanis, hipotesis pembelajaran sosial menekankan perubahan perilaku alami melalui peniruan (Supridjono, 2010).

Menampilkan sebagai metodologi utama dalam pembelajaran langsung. Menampilkan berarti menunjukkan metode kepada siswa. Menampilkan mengikuti pengelompokan yang menyertainya: (1) Pendidik menunjukkan cara berperilaku yang harus dicapai karena pembelajaran (2) Cara berperilaku tersebut berkaitan dengan berbagai cara berperilaku yang dimiliki siswa saat ini (3) Pendidik menunjukkan potongan-potongan yang berbeda Cara bertingkah laku secara wajar, teratur, dan berurutan disertai penjelasan tentang hal yang telah selesai dikerjakan setiap langkah selesai (4) Siswa perlu mengingat kembali cara-cara yang mereka lihat dan kemudian menyalinnya (Trianto, 2010).

Model-model yang ada di iklim umumnya memberikan ketertarikan kepada siswa yang menyebabkan siswa menjawab dengan asumsi peningkatan tersebut terkait dengan keadaan siswa. Ada tiga macam model, secara spesifik: (1) Model langsung, adalah model yang berasal dari kenyataan (2) Model lambang, adalah model yang berasal dari ilustrasi (3) Model penggambaran verbal, adalah model yang diekspresikan dalam penggambaran verbal (Afandi, 2013).

Pembelajaran langsung dengan pendekatan menampilkan membutuhkan dominasi penuh terhadap apa yang sedang dididik (ditunjukkan) dan membutuhkan latihan sebelum menyampaikannya di kelas. Pertunjukan yang menarik juga mengharapkan siswa untuk cukup menonjol untuk diperhatikan dan inspirasi terhadap cara berperilaku yang ditunjukkan. Tanpa ini, siklus observasional lain yang diperlukan dalam pembelajaran langsung dengan demonstrasi tidak akan berjalan secara ideal. Pembelajaran langsung dimaksudkan untuk mendominasi informasi prosedural, informasi yang menentukan (informasi otentik) dan kemampuan yang berbeda. Pembelajaran Langsung direncanakan untuk menyelesaikan dua hasil belajar, khususnya kewenangan seluruh informasi yang terorganisir dan dominasi kemampuan.

Seperti yang ditunjukkan oleh Daniel dan Reynolds (2000), lima periode pembelajaran langsung dapat dibuat sebagai berikut: Koordinasi. Pendidik menjelaskan tujuan pembelajaran untuk seluruh kelas dan memastikan bahwa semua siswa memahami apa yang harus dilakukan dan menarik siswa untuk fokus yang memerlukan pertimbangan khusus.

1. Pedoman. Pendidik memberikan data dan konstruksi dengan baik.
2. Ilustrasi. Pendidik menunjukkan, menggambarkan, dan membuat model dengan memanfaatkan sumber dan Penyajian Visual yang sesuai.
3. Memahami dan menunjukkan. Pendidik memberikan klarifikasi yang tepat dengan tingkat kecepatan yang tepat dan menyinggung strategi masa lalu.
4. menangani dan memeriksa. Pendidik bertanya dan memastikan semua siswa berpartisipasi, dengan menawarkan pertanyaan terbuka dan tertutup dan memperhatikan reaksi siswa.
5. Kokolidasi. Pendidik menambah kesempatan potensial untuk membentengi dan menumbuhkan apa yang telah ditunjukkan melalui latihan ruang belajar yang berbeda.
6. Menilai reaksi siswa. Instruktur menilai pengenalan pekerjaan siswa.
7. Menyimpulkan. Pendidik menyimpulkan apa yang telah diajarkan dan apa yang telah dipelajari siswa selama dan menjelang akhir ilustrasi, serta memperbaiki kesalahan yang mungkin terjadi (Supridjono, 2010).

Pelaksanaan model pembelajaran langsung membutuhkan iklim belajar dan kerangka kerja papan. Dalam pembelajaran langsung pendidik mengajarkan iklim belajar secara ketat, menjaga konsentrasi skolastik, dan mengantisipasi bahwa siswa harus menjadi penonton, penonton, dan anggota yang tajam.

1.1.5.2 Tujuan Pembelajaran langsung.

Pembelajaran langsung memiliki dua tujuan utama. Dua tujuan utama dari pembelajaran yang terlibat adalah menambah waktu belajar siswa dan menciptakan kebebasan dalam mencapai dan mengakui tujuan instruktif. Cara-cara berperilaku pendidik yang tampaknya, bagaimanapun, terkait dengan prestasi siswa sepenuhnya terkait dengan waktu yang dimiliki siswa dan penilaian mereka terhadap kemajuan dalam menangani tugas, yang dengan demikian juga terkait erat dengan prestasi siswa (Bruce, 2001).

1.1.5.3 Kelebihan dan Keterbatasan Model Pembelajaran Langsung

Semua model pembelajaran yang digunakan dalam pengalaman yang berkembang menikmati manfaat dan hambatan. Trianto (2010) mengungkap manfaat dan kerugian model pembelajaran langsung sebagai berikut:

1. Manfaat model pembelajaran langsung.

- a.** Model pembelajaran langsung, pengajar mengontrol substansi materi dan susunan data yang diperoleh siswa untuk mengikuti pusat tentang apa yang harus dicapai siswa.
- b.** Dapat diterapkan secara nyata di kelas besar atau kecil.
- c.** Dapat digunakan untuk menggarisbawahi fokus atau tantangan penting yang mungkin dihadapi siswa sehingga dapat dikomunikasikan.
- d.** Dapat menjadi metode yang ampuh untuk menampilkan data dan informasi otentik yang sangat terorganisir.

- e. Ini adalah metode terbaik untuk melatih ide-ide dan keterampilan yang jelas kepada siswa yang berprestasi rendah.
- f. Dapat menjadi cara untuk menyampaikan banyak data dalam jangka waktu yang cukup singkat yang dapat diakses secara sama oleh semua siswa.
- g. Memungkinkan pendidik untuk menyampaikan minat individu pada mata pelajaran (melalui pengenalan yang bersemangat) yang dapat menghidupkan keunggulan dan energi siswa.
- h. Percakapan adalah metode yang berharga untuk menyampaikan data kepada siswa yang dapat melakukannya tanpa membaca atau yang tidak memiliki kemampuan dalam mengumpulkan dan menguraikan data.
- i. biasanya, alamat adalah cara yang paling mungkin untuk membuat suasana yang aman dan tenang bagi siswa. Siswa yang pemalu, tidak dapat diandalkan, dan tidak memiliki informasi yang memadai tidak merasa terkekang dan tertarik dan malu.
- j. Model pembelajaran langsung dapat dimanfaatkan untuk merakit model pembelajaran pada bidang studi tertentu. Instruktur dapat mendemonstrasikan bagaimana suatu isu dapat ditarik lebih dekat, bagaimana data diperiksa, dan bagaimana informasi dihasilkan.
- k. Pendidikan ekspres memberikan siswa dengan "perspektif disiplin tentang dunia menggunakan sudut pandang pilihan" yang membuat siswa sadar

akan batasan sudut pandang yang dibawa sejak lahir dalam penalaran biasa.

- l.** Model pembelajaran langsung yang menggarisbawahi penyetelan (misalnya menangani) dan memperhatikan (misalnya pertunjukan) dapat membantu siswa yang masuk akal untuk belajar dengan cara ini.
- m.** Pembicaraan dapat membantu untuk menyampaikan informasi yang tidak mudah diakses oleh siswa, termasuk model yang berlaku dan hasil ujian akhir.
- n.** Model pembelajaran langsung (khususnya ekshibisi) dapat memberikan siswa tes untuk berpikir tentang lubang-lubang yang ada antara hipotesis (apa yang seharusnya terjadi) dan persepsi (apa yang mereka lihat).
- o.** Pameran memungkinkan siswa untuk fokus pada konsekuensi dari suatu usaha dan bukan prosedur dalam menciptakannya. Hal ini sangat penting jika siswa tidak memiliki kepastian atau kemampuan untuk melakukan tugas tersebut.
- p.** Siswa yang tidak bisa langsung mandiri dapat terus berhasil dengan asumsi model pembelajaran langsung yang digunakan berhasil.
- q.** Model pembelajaran langsung bertumpu pada kemampuan penampilan instruktur dengan tujuan agar pendidik dapat senantiasa menilai dan mengembangkannya lebih lanjut.

