

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Pengertian Media

Menurut Gerlach dan Ely media dikelompokkan berdasarkan ciri-ciri fisiknya atas delapan kelompok, yaitu benda sebenarnya, Presentasi verbal, presentasi grafis gambar diam, gambar gerak, rekaman suara, pengajaran terprogram dan simulasi. Media merupakan bentuk jamak dari kata medium. Medium dapat didefinisikan sebagai perantara atau pengantar terjadinya komunikasi dari pengirim menuju penerima. Media berasal dari bahasa latin yang adalah bentuk jamak dari medium batasan mengenai pengertian media sangatlah luas, namun bisa membatasi pada media pendidikan saja yakni media yang digunakan sebagai alat dan bahan kegiatan pembelajaran. Secara umum dapat dikatakan media mempunyai kegunaan, antara lain :

1. Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistis
2. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu tenaga dan daya indra
3. Menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara murid dengan sumber belajar
4. Memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori dan kinestetiknya
5. Memberi rangsangan yang sama mempersamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama
6. Proses pembelajaran mengandung lima komponen komunikasi, guru (komunikator), bahan pembelajaran, media pembelajaran, siswa (komunikan), dan tujuan pembelajaran.¹

¹Daryanto, *op. cit*, hlm 4-6 .

B. E-Learning

1. Definisi E-learning

Dalam Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang sangat pesat mendorong berbagai lembaga pendidikan memanfaatkan sistem *e-learning* untuk meningkatkan efektivitas dan fleksibilitas pembelajaran. Meskipun banyak hasil penelitian menunjukkan bahwa efektivitas pembelajaran emnggunakan sistem *e-learning* cenderung sama bila dibanding dengan pembelajaran konvensional atau klasikal, tetapi keuntungan yang bisa diperoleh dengan *e-learning* adalah fleksibilitasnya. Melalui *e-learning* materi pembelajaran dapat diakses kapan saja dan dari mana saja, disamping itu materi yang dapat diperkaya dengan berbagai sumber belajar termasuk multimedia yang dengan cepat dapat diperbaharui oleh pengajar. E-Learning merupakan suatu kependekan dari electronic learning (Shon,2005). Salah satu definisi umum dari e-learning diberikan oleh gilbert & jones (2001) yaitu : pengiriman materi pembelajaran melalaui suatu media elektronik seperti internet, intranet/extranet, satellite broadcast, audio/video tape, interactive TV, CD-ROM, dan *computer based training* (CBT). Sedangkan menurut khan 2005. E-learning menunjuk pada pengiriman materi pembelajaran kepada siapapun, dimanapun dan kapanpun dengan menggunakan berbagai teknologi dalam lingkungan pembelajaran yang terbuka,fleksibel dan terdistribusi.²

²Suartama dan Kade Tastra, *op. cit*, hlm 10-11.

2. Pengertian E-Learning

Menurut I Kade dan Suartama dalam bukunya menjelaskan bahwa E-learning merupakan pembelajaran berbasis web, dan dapat didefinisikan sebagai aplikasi teknologi web dalam dunia pembelajaran untuk sebuah proses pendidikan dan secara sederhana dapat dikatakan bahwa semua pembelajaran dilakukan dengan memanfaatkan teknologi internet, maka kegiatan tersebut dapat disebut dengan pembelajaran berbasis web atau el-learning.³

Ada tiga fungsi pembelajar elektronik terhadap kegiatan pembelajaran dikelas (*Classroom instruction*), yaitu sebagai tambahan (suplemen) yang sifatnya pilihan/opsional, pelengkap (komplemen), atau Pengganti (substitusi

a. Suplemen

Dapat dikatakan berfungsi sebagai suplemen apabila peserta didik mempunyai kebebasan memilih apakah akan memanfaatkan materi pembelajaran elektronik atau tidak. Tujuannya agar peserta didik semakin lebih mudah memahami materi pelajaran yang disajikan pengajar di kelas.

b. Komplemen

Dikatakan berfungsi sebagai komplemen apabila materi pembelajaran elektronik diprogramkan untuk melengkapi materi pembelajaran yang diterima peserta didik dikelas. Tujuannya agar peserta didik semakin lebih mudah memahami materi pelajaran yang disajikan pengajar di kelas.