2. Keterbatasan Model Pembelajaran Langsung (Trianto (2010):

- a. Model pembelajaran langsung tergantung pada kemampuan siswa untuk menyerap data melalui penyyetelan, memperhatikan, dan mencatat. Karena tidak semua siswa memiliki kemampuan dalam hal ini, para pendidik sebenarnya perlu mengajari mereka kepada siswa.
- b. Dalam model pembelajaran langsung, sulit untuk mengalahkan kontras dalam kapasitas, informasi sebelumnya, tingkat belajar dan mencari tahu, gaya belajar, atau minat siswa.
- c. Karena siswa tidak memiliki banyak kesempatan untuk terlibat secara efektif, sulit bagi siswa untuk mengembangkan kemampuan sosial dan relasional mereka.
- d. Karena pendidik mengambil peran utama dalam model ini, kemajuan prosedur pembelajaran ini bergantung pada gambaran instruktur. Jika pengajar tampak tidak siap, mahir, yakin, bersemangat, dan teratur, siswa dapat menjadi lelah, sibuk, dan pembelajaran mereka akan terhambat.
- e. Ada beberapa bukti pengujian bahwa peningkatan desain dan kontrol pendidik dalam latihan pembelajaran, yang merupakan kualitas model pembelajaran langsung, dapat mempengaruhi kemampuan kritis untuk berpikir, kebebasan, dan minat belajar.
- f. Model pembelajaran langsung sangat tunduk pada gaya korespondensi pendidik. Komunikator yang tidak beruntung akan sering membawa pembelajaran yang tidak menguntungkan dan model pembelajaran

langsung membatasi kesempatan instruktur untuk menunjukkan banyak cara korespondensi positif dalam berperilaku.

- g. Dengan asumsi materi yang diperkenalkan rumit, terperinci, atau konseptual, model pembelajaran langsung tidak akan dapat memberikan siswa kesempatan yang cukup untuk memproses dan memahami data yang diperkenalkan.
- h. Model pembelajaran langsung memberikan siswa sudut pandang pendidik tentang bagaimana materi diatur dan dimasukkan, yang umumnya tidak dirasakan atau didominasi oleh siswa. Siswa memiliki sedikit pintu terbuka untuk membahas perspektif ini.
- i. Jika model pembelajaran langsung tidak melibatkan banyak siswa, siswa akan kehilangan perhatian setelah 10-15 menit dan hanya akan mengingat sedikit materi yang diperkenalkan.
- j. Setiap kali disalahgunakan, model pembelajaran langsung akan menyebabkan siswa menerima bahwa pendidik akan memberi tahu mereka semua yang perlu mereka ketahui. Ini akan menghilangkan rasa kewajiban dalam hal pembelajaran mereka sendiri.
- k. Karena model pembelajaran langsung mencakup banyak korespondensi satu arah, sulit bagi pendidik untuk mendapatkan kritik atas pemahaman siswa. Hal ini dapat menyebabkan siswa tidak memiliki ide atau kesalahpahaman yang paling kabur.

1. Pameran sangat bergantung pada kemampuan persepsi siswa. Sayangnya, banyak siswa adalah penonton yang buruk sehingga mungkin melewatkan hal-hal yang direncanakan guru.

2.1.4. Hakikat Motivasi Belajar

2.1.4.1. Pengertian Motivasi Belajar

Menurut Fathurrohman, menyatakan bahwa motivasi berpangkal berasal dari motif, yang bisa diartikan sebagai daya penggerak yang kekal dalam diri seseorang untuk melakukan kegiatan-aktivitas tertentu demi tercapainya suatu tujuan (Fathurrohman, 2010). Motivasi merupakan pendorong, suatu perjuangan yang disadari untuk menghipnotis tingkah laku seseorang agar tergerak hatinya untuk bertindak melakukan sesuatu sehingga mencapai hasil atau tujuan eksklusif.

Motivasi adalah suatu perjuangan untuk menyediakan kondisi-kondisi psikologis yang mendorong peserta didik untuk berminat pada belajar. Motivasi belajar tiap-tiap siswa . perberbedabhineka itu menyebabkan perbedaan disparitas perilaku, tingkah laku serta peranan siswa dalam kedudukannya sebagai subyek pada pembelajaran. Oleh karena itu pada pembelajaran guru berperan menjadi pendorong, motivator dan fasilitator agar motif-motif yang positif ditumbuhkan atau ditingkatkan dalam diri siswa. Demikian pula orang tua siswa sebagai pembimbing untuk memotivasi belajar selama peserta didik menghabiskan waktu di rumah.

Berdasarkan Mc. Donald dalam Sardiman, bahwa yg dimaksud dengan motivasi ialah perubahan tenaga pada diri seorang yg ditandai menggunakan munculnya feeling serta didahului menggunakan tanggapan terhadap adanya tujuan (Sardiman, A.M, 2011). Sedangkan dari James O. Whittaker dalam Soemanto mengartikan bahwa motivasi ialah syarat-kondisi atau keadaan yg mengaktifkan atau memberi dorongan pada makhluk buat bertingkah laku mencapai tujuan yang ditimbulkan oleh motivasi tersebut (Soemanto, 2006).

Berdasarkan beberapa preferensi pada atas, dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar adalah perubahan energi dalam diri makhluk hidup yang ditandai dengan keluarnya perasaan serta bisa mendorong makhluk hidup tersebut buat melakukan kegiatan-aktivitas demi tercapainya suatu tujuan.

Belajar ialah proses perubahan dari belum bisa menjadi sudah mampu, terjadi pada jangka saat tertentu. Perubahan yg terjadi secara relatif bersifat menetap (permanent) serta tidak hanya terjadi pada sikap yg waktu ini nampak (immediate behavior), tetapi perilaku yang mungkin terjadi di masa mendatang (potential Behavior). Syah (2013) menyampaikan bahwa beberapa ciri perubahan yang ialah sikap belajar, yakni: 1) Bahwa perubahan intensional, dalam arti pengalaman atau praktik atau latihan itu dengan sengaja serta disadari dilakukan serta bukan secara kebetulan; 2) Bahwa perubahan itu positif, dalam arti sesuai seperti yg dibutuhkan (normative) atau kriteria keberhasilan (criteria of success); 3) Bahwa perubahan itu efektif, pada arti membawa pengaruh serta makna eksklusif bagi pelajar itu relatif permanen dan setiap ketika dibutuhkan dapat diproduksi dan dipergunakan.

Proses belajar dapat diartikan menjadi tahapan perubahan sikap kognitif, afektif, serta psikomotor yang terjadi pada diri siswa. Perubahan tersebut bersifat positif pada arti berorientasi ke arah yang lebih maju asal keadaan sebelumnya. Pada pelaksanaan proses belajar mengajar diperlukan adanya evaluasi yang nantinya akan dijadikan menjadi tolok ukur maksimal yang telah dicapai peserta didik sesudah melakukan aktivitas belajar selama saat yang sudah dipengaruhi. Bila pemberian materi sudah dirasa relatif, pengajar dapat melakukan tes yang hasilnya akan digunakan sebagai berukuran dari prestasi belajar yang bukan hanya terdiri asal nilai mata pelajaran saja tetapi pula meliputi nilai tingkah laku siswa selama berlonvesionalnya proses belajar mengajar.

Seorang dikatakan berhasil dalam belajar apabila pada dirinya sendiri terdapat asa buat belajar, sebab tanpa mengerti apa yang akan dipelajari serta tak memahami mengapa hal tadi perlu dipelajari, maka aktivitas belajar mengajar sulit buat mencapai keberhasilan. Asa atau dorongan inilah yang dianggap menjadi motivasi. Dengan motivasi orang akan terdorong untuk bekerja mencapai target serta tujuannya sebab konfiden serta sadar akan kebaikan, kepentingan dan manfaatnya. Bagi siswa motivasi ini sangat penting sebab bisa menggerakkan perilaku siswa ke arah yang positif sebagai akibatnya mampu menghadapi segala tuntutan, kesulitan serta menanggung resiko dalam belajar.

Memadukan pengertian motivasi dan belajar yang telah dijabarkan pada atas, maka motivasi belajar bisa diartikan sebagai dorongan yang muncul pada diri

seseorang dalam merubah tingkah laku sehingga sehingga prestasi belajar pada sekolah menjadi lebih baik.