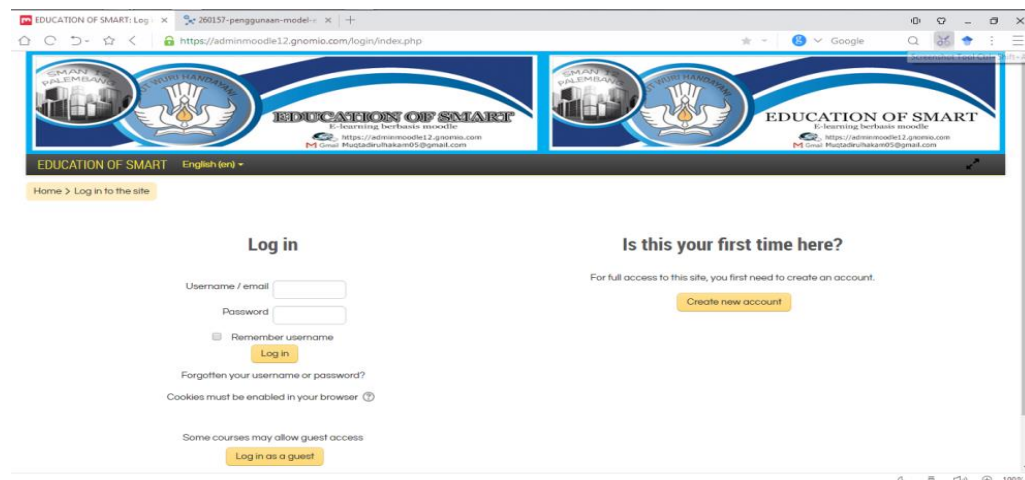
³Alimron, *Penerapan E-Learning dalam Proses Pembelajaran pada Program Studi PAI Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang*, Hayula: Indonesian Journal of Multidisciplinary Islamic Studies 3, no. 1 (2019): hlm 109.

c. Pengganti

Beberapa perguruan tinggi di negara-negara maju memberikan beberapa alternatif model kegiatan pembelajaran kepada para peserta didiknya. tujuannya agar para peserta didik dapat secara fleksibel mengelola kegiatan pembelajarannya sesuai dengan waktu dan aktivitas lain sehari-hari peserta didik.⁴

3. Pembuatan Portal E-Learning

a. Mendapatkan Webhosting



Untuk mendapatkan suatu portal e-learning diperlukan tempat atau server di internet dan nama domain atau alamat user (URL). Server berfungsi sebagai tempat untuk menaruh file-file dan aplikasi e-learning sehingga dapat diakses melalui internet dengan alamat tertentu.

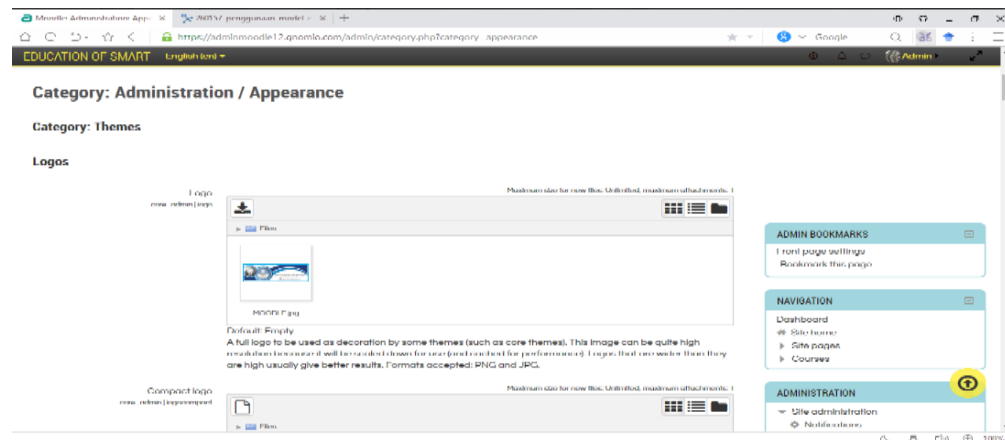
Salah satu webhosting gratis khusus untuk moodle adalah Mdl2.com (<http://www.mdl2.com>) adalah sebuah situs yang menyediakan situs berbasis