2.1.4.2. Tujuan dan Fungsi Motivasi

Tujuan motivasi secara umum serta tujuan motivasi bagi pengajar dijelaskan oleh Purwanto bahwa tujuan motivasi adalah untuk menggerakkan atau mengunggah seseorang agar muncul impian dan kemauannya buat melakukan sesuatu sehingga dapat memperoleh hasil atau tujuan tertentu. Sedangkan tujuan motivasi bagi guru dalam dunia pendidikan adalah buat menggerakkan atau memacu para siswanya supaya timbul hasrat dan kemauannya buat meningkatkan prestasi belajarnya sebagai akibatnya tercapai tujuan pendidikan sesuai dengan yang diharapkan dan ditetapkan pada dalam kurikulum sekolah (Ngalim Purwanto, 2010).

Menganalisis dari pendapat Purwanto ihwal tujuan motivasi secara umum dan tujuan motivasi bagi guru pada dunia pendidikan, jadi motivasi bertujuan buat meningkatkan kemampuan seseorang supaya tercapainya sebuah tujuan, dan dalam global pendidikan motivasi bertujuan buat menaikkan prestasi peserta didik agar bisa memenuhi standar yang ditetapkan oleh sekolah.

Motivasi memiliki fungsi yg sangat krusial pada belajar peserta didik, sebab motivasi akan memilih intensitas usaha belajar yang dilakukan oleh siswa. Hal ini berarti siswa yg mempunyai motivasi belajar tinggi akan tekun dalam belajar dan terus belajar secara kontinyu tanpa mengenal putus harapan serta bisa mengesampingkan hal-hal yang bisa merusak aktivitas belajar.

dari Sardiman (2011) ada tiga fungsi motivasi, yaitu sebagai berikut:

1. Mendorong insan buat berbuat, menjadi penggerak atau motor yang melepaskan tenaga. Motivasi pada hal ini adalah motor penggerak dari setiap aktivitas yang akan dikerjakan.
2. menentukan arah perbuatan,yakni ke arah tujuan yg hendak dicapai. menggunakan demikian motivasi dapat memberikan arah serta kegiatan yang harus dikerjakan sesuai menggunakan rumusan tujuannya.
3. Menyeleksi perbuatan,yakni menentukan perbuatan-perbuatan apa yang harus dikerjakan yang serasi guna mencapai tujuan, dengan menyisihkan perbuatan-perbuatan yang tidak bermanfaat bagi tujuan tersebut. seseorang peserta didik yg akan menghadapi ujian menggunakan asa bisa lulus, tentu akan melakukan aktivitas belajar serta tidak akan menghabiskan waktunya buat bermain Game, bermain kartu atau membaca komik, sebab tidak harmonis dengan tujuan.

Hanafiah (2010) menyebutkan beberapa fungsi berasal motivasi diantaranya: 1) Motivasi merupakan alatpendorongterjadinyaperilaku belajar siswa; 2) Motivasi artinya alatuntuk menghipnotis prestasi belajar pesertadidik; 3) Motivasi merupakan alatuntuk menyampaikan direksi terhadap pencapaian tujuan pembelajaran; 4) Motivasi merupakan alatuntuk menciptakan sistem pembelajaran lebih bermakna. sesuai beberapa preferensi pada atas, peneliti memahami bahwa bahwa fungsi motivasi yaitu mendorong, menggerakkan, mengarahkan, dan menyeleksi perbuatan seseorang sehingga yg dilakukan selalu selaras dengan tujuan yg ingin dicapai

2.1.4.3. Penggerak Motivasi Belajar

Menurut Sardiman bahwa penggerak motivasi belajar siswa ada dua yakni motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik. (Sardiman, A.M., 2011).

1. Motivasi Intrinsik

Motivasi intrinsik adalah motif-motif yang menjadi aktif atau berfungsinya tidak perlu dirangsang dari luar, karena dalam diri setiap individu sudah ada dorongan untuk melakukan sesuatu. Sebagai contoh seseorang yang senangnya membaca, tidak perlu ada yang mendorongnya, ia sudah rajin mencari buku-buku untuk dibacanya. Kemudian dilihat dari segi tujuan kegiatan yang dilakukannya (misalnya kegiatan belajar), maka yang dimaksud dengan motivasi intrinsik adalah ingin mencapai tujuan yang terkandung didalam perbuatan belajarnya sendiri. Sebagai contoh kongkrit, seorang siswa belajar karena betul-betul ingin mendapat pengetahuan, nilai, atau keterampilan agar berubah tingkah lakunya secara konstruktif, tidak karena tujuan yang lain-lain.

Motivasi instrinsik dapat juga dikatakan sebagai bentuk motivasi yang didalamnya aktivitas belajar dimulai dan diteruskan berdasarkan suatu dorongan dari dalam diri dan secara mutlak berkait dengan aktivitas belajarnya. Perlu diketahui bahwa siswa memiliki motivasi instrinsik akan memiliki tujuan menjadi orang yang terdidik, berpengetahuan dan ahli dalam bidang studi tertentu. Satu-satunya jalan untuk menuju ketujuan yang ingin dicapai ialah belajar, tanpa belajar tidak mungkin tujuannya bisa tercapai. Dorongan yang

menggerakkan itu bersumber pada suatu kebutuhan, kebutuhan yang berisikan keharusan untuk menjadi orang yang terdidik dan berpengalaman. Jadi memang motivasi itu muncul dari kesadaran diri sendiri.

Menurut Sardiman (2011) bahwa ada beberapa cara menumbuhkan motivasi intrinsik belajar siswa adalah sebagai berikut:

1. Memberi nilai. Angka dimaksud adalah sebagai simbol atau nilai dari hasil aktivitas belajar anak didik yang diberikan sesuai hasil ulangan yang telah mereka peroleh dari hasil penilaian guru yang biasanya terdapat didalam buku rapor sesuai jumlah mata pelajaran yang di programkan dalam kurikulum.
2. Hadiah. Hadiah adalah memberikan sesuatu kepada anak didik yang berprestasi yang berupa uang beasiswa, bukutulis, alat tulis atau buku bacaan lainnya yang dikumpulkan dalam sebuah kotak terbungkus dengan rapi, untuk memotivasi anak didik agar senantiasa mempertahankan prestasi belajar selama berstudi.
3. Kompetisi. Kompetisi adalah persaingan yang digunakan sebagai alat motivasi untuk mendorong anak didik agar mereka bergairah belajar, baik dalam bentuk individu maupun kelompok untuk menjadikan proses belajar mengajar yang kondusif.
4. Pujian. Pujian yang diucapkan pada waktu yang tepat dapat dijadikan sebagai alat motivasi. Dengan pujian yang diberikan akan membesarkan jiwa anak didik dan akan lebih bergairah belajar bila hasil pekerjaannya

dipuji dan diperhatikan, tetapi pujian harus diberikan secara merata kepada anak didik sebagai individu bukan kepada yang cantik atau yang pintar. Dengan begitu anak didik tidak anti pati terhadap guru, tetapi merupakan figur yang disenangi dan dikagumi.

5. Hukuman. Meskipun hukuman sebagai *reinforcement* yang negative, tetapi bila dilakukan dengan tepat dan bijak akan merupakan alat motivasi yang baik dan efektif. Hukuman mendidikan bertujuan memperbaiki sikap dan perbuatan anak didik yang dianggap salah dapat berupa sanksi yang diberikan kepada anak didik sesuai dengan pelanggaran yang dilakukan sehingga anak didik tidak akan mengulangi kesalahan atau pelanggaran di hari mendatang.

2. Motivasi Eksterinsik

Motivasi eksterinsik adalah motif-motif yang aktif dan berfungsinya karena adanya perangsang dari luar. Sebagai contoh seseorang siswa itu belajar, karena orang tuanya mengharapannya siswa itu mendapat nilai baik. Jadi yang penting bukan karena belajar ingin mengetahui sesuatu, tetapi ingin mendapatkan nilai baik, atau dorongan dari orang lain. Jadi kalau dilihat dari segi tujuan kegiatan yang dilakukannya, tidak secara konvensional dengan esensi apa yang dilakukannya itu. Oleh karena itu motivasi eksterinsik dapat juga dikatakan sebagai bentuk motivasi yang didalamnya aktivitas belajar dimulai dan diteruskan berdasarkan dorongan dari luar yang tidak secara mutlak berkaitan dengan aktivitas belajar. Perlu ditegaskan, bukan berarti bahwa

motivasi eksterinsik ini tidak baik dan tidak penting. Dalam kegiatan belajar mengajar tetap penting, sebab kemungkinan besar keadaan siswa itu dinamis, berubah-ubah dan juga mungkin komponen-komponen lain dalam proses belajar mengajar ada yang kurang menarik bagi siswa, sehingga diperlukan motivasi ekstrinsik.