⁴Suartama dan Kade Tastra, *op. cit*, 40-41.

LMS Moodle secara gratis. Maka dengan ini pembuatan e-learning berbasis moodle yang akan dipakai oleh pengajar dan peserta didik yaitu menggunakan alamat yang sudah di buat dengan melakukan pencarian URL (<https://adminmoodle12.gnomio.com>)

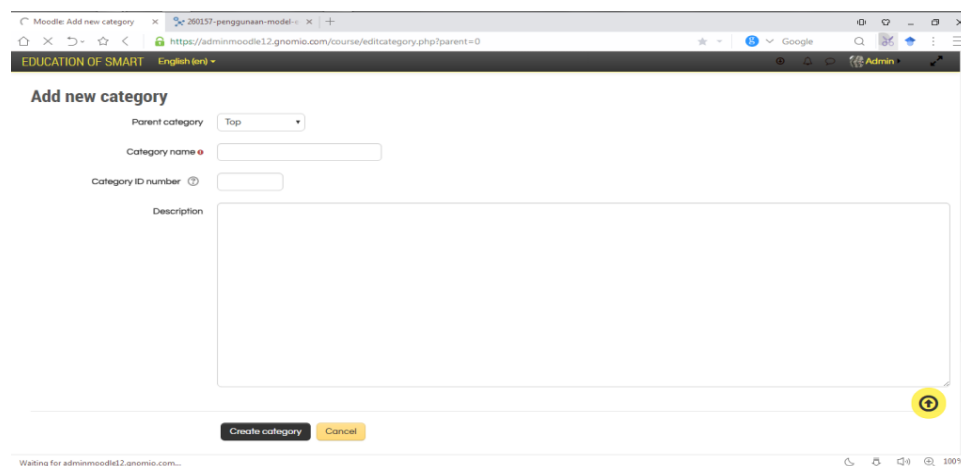
b. Mengubah Thema

Untuk mengubah Thema klik Site Administration> Appearance> Themes> theme selector.