Dimiyati dan Mudjiono (2009) membagi motivasi menjadi dua yakni: 1) Motivasi intrinsik, adalah motivasi yang timbul dari dalam diri pribadi individu itu sendiri tanpa adanya pengaruh dari luar individu; 2) Motivasi ekstrinsik, adalah dorongan terhadap perilaku seseorang yang ada diluar perbuatan yang dilakukannya. Mendapat pengaruh atau rangsangan dari luar.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa motivasi dibagi menjadi 2, yaitu: 1) Motivasi dari dalam diri, yaitu dorongan yang datang dari diri sendiri untuk mencapai suatu tujuan; dan 2) Motivasi dari luar diri, yaitu dorongan yang datang dari luar diri (orang lain atau lingkungan) untuk mencapai suatu tujuan.

2.1.4.4.Faktor Yang Mempengaruhi Motivasi Belajar Siswa

Menurut Slameto (2010) motivasi belajar dipengaruhi oleh tiga komponen, yaitu: 1) Dorongan kognitif, yaitu kebutuhan untuk mengetahui, mengerti, dan memecahkan masalah. Dorongan ini timbul di dalam proses interaksi antara siswa dengan tugas/masalah; 2) Harga diri, yaitu ada siswa tertentu yang tekun belajar dan melaksanakan tugas-tugas bukan terutama untuk memperoleh pengetahuan

atau kecakapan, tetapi untuk memperoleh status dan harga diri; 3) Kebutuhan berafiliasi, yaitu kebutuhan untuk menguasai bahan pelajaran/belajar dengan niat guna mendapatkan pembenaran dari orang lain/teman-teman. Kebutuhan ini sukar dipisahkan dengan harga diri.

Suryabrata (2011).Menjelaskan bahwa ada beberapa hal yang mendorong motivasi belajar, yaitu: 1) Adanya sifat ingin tahu untuk belajar dan menyelidiki dunia yang lebih luas; 2)Adanya sifat yang kreatif pada manusia dan berkeinginan untuk terus maju; 3) Adanya keinginan untuk mendapatkan simpati dari orang tua, guru, dan teman-teman; 4) Adanya keinginan untuk memperbaiki kegagalan yang lalu dengan usaha yang baik melalui kooperasi maupun dengan kompetisi; 5) Adanya keinginan untuk mendapatkan kenyamanan bila menguasai pelajaran; dan 6) Adanya ganjaran atau hukuman sebagai akhir kegiatan pembelajaran.

Dari penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar mempunyai pengaruh yang sangat besar terhadap hasil usaha seseorang. Bila usaha yang dilakukan peserta didik itu adalah hal-hal yang positif dan menunjang serta berorientasi pada kegiatan belajar PAI, maka motivasi belajar akan mempengaruhi hasil belajar PAI.

2.1.5. Hakikat Hasil Belajar

2.1.5.1. Pengertian Hasil Belajar

Menurut pemahaman mental, belajar adalah suatu proses kemajuan, yaitu perubahan - perubahan khusus dalam tingkah laku karena kerjasama dengan iklim dalam menyikapi tuntutan-tuntutan hidup. Perubahan perilaku akan

terlihat jelas pada semua bagian perilaku (Slameto, 2010). Sementara itu, menurut Morgan, bahwa belajar adalah setiap perubahan perilaku yang berlangsung cukup lama yang terjadi karena pelatihan dan pengalaman (Ngalim Purwanto, 2011). Belajar adalah pekerjaan belajar untuk membina seluruh karakter, baik secara sungguh-sungguh maupun mental. Pembelajaran juga diharapkan dapat menumbuhkan seluruh bagian wawasan, dengan tujuan agar siswa menjadi individu yang utuh, cerdas mental, cerdas sungguh-sungguh, cerdas psikomotorik, dan memiliki kemampuan fundamental yang berarti bagi dirinya (Hariyanto Suyono, 2011). Sangat mungkin dirasakan bahwa belajar adalah siklus kerja yang dilakukan oleh seorang individu untuk mendapatkan perubahan dari kerjasama dengan keadaannya saat ini.

Hasil belajar dapat dipahami dengan mencari tahu dua kata yang membentuknya, menjadi hasil dan pembelajaran tertentu. Arti hasil mengacu pada suatu perolehan yang terjadi karena suatu tindakan atau siklus yang menghasilkan suatu perubahan praktis dalam masukan (Ngalim Purwanto, 2011). Sedangkan belajar selesai untuk mencari perubahan sosial pada orang yang belajar. Perubahan tingkah laku merupakan perolehan yang menjadi hasil belajar, meskipun hasil belajar mental yang diperoleh siswa.

Maju sebagai proses kemajuan dari tidak memiliki pilihan menjadi mampu, terjadi dalam jangka waktu tertentu. Perubahan yang terjadi cukup tahan lama dan tidak hanya terjadi pada perilaku yang terlihat sekarang (prompt behavior), namun perilaku yang mungkin terjadi mulai sekarang (expected

conduct). Pengalaman pendidikan dapat diartikan sebagai fase-fase perubahan mental, penuh perasaan, dan cara berperilaku psikomotor yang terjadi pada siswa. Perkembangan ini positif karena disusun untuk dikembangkan lebih jauh dari keadaan sebelumnya. Dalam pelaksanaan pendidikan dan pengembangan pengalaman tersebut, diperlukan suatu penilaian yang nantinya akan digunakan sebagai tolak ukur pencapaian terbaik yang telah dicapai siswa setelah menyelesaikan latihan-latihan pembelajaran untuk jangka waktu yang telah ditentukan. Dalam hal penyusunan materi dianggap memadai, pendidik dapat mengarahkan tes yang hasilnya akan digunakan sebagai proporsi prestasi belajar yang tidak hanya terdiri dari nilai mata pelajaran tetapi juga mencakup nilai perilaku siswa selama pembelajaran. mengajar dan pengalaman pendidikan (Syah, 2013).

Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui latihan-latihan belajar. Belajar itu sendiri adalah proses seseorang berusaha untuk mendapatkan jenis perilaku yang cukup tahan lama. Hasil belajar merupakan konsekuensi dari asosiasi demonstrasi belajar dan demonstrasi mengajar (Dimiyati dan Mudjiono, 2010). Sebagaimana dikemukakan oleh S. Nasution (dalam Syah, 2013) bahwa hasil belajar adalah perubahan yang terjadi pada orang yang belajar, perubahan informasi, namun tambahan informasi untuk membingkai kemampuan, kecenderungan, cara pandang, daya tangkap, dominasi, dan apresiasi pada orang yang belajar. .

Slameto (2010) mengemukakan bahwa hasil belajar adalah perubahan tingkah laku yang memiliki kualitas, lebih spesifiknya: 1) Perubahan terjadi dengan sengaja; 2) Perubahan dalam pembelajaran bersifat konstan dan bermanfaat; 3) Perubahan pembelajaran bersifat positif dan dinamis; 4) Perubahan belajar tidak bersifat sementara; 5) Perubahan pembelajaran yang disengaja atau terkoordinasi; 6) Perubahan mencakup semua bagian perilaku.

2.1.5.2. Jenis-Jenis Hasil Belajar

Menurut Benjamin Blossom (dalam Sudjana, 2010) bahwa ada tiga ruang dalam hasil belajar siswa, secara spesifik sebagai berikut:

1. Ruang mental, yang dihubungkan dengan hasil belajar ilmiah mahasiswa yang meliputi:
 - a. Informasi, berhubungan dengan hal-hal yang berhubungan dengan memori, untuk menjadi spesifik semua yang disimpan dalam pikiran.
 - b. Understanding, hubungan dengan intisari segala sesuatu, yaitu jenis pemahaman atau pemahaman yang membuat individu menyadari apa yang disampaikan dan dapat memanfaatkan materi atau pemikiran yang disampaikan tanpa menghubungkannya dengan materi atau pemikiran yang berbeda.
 - c. Aplikasi, menghubungkan dengan musyawarah dalam keadaan baru dan substansial tertentu.