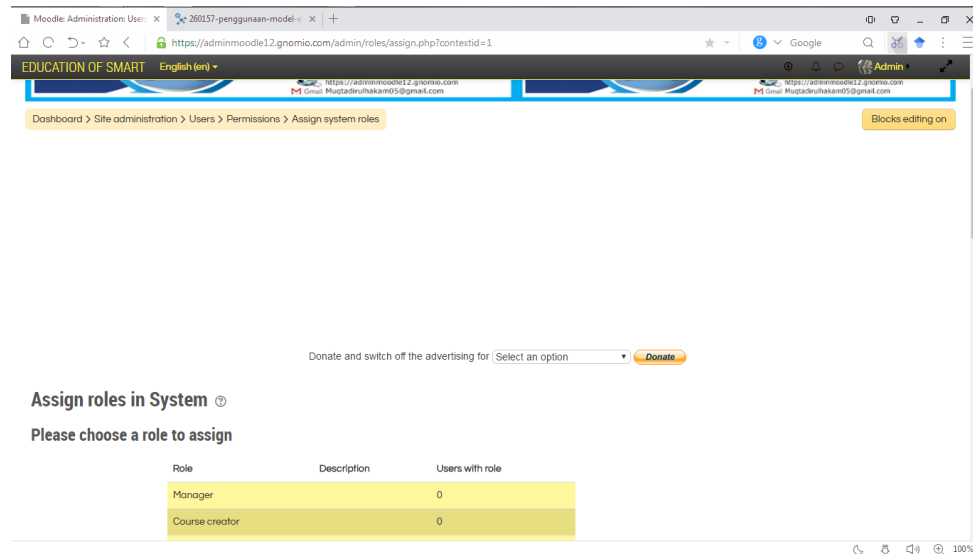
c. Membuat Kategori

Membuat kategori Klik site Adminstration> Course > Add a Category



d. Mengangkat Status User

Klik site Administration > Users > Permission >> Assign System Roles



Klik Corser Creator, kemudiaan klik Add. selesai

Terdapat beberapa kelebihan dan kekurangan dalam E-Learning yaitu :

a. Kelebihan E-Learning

Penggunaan E-learning dalam pendidikan memiliki banyak kelebihan, beberapa kelebihan tersebut yaitu :

- 1) Peserta didik lebih cepat memahami materi ajar karena e-learning memakai multimeia seperti gambar,teks,animasi,suara dan video.
- 2) Lebih efektif dalam hal biaya yang berarti peserta didik perlu datang ke gedung belajar karena dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja dan lebih murah untuk diperbanyak.
- 3) Lebih efesien karena tidak membutuhkan formalitas kelas, materi ajar bisa langsung dipelajari

- 4) Materi ajar bisa dikuasai sesuai dengan kondisi peserta didik seperti semangat dan daya serap peserta didik, bisa dimonitor dan bisa di uji dengan e-test

b. Kekurangan e-learning yaitu :

- 1) Interaksi secara tatap muka yang terjadi antara peserta didik dengan pengajar atau antara peserta didik dengan peserta didik menjadi minim.
- 2) Pembelajaran yang dilakukan lebih cenderung ke pelatihan bukan pendidikan.
- 3) Aspek bisnis atau komersial menjadi lebih berkembang dibandingkan aspek sosial dan akademik
- 4) Pengajar dituntut lebih menguasai teknik pembelajaran dengan menggunakan ICT
- 5) Belum meratanya fasilitas internet yang tersedia di tempat yang bermasalah dengan listrik, telepon dan komputer. Sumber daya manusia yang memiliki keahlian untuk mengoperasikan komputer masih kurang Bahasa komputer yang belum dikuasainya

c. Manfaat e-learning bagi peserta didik dan pengajar

1) Bagi peserta didik

Peserta didik dapat melakukan komunikasi dengan peserta didik lainnya mengenai materi pelajaran dan peserta didik juga dapat mengakses materi ajar dimana saja dan kapan saja

2) Bagi pengajar

- a) Mempermudah pengajar untuk mengupdate bahan belajar sesuai dengan perkembangan keilmuan yang terjadi.
- b) Meningkatkan pengetahuan/wawasan dan mengembangkan diri
- c) Pengajar dapat mengetahui waktu dan durasi, materi yang dipelajari, berapa kali materi tersebut dipelajari dan mengendalikan kegiatan belajar peserta didik

d. Manfaat e-learning dalam pembelajaran

Terdapat Manfaat e-learning dalam pembelajaran yaitu :

- 1) Menciptakan kualitas interaksi yang semakin meningkat
- 2) Interaksi pembelajaran dapat berlangsung dimana saja dan kapan saja
- 3) Menjangkau peserta didik dalam cakupan yang luas
- 4) Mempermudah pembaharuan dan penyimpanan materi pembelajaran.⁵

3. Tujuan e-learning

Penggunaan metode belajar *e-learning* di Indonesia mulai digunakan di beberapa di sekolah ataupun universitas yang tersebar di seluruh penjuru Indonesia. Tujuan pembelajaran *e-learning* adalah untuk meningkatkan daya serap dari para pendidik atas materi yang diajarkan, meningkatkan partisipasi aktif dari para mahasiswa, meningkatkan kemampuan belajar mandiri, dan meningkatkan kualitas materi pembelajaran. Diharapkan dapat merangsang

⁵Simanihuruk dkk., *op. cit*, hlm 18-22.

pertumbuhan inovasi baru para mahasiswa sesuai dengan bidangnya masing-masing.