- d. Penyelidikan dapat diartikan sebagai pemecahan atau pemisahan (disintegrasi) dari suatu korespondensi (kesempatan, pengertian) ke dalam komponen-komponen penyusunnya dengan tujuan agar lebih jelas atau penggambaran hubungan antar pikiran menjadi lebih nyata.
 - e. Kombinasi, dihubungkan dengan rencana bagian-bagian atau komponen-komponen sehingga membentuk suatu kesatuan (solidaritas) yang sebelumnya kacau balau.
 - f. Penilaian, menghubungkan dengan jaminan kuantitatif atau subjektif dari nilai bahan atau model untuk alasan tertentu dengan memenuhi tolok ukur tertentu. Secara khusus, hasil belajar merupakan penyajian yang ditunjukkan sebagai suatu kapasitas (capacity) yang telah diperoleh.
2. Ruang penuh perasaan, yang terkait dengan mentalitas dan kelebihan seorang siswa, terdiri dari sudut pandang berikut: 1) Pengakuan mencakup keinginan untuk fokus pada kekhasan atau peningkatan tertentu; 2) Menjawab dihubungkan dengan menjawab sebagai kerja sama yang dinamis; 3) Evaluasi berkaitan dengan penetapan, apresiasi, dan pemuliaan hal-hal, kekhasan atau perilaku; 4) Asosiasi khawatir tentang kemampuan untuk menggabungkan berbagai kualitas, menyelesaikan bentrokan antara kualitas-kualitas ini mulai dari mendorong kerangka nilai yang stabil di dalam; 5) Pekerjaan adalah

puncak dari cara paling umum untuk mengasimilasi kualitas dalam diri seorang individu.

3. Area psikomotor, yang terlihat sebagai kemampuan dan kapasitas individu, terdiri dari sudut-sudut berikut:
 - a. Kebijaksanaan memantau peningkatan, memilih peningkatan terpandu untuk menguraikannya dalam persepsi dorongan terpandu untuk latihan yang ditunjukkan;
 - b. Persiapan dihubungkan dengan status untuk melakukan tindakan tertentu, termasuk kesiapan mental, fisik, dan mendalam;
 - c. Reaksi terarah menggabungkan kapasitas untuk mencerminkan perkembangan, pengembangan eksperimen, dan eksekusi yang memadai sebagai tolok ukur;
 - d. Komponen adalah kecenderungan yang berasal dari reaksi yang dipelajari, pengembangannya dilakukan secara konsisten, tanpa ragu-ragu dan dengan mudah;
 - e. Reaksi kompleks terkait dengan pengembangan mesin yang membutuhkan desain pengembangan kompleks;
 - f. Perubahan berkaitan dengan desain pembangunan yang telah berkembang dengan baik, sehingga individu dapat mengubah contoh perkembangannya sesuai dengan apa yang sedang dihadapinya;
 - g. Making merupakan tingkat keahlian yang tidak dapat disangkal dimana pada tingkat ini seorang individu dapat memberikan contoh-

contoh perkembangan baru yang sesuai dengan apa yang sedang dihadapinya.

Jadi hasil belajar pada dasarnya adalah hasil yang dicapai siswa dari apa yang mereka sadari dan juga dipengaruhi oleh kemampuan pendidik untuk mengkonfigurasi pembelajaran atau perubahan perilaku siswa termasuk mental, emosional, dan psikomotorik. Jadi setiap instruktur pasti akan berharap bahwa hasil belajar siswa mereka akan meningkat setelah menyelesaikan pengalaman yang berkembang. Islam membantu setiap Muslim untuk berdebat tentang kebaikan. Seperti dalam Firman Allah Ta'ala Q.S Al Baqarah/2 : 148

وَلِكُلِّ وُجْهَةٌ هُوَ مُوَلِّيٰهَا فَاسْتَبِقُوا الْخَيْرَاتِ ۚ اَیْنَ مَا تَكُوْنُوْا یَاتِ بِكُمْ اللهُ جَمِیْعًا ۚ اِنَّ اللهَ عَلٰی كُلِّ شَیْءٍ قَدِیْرٌ

Terjemahnya:

Selanjutnya, untuk setiap umat ada kiblat (sendiri) yang menghadap ke arahnya. Maka bersainglah (dalam membuat) kebaikan. di mana pun Anda berada, Allah dengan jelas akan mengumpulkan Anda semua (Setelah kedatangan Kebangkitan). Sesungguhnya Allah Maha Kuasa atas segala sesuatu (Departemen Agama Republik Indonesia, 2014).

Ayat tersebut mengisyaratkan bahwa setiap Muslim berkewajiban untuk bersaing dalam hal kebaikan, mengingat hal-hal belajar. Dalam belajar, setiap siswa harus berjuang untuk mendapatkan hasil belajar yang baik, karena itu juga merupakan hal yang patut disyukuri.

Hasil belajar berkaitan dengan keberhasilan memperoleh keterampilan sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan. Oleh karena itu, tugas utama pendidik dalam tindakan ini adalah merencanakan instrumen yang dapat mengumpulkan

informasi tentang hasil siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Berdasarkan informasi ini, pendidik dapat membuat dan mengembangkan program pembelajaran lebih lanjut. Sementara itu, usaha seorang pencetus dalam menentukan hasil belajar serta menentukan langkah-langkah kemajuan, juga merencanakan bagaimana menggunakan instrumen tersebut di samping aturan-aturan kemajuan. Hal ini harus dilakukan karena dengan langkah-langkah yang jelas dapat ditentukan dengan baik apa yang harus dilakukan siswa dalam berkonsentrasi pada materi atau materi contoh (Wina Sanjaya, 2010).

Hasil belajar adalah perubahan tingkah laku yang berlangsung cukup lama dalam diri individu sebagai suatu keadaan dan hasil logis dari komunikasi individu dengan keadaannya saat ini. Hasil belajar memiliki beberapa ruang atau aturan dan sebagian besar menyanggung bagian informasi, mentalitas, dan kemampuan. Hasil atau pencapaian belajar adalah pengakuan atau pengembangan kemampuan atau batas yang mungkin dimiliki seorang individu. Dominasi memperoleh hasil oleh seorang individu harus terlihat dari cara berperilakunya, baik perilaku sebagai dominasi informasi, kemampuan berpikir maupun gerakan yang terkoordinasi. Gerak belajar sebagai gagasan yang telah di koordinasikan dalam konstruksi mental siswa. Transfer belajar dapat tercapai bila peserta didik berhasil menguasai pengetahuan dan keterampilan untuk memecahkan berbagai persoalan dalam kehidupan sehari - hari. Pengetahuan dan keterampilan tersebut diperoleh dari pengalaman belajar. Hal ini sesuai apa yang dikemukakan oleh

Nana Sudjana, bahwa kemampuan-kemampuan yang diperoleh siswa setelah ia mengalami pengalaman belajar yang disebut hasil belajar.

Hasil belajar yang dicapai siswa melalui pengalaman tumbuh yang ideal umumnya akan memberikan hasil yang digambarkan, secara spesifik: 1) Kepuasan dan kebanggaan yang dapat menumbuhkan inspirasi belajar yang khas pada siswa; 2) Meningkatkan kepercayaan dalam kapasitasnya; 3) Hasil belajar yang dicapai sangat berarti baginya; 4) Hasil belajar siswa diperoleh secara menyeluruh (exhaustive); 5) Kemampuan siswa untuk mengontrol/mengevaluasi dan mengendalikan diri, khususnya dalam mensurvei hasil yang telah dicapai serta mensurvei dan mengontrol cara belajar dan usahanya (Nana Sudjana, 2010).

Dalam pandangan Islam, belajar merupakan komitmen bagi setiap muslim dan lebih jauh lagi sebagai bentuk penyerahan diri kepada Allah SWT. Di dalam Al-Qur'an terdapat klarifikasi tentang individu yang belajar akan disyukuri oleh Allah SWT. Ini harus terlihat di dalam firman Allah ta'ala Q.S Al-Mujadillah/58 : 11

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ انشُرُوا فَانشُرُوا
يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ

Terjemahnya :

Hai orang-orang beriman apabila kamu dikatakan kepadamu: "Berlapang-lapanglah dalam majlis", Maka lapangkanlah niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. dan apabila dikatakan: "Berdirilah kamu", Maka berdirilah, niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa

derajat. dan Allah Maha mengetahui apa yang kamu kerjakan (Departemen Agama Republik Indonesia, 2014).

Dari reff di atas dapat diketahui bahwa arti penting informasi bagi daya tahan tubuh manusia. Selanjutnya Allah SWT akan meninggikan kedudukan individu yang menerima dan individu yang cakap, setiap informasi yang berharga dan dapat memberi petunjuk serta tidak bergumul dengan standar yang ketat harus diperiksa. Apa pun informasi yang dimiliki seseorang dengan asumsi informasi itu berguna untuk dirinya sendiri dan orang lain, informasi itu disebut salah satu dari tiga harta yang tidak akan hilang meskipun pemiliknya telah meninggal. Pembelajaran yang sangat jelas adalah salah satu latihan bisnis utama seorang individu dan harus diselesaikan sepanjang hidupnya. Karena melalui usaha-usaha belajar kita dapat melakukan perbaikan-perbaikan berulang (enhancements) yang dilengkapi dengan praktek-praktek yang mengkhawatirkan keuntungan kita sendiri.

Dalam Q.S Az-Zalzalah/99:7-8 juga terdapat reff tentang hasil belajar.

﴿۷﴾ وَمَنْ يَعْمَلْ مِثْقَالَ ذَرَّةٍ شَرًّا يَرَهُ ﴿۸﴾

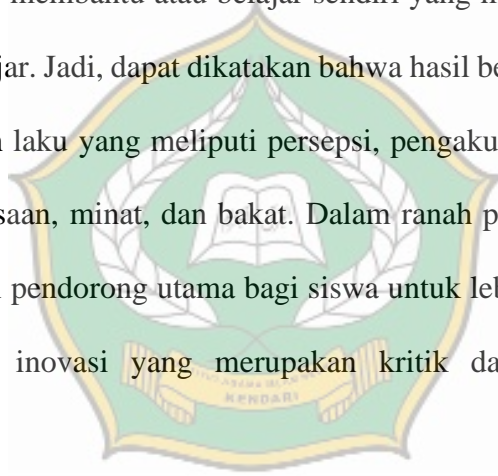
Terjemahnya:

Barangsiapa yang mengerjakan kebaikan seberat dzarrahpun, niscaya Dia akan melihat (balasan) nya. dan Barangsiapa yang mengerjakan kejahatan sebesar dzarrah pun, niscaya Dia akan melihat (balasan) nya pula (Departemen Agama Republik Indonesia, 2014.).

Dari bagian di atas dapat dipahami dengan baik bahwa Allah akan mengganti setiap kejahatan besar dan terkecil yang dilakukan oleh manusia. Belajar adalah sesuatu yang patut disyukuri karena Allah akan menggantinya

nanti. Produk dari pembelajaran yang bermanfaat adalah mendapatkan nilai kelulusan. Dengan asumsi bahwa Tuhan mengganti kesusilaan manusia di planet ini dalam hal belajar, maka Tuhan akan memberikan informasi yang bermanfaat, konsekuensi dari informasi ini akan mengarahkan siswa untuk mendapatkan hasil belajar yang ideal sesuai dengan kemampuan mereka untuk belajar.

Hasil belajar yang dimaksud di sini adalah sesuatu yang diketahui, diperoleh atau diperoleh setelah melalui pengalaman yang berkembang, baik karena ada pendidik yang membantu atau belajar sendiri yang memanfaatkan keadaannya saat ini untuk belajar. Jadi, dapat dikatakan bahwa hasil belajar adalah diperolehnya perubahan tingkah laku yang meliputi persepsi, pengakuan, genggaman, aktivitas, kemampuan, perasaan, minat, dan bakat. Dalam ranah persekolahan, hasil belajar digunakan sebagai pendorong utama bagi siswa untuk lebih mengembangkan ilmu pengetahuan dan inovasi yang merupakan kritik dalam menggarap hakikat pelatihan.



2.1.5.3 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Setiap tindakan pembelajaran menciptakan perubahan yang tidak salah lagi karena pembelajaran. Hasil belajar dapat dicapai siswa melalui upaya perubahan tingkah laku yang memadukan ruang mental, emosional dan psikomotorik, sehingga tujuan yang telah ditetapkan tercapai secara ideal. Hasil belajar yang diperoleh siswa tidak merata karena ada beberapa faktor yang mempengaruhi hasil mereka dalam pengalaman pendidikan.

Salah satu tujuan belajar adalah penyesuaian tingkah laku dalam diri. Perubahan normal tentunya merupakan perubahan positif yang dapat membawa manusia ke kondisi yang lebih unggul. Selama waktu yang dihabiskan untuk mencapai tujuannya, pembelajaran dipengaruhi oleh berbagai hal. Hal inilah yang sebenarnya akan menentukan tercapai atau tidaknya suatu pengalaman yang berkembang (S. Shoimatul Ula, 2013).

Hasil belajar setiap individu dipengaruhi oleh belajar siswa. Muhibbin Syah merinci tiga faktor yang mempengaruhi belajar siswa, khususnya di dalam, di luar dan di dekat belajar (Muhibbin Syah, 2013).

1. Variabel dalam adalah faktor-faktor yang dapat mempengaruhi penemuan yang berasal dari pembelajaran siswa. Faktor dari dalam (interior) menggabungkan dua perspektif, fisiologis dan mental.
 - a. Fisiologi, variabel ini menggabungkan keadaan umum keberadaan dan keadaan lima deteksi.
 - b. Keadaan mental, unsur-unsur ini mencakup wawasan, kemampuan, minat, inspirasi, perasaan, dan kapasitas mental.
2. Variabel luar, yaitu faktor spesifik yang berasal dari luar siswa yang mempengaruhi interaksi dan hasil belajar. Unsur-unsur tersebut meliputi iklim sosial dan iklim non-sosial.
 - a. Iklim sosial yang dimaksud adalah orang atau orang perseorangan, baik orang itu ada (presence) maupun tidak langsung hadir. Dalam iklim sosial

yang mempengaruhi belajar siswa dapat dipisahkan menjadi tiga yaitu rumah, sekolah dan daerah tertentu.

- b. Iklim non-sosial meliputi kesejukan, konsentrasi waktu, iklim, area struktur sekolah dan instrumen pembelajaran.
3. Faktor pendekatan pembelajaran (cara menghadapi pembelajaran) adalah jenis upaya belajar yang menggabungkan teknik, model dan strategi yang digunakan siswa untuk menyelesaikan latihan-latihan pembelajaran topik.

Akibatnya, pendidik harus fokus pada kontras individu dalam memberikan contoh kepada mereka, sehingga mereka dapat menangani siswa sesuai keadaan mereka untuk membantu prestasi belajar. Hal ini dikarenakan variabel-variabel yang mempengaruhi perolehan siswa bersifat unik dalam hubungannya satu sama lain.

Sebagaimana dikemukakan Slameto, bahwa ada banyak variabel yang mempengaruhi belajar siswa, namun dapat diurutkan menjadi dua kelompok, yaitu unsur dalam dan faktor luar. Faktor ke dalam akan menjadi faktor yang ada di dalam diri orang yang belajar, sedangkan unsur luar adalah faktor yang ada di luar orang tersebut.

1. Faktor ke dalam, antara lain:

1) Elemen aktual, yang diingat untuk variabel aktual, khususnya:

- Faktor kesejahteraan. Seorang siswa yang kesehatannya terganggu, keadaan sekarang ini akan berdampak buruk terhadap latihan dan hasil belajar yang akan diperoleh. Cara belajar seseorang akan terganggu dengan anggapan bahwa

kesejahteraannya terganggu. Agar seseorang dapat berkonsentrasi dengan baik, ia harus menjaga tubuhnya tetap kokoh dengan terus-menerus memperhatikan pengaturan sehubungan dengan pekerjaan, belajar, istirahat, istirahat, makan, olahraga, hiburan dan cinta.

- Cacat. Handicap adalah sesuatu yang menyebabkan kurang hebat atau tidak bisa dibalang menakjubkan tentang tubuh/tubuh. Ketidakmampuan juga mempengaruhi pembelajaran. Siswa dengan ketidakmampuan belajar juga kesal. Jika demikian, ia harus belajar di lembaga pendidikan yang luar biasa atau mencari bantuan dengan permintaan untuk menghindari atau mengurangi dampak ketidakmampuannya.

2) Elemen mental, ada sesuatu seperti tujuh variabel yang memiliki tempat dengan elemen mental yang mempengaruhi pembelajaran, khususnya:

- Pengetahuan. Seseorang yang memiliki pengetahuan hebat (tingkat kecerdasan tinggi) pada umumnya mudah dipelajari dan hasilnya akan lebih sering daripada tidak hebat. Kemudian lagi, individu yang berwawasan rendah umumnya akan mengalami kesulitan belajar, lambat berpikir sehingga prestasi belajarnya rendah. Kenyataan menunjukkan kepada kita, meskipun anak-anak berusia 14 tahun ke atas secara keseluruhan telah berkembang untuk berkonsentrasi pada ilmu-ilmu pasti, namun tidak anak-anak ini hebat dalam ilmu-ilmu akurat. Selain itu, dalam penguasaan atau ilustrasi dan kemampuan yang berbeda. Jelas dalam belajar pengetahuan juga mengambil bagian.

- **Pertimbangan.** Pertimbangan adalah gerakan roh yang terangkat, roh secara eksklusif berpusat di sekitar artikel atau kumpulan barang. Untuk dapat memastikan hasil belajar yang baik, siswa harus menonjolkan materi yang mereka pelajari, jika topik tersebut tidak menjadi perhatian siswa, maka, pada saat itu, kelelahan muncul, sehingga mereka dapat melakukannya tanpa untuk berkonsentrasi lebih lama.
- **Minat.** Minat adalah bagian mistik yang berperan dalam memberdayakan seseorang untuk mencapai tujuan yang ideal, sehingga ia akan melakukan latihan-latihan di sekitar objek yang diminati. Minat erat kaitannya dengan pengerahan tenaga, misalnya, dengan asumsi seseorang mempelajari satu topik tertentu, dia akan berusaha keras untuk menguasainya, sekali lagi, jika orang tersebut kurang tertarik dengannya, dia tidak akan mencoba atau coba dan abaikan.
- **Kemampuan.** Kemampuan adalah kapasitas yang diharapkan dari seorang individu untuk membuat kemajuan mulai dari sekarang.
- **Perkembangan.** Perkembangan adalah suatu tingkat tahapan dalam perkembangan individu, dimana organ-organ tubuhnya dipersiapkan untuk melakukan kemampuan-kemampuan baru.
- **Status.** Status adalah keinginan untuk menjawab atau merespon. Status ini harus dipandang sebagai pengalaman yang berkembang, karena seandainya siswa belajar dan ada ketersediaan, hasil belajarnya akan lebih baik.

3) Faktor kelelahan. Kelelahan pada individu dapat dipisahkan menjadi dua, khususnya kelemahan aktual dan kelelahan dunia lain. Kelelahan yang sebenarnya terlihat dengan kekurangan tubuh, sedangkan kelelahan yang mendalam harus terlihat dalam pandangan kemalasan dan kelelahan sehingga hilang minat dan kecenderungan untuk menyampaikan sesuatu (Slameto, 2010).

2. Variabel luar, termasuk:

1) Faktor keluarga. Siswa yang belajar akan mendapatkan dampak dari keluarga seperti cara orang tua mengajar, hubungan antar kerabat, lingkungan keluarga, keadaan keuangan keluarga, pemahaman wali, dan landasan sosial.

2) Faktor sekolah. Faktor-faktor sekolah yang mempengaruhi pembelajaran ini meliputi teknik pertunjukan, program pendidikan, hubungan siswa-siswa, hubungan siswa, disiplin sekolah, perangkat pembelajaran, waktu pendidikan, contoh pedoman ukuran, kondisi bangunan, strategi pembelajaran dan tugas-tugas sekolah.

3) Faktor daerah setempat. Masyarakat sangat kuat dalam belajar siswa. Dampak ini terjadi karena kehadiran mahasiswa di arena publik. Variabel-variabel tersebut mengingat latihan belajar bagi masyarakat, komunikasi luas, pertemanan, dan jenis kehidupan di mata masyarakat (Slameto, 2010).

Variabel di atas sangat menarik pada pengalaman mengajar dan pendidikan. Apabila dalam perkembangan pengalaman siswa tidak memenuhi variabel-variabel tersebut dengan baik, maka akan mempengaruhi hasil belajar yang dicapai siswa. Selanjutnya, untuk mencapai hasil belajar yang tersusun, seorang pendidik

hendaknya memperhatikan faktor-faktor tersebut di atas agar hasil belajar yang dicapai siswa dapat berkembang.

Hasil belajar yang dicapai oleh seorang individu merupakan konsekuensi dari kolaborasi antara berbagai variabel yang berdampak baik dari dalam (unsur endogen) maupun dari luar (variabel eksogen) orang. Secara umum, ada 2 macam variabel yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa, lebih spesifiknya: 1) Faktor endogen seperti minat belajar² kesehatan, perhatian, ketenangan jiwa waktu belajar, motivasi, kegairahan diri, cita - cita, kebugaran jasmani dan kepekaan alat - alat indera dalam belajar; dan 2) Faktor eksogen seperti keadaan lingkungan sekolah belajar (suasana kelas), cuaca, letak sekolah, faktor interaksi sosial dengan teman sebangku dan interaksi peserta didik dengan pendidikannya (Aminuddun Rasyad, 2003).

Menurut Dimiyati dan Mudjiono (2009) ada beberapa faktor yang mempengaruhi kemajuan siswa dalam mencapai hasil belajar yang baik, antara lain: 1) Sikap terhadap belajar. Disposisi adalah kapasitas untuk memberikan penilaian tentang sesuatu, yang memperoleh pemahaman diri sendiri dengan penilaian. Ada penilaian tentang sesuatu, membawa sikap menoleransi, menyangkal, atau mengabaikan pembelajaran pintu terbuka yang berharga; 2) Inspirasi belajar. Inspirasi belajar adalah kekuatan psikologis yang mendorong pengalaman pendidikan; 3) Menangani materi pembelajaran. Ini adalah kemampuan siswa untuk mengetahui substansi dan strategi untuk mendapatkan pelajaran sehingga mereka menjadi penting bagi siswa; 4) Pengelompokan

pembelajaran. Kapasitas untuk membidik ilustrasi; 5) Menyimpan perolehan hasil belajar. Kapasitas untuk menyimpan isi pesan dan cara menerima pesan; 6) Menyelidiki hasil belajar yang disimpan; 7) Kapasitas pencapaian; 8) keyakinan diri siswa; 9) Wawasan; 10) Kecenderungan belajar; dan 11) Tujuan siswa.

Pencapaian prestasi belajar yang baik tidak hanya diperoleh dari tingkat pengetahuan siswa, tetapi juga didukung oleh iklim keluarga dan sekolah di mana pendidik dan perangkat pembelajaran digunakan sebagai aset pembelajaran untuk kelancaran pengajaran dan pengalaman pendidikan. faktor. Unsur-unsur ini terdiri dari tingkat pengetahuan yang layak, contoh sesuai bakat mereka, minat dan pertimbangan yang sangat tinggi dalam belajar, inspirasi besar dalam belajar, teknik belajar yang hebat dan prosedur belajar yang berfluktuasi yang diciptakan oleh para pendidik. Lingkungan keluarga yang mendorong anak-anak untuk maju. Begitu juga dengan iklim sekolah yang teratur, metodis, terkendali, yang berguna untuk latihan kontes siswa dalam pembelajaran.

2.2. Penelitian Relevan

Wiwi Mulyani (2016) menganalisis Dampak Pembelajaran Android-Put together terhadap Hasil Belajar Siswa terhadap Ide Motivasi dan Energi. Hasil pengujiannya menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang besar terhadap hasil belajar siswa, antara siswa yang menggunakan teknik pembelajaran berbasis android dan siswa yang menggunakan strategi reguler (Wiwi Mulyani, 2016).

Yeni Anggrayni (2017) menganalisis pengaruh pemanfaatan model android terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran moneter di SMA Selain Negeri

17 Palembang. Dilihat dari hasil review, menunjukkan bahwa ada pengaruh penggunaan model android web-driven course-put together terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran moneter. Hal ini berarti bahwa penggunaan model android kursus berbasis web menyebabkan peningkatan hasil belajar siswa di kelas eksplorasi dilihat dari nilai tes dan tindakan siswa yang menggabungkan latihan mental dan dekat rumah, latihan lisan, latihan keterampilan dan latihan pengembangan. (Yenni Anggrayni, 2017).

Siti Shofiyah (2016) Eksplorasi Dampak Pemanfaatan Android dan Android Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas VIII SMPN 3 Kepanjeng Malang. Hasil pengujian menunjukkan bahwa agaknya belum ada dampak yang pasti dan besar dari pemanfaatan android terhadap hasil belajar mata pelajaran investigasi sosial siswa kelas VIII SMP 3 Kepanjeng Malang. Artinya penggunaan android tidak menyebabkan peningkatan hasil belajar siswa. Sedangkan sekaligus mempengaruhi hasil belajar siswa (Siti Shofiyah, 2016).

Kiki Aryaningrum (2016), dengan hasil penelitian diduga ada pengaruh Pembelajaran Elektronik (android) terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Geologi Kelas XI SMA Negeri 9 Palembang. Yang ditunjukkan dengan koefisien $r_{xy} = 0,60$ dan koefisien jaminan $r^2 = 0,36\%$ pada akhir hari bahwa hasil belajar siswa dipengaruhi oleh pembelajaran online (android) sebesar 36% dan sisanya 64% dipengaruhi oleh variabel yang berbeda. Selain itu, dari hasil pengujian spekulasi dengan uji t, hasil uji terukur thitung sebesar 6,532 dan ttabel

sebesar 1,689 karena thitung lebih besar dari ttabel maka H_0 diakui (Kiki Aryaningrum, 2016).

Sri Tomo dan Complimentary Widada (2018) dengan hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) pemanfaatan Situs Android sebagai media pembelajaran secara fundamental mempengaruhi inspirasi belajar; (2) penggunaan Situs Android sebagai media pembelajaran pada dasarnya mempengaruhi pelaksanaan siswa secara individu; (3) Inspirasi belajar secara bersama-sama mempengaruhi hasil belajar siswa (Sri Tomo dan Free Widada, 2018).

Dari beberapa kajian yang dikemukakan di atas, ada perspektif pasti yang memiliki kesamaan dengan eksplorasi ini, yaitu terletak pada bidang kajian yang membahas tentang model pembelajaran berbasis android, inspirasi dan hasil belajar siswa. Namun, kondisi tersebut tidak termasuk substansi yang diteliti karena jika dilihat dari definisi masalah, setting tempat, artikel, subjek dan waktu yang akan dipusatkan dalam ulasan ini, tidak sama dengan rencana penelitian. masalah, pengaturan tempat, artikel, subjek dan waktu dalam ujian sebelumnya. Dalam tinjauan ini, peneliti perlu mengungkap apakah ada perbedaan dampak pemanfaatan model pembelajaran berbasis Android dengan pembelajaran langsung terhadap inspirasi dan hasil belajar Taqwa pada siswa di SMP Swasta Darul Fikri Labungka Muna Aturan. Dengan memahami masalah mendasar yang akan dipusatkan dalam penelitian ini, cenderung ditekankan bahwa penelitian ini bukanlah pengulangan dari apa yang telah diteliti oleh para ahli sebelumnya dan penelitian ini bukanlah pemalsuan.

2.3. Kerangka Pikir

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Swasta Darulfikri Labungka Kabupaten Muna dimana dari hasil observasi awal ditemui guru sementara menjelaskan didepan kelas siswa asik bermain wahasapp di belakang oleh sebab itu, timbul inisiatif mendistribusikan materi pelajaran di system e learning (android).

Didalam pembelajaran berbasis android sebelum memulai penelitian ada beberapa prosedur yang kita lakukan yaitu:

- a. Guru yang telah memiliki akun whatsapp, membuat grup mata pelajaran (sesuai jumlah mata pelajaran)
- b. Membuat RPP untuk dibagikan materi pelajaran dalam grup belajar
- c. Upload materi pelajaran sesuai dengan mata pelajaran dengan batas waktu download materi oleh siswa sesuai jadwal.
- d. Cek materi, apa bisa didownload atau tidak dengan cara mendownload materi tersebut.
- e. Guru menjelaskan dan diskusi dengan siswa tentang materi pelajaran yang telah diupload pada menu chat group wa
- f. Upload tugas mata pelajaran pertemuan via online
- g. Guru mengisi jurnal dan absen siswa sesuai jadwal pelajaran.
- h. Log out untuk mengakhiri pertemuan.

Struktur yang layak akan memperjelas secara hipotetis hubungan antara faktor-faktor untuk dipertimbangkan atau harus memahami hubungan antara faktor bebas dan variabel terikat. Sistem penalaran dalam suatu konsentrat harus

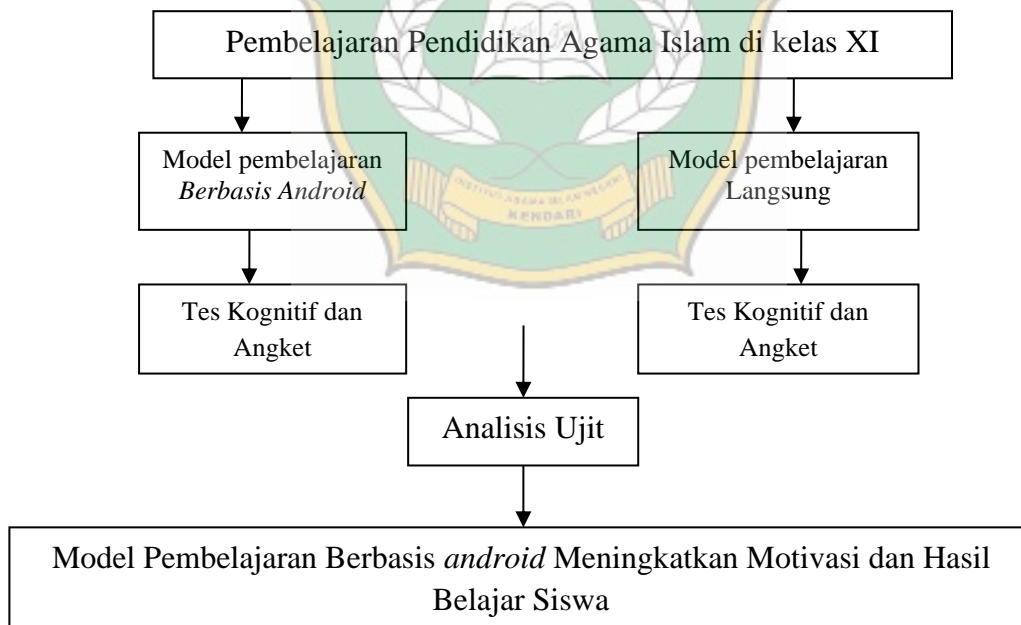
maju dengan asumsi bahwa pemeriksaan menyangkut setidaknya dua faktor sehingga lebih mudah untuk merencanakan spekulasi sebagai korelasi atau pemeriksaan dan koneksi (Sugiyono, 2013).

Informasi manusia akan tercipta dengan asumsi diperoleh dari pendidikan dan pengalaman pendidikan yang terjadi dengan sukses dan siswa mengalami pengalaman berkembang yang signifikan. Iklim belajar yang kurang baik membuat siswa kelelahan dan tidak mampu menerima informasi yang diberikan dan umumnya siswa tersebut akan malas untuk mempelajarinya. Iklim wali kelas juga harus diatur dan diatur sedemikian rupa sehingga siswa mendapat kesempatan untuk berkolaborasi satu sama lain. Oleh karena itu, pendidik juga perlu menciptakan suasana belajar agar siswa dapat memperoleh contoh dan siswa merasa tertarik untuk mempelajarinya. Semua tingkatan dalam pendidikan terus berjuang untuk mengatasi tantangan yang berat dalam memperbaiki proses pembelajaran, meliputi penyerapan, pemahaman, dan kemampuan untuk menerapkan ilmu pengetahuan berdasarkan kemampuan untuk beradaptasi pada berbagai kebutuhan yang baru dan terus berubah. Untuk itu seorang guru hendaknya menggunakan model yang tepat sehingga mendukung proses pembelajaran tersebut.

Penggunaan teknologi informasi menjadi sebuah cara yang efektif dan efisien dalam proses belajar mengajar. android sebagai salah satu dasar dan konsekuensi logis dari perkembangan teknologi informasi. Pembelajaran, penyampaian materi, diskusi dan lain-lain dilakukan melalui media elektronik.

Sistem android merupakan bentuk implementasi pembelajaran yang memanfaatkan teknologi dan tidak dibatasi oleh ruang dan waktu karena dalam waktu yang sesingkat mungkin (satu jam pelajaran dalam seminggu) materi dapat dipelajari secara keseluruhan melalui media internet tanpa menunggu penjelasan dari guru dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa, sehingga pembelajaran dapat dilaksanakan secara tuntas. Hasil belajar merupakan suatu perubahan yang terjadi pada individu yang belajar, bukan saja perubahan mengenai pengetahuan, tetapi juga pengetahuan untuk membentuk kecakapan, kebiasaan, sikap, pengertian, penguasaan, dan penghargaan dalam diri individu yang belajar.

Adapun desain kerangka pikir dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:



Gambar 2.1 Kerangka Pikir

2.4. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kajian teori, penelitian relevan dan kerangka pikir di atas. maka hipotesis penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

1. Terdapat perbedaan motivasi belajar PAI siswa yang menerapkan model pembelajaran berbasis android dengan model pembelajaran langsung pada siswa kelas XI SMA Swasta Darul Fikri Labungka.
2. Terdapat perbedaan hasil belajar PAI siswa yang menerapkan model pembelajaran berbasis android dengan model pembelajaran langsung pada siswa kelas XI SMA Swasta Darul Fikri Labungka.