C. Moodle

1. Sejarah Moodle

Moodle merupakan hasil bersama dan akan terus berkembang pembangunan muncul pertama kali dirintis oleh Martin Dougiamas yang selanjutnya menjadi pemimpin *developer* Moodle sekitar tahun 1990-an Martin menjadi web Master di Universitas Teknologi Curtin dan menjadi administrator sistem dalam instalasi webCT (sebuah perangkat lunak e-learning dari vendor komersil) di Universitas tersebut. Moodle versi 1.0 dirilis pada bulan Agustus 2002 versi ini diperuntukkan bagi segmen kecil dengan bersubjek pada penelitian analisis iklim kolaborasi dan refleksi yang tampak pada kelompok kecil.

Fitur penting moodle adalah website model situs ini berfungsi sebagai pusat informasi, diskusi dan kolaborasi antara sesama pengguna Moodle diantaranya administrator, sistem para pengajar, peneliti, Designer intruksional, dan developer perangkat lunak seperti halnya Moodle website ini melayani semua kebutuhan komunikasi dan akan selalu gratis. Pada tahun 2003 perusahaan moodle diluncurkan untuk melayani dukungan secara komersial bagi yang membutuhkan seperti mengelola hosting konsultasi dan pelayanan lainnya berikut adalah urutan perkembangan versi Moodle yang pertama Moodle versi 1.0 1.1 1.2 1.3 1.4 1.5 1.6 1.7 1.8 1.9 pada tahun 2003 sampai 2009 versi 1.3

dirilis pada Mei 2004 versi 2.0 itu pada akhir tahun 2004 dan Muncul lagi versi 2.1 sampai sekarang.⁶

2. Pengertian Moodle

Moodle adalah sebuah nama untuk sebuah program aplikasi yang dapat mengubah sebuah media pembelajaran ke dalam bentuk web, diberikan secara gratis sebagai perangkat lunak *open source* di bawah lisensi GNU *public license* yang artinya meski memiliki hak cipta model tetap memberikan kebebasan bagi pengguna untuk menduplikat menggunakannya dan memodifikasinya. Moodle adalah singkatan dari *Modular Object Oriented Dynamic Learning Environment* Yang artinya pengajar dan peserta didik melakukan aktivitas pengajaran dalam pelatihan online.⁷

3. Database server moodle

- a. Definisi database server data server berbeda dengan database konvensional walaupun keduanya tampak serupa karena sama-sama memiliki antara lain table query dan fieldy perbedaan dasar keduanya adalah database server melakukan pemrosesan database di server sehingga klien hanya mengirim data.
- b. Database yang didukung moodle terdapat berbagai macam pilihan database server dan yang komersial hingga yang gratis di antaranya adalah : Oracle,

⁶Suartama dan Kade Tastra, *op. cit*, hlm 44-47.

⁷*Ibid*, hlm 43.

Microsoft SQL server, y SQL, Interbase, Postgres SQL, Firebird, SAPDB, GNU SQL, m SQL, GadFly dan SyBase.

- c. MySQL adalah *Database* yang dikembangkan dari bahasa SQL. SQL Merupakan bahasa struktur yang digunakan untuk metode komunikasi antara *Script* program dengan database server dalam memasukan atau mengambil data.
- d. PHP diciptakan oleh Rasmus Lerdoff. PHP.Awalnya merupakan program CGI yang dikhususkan untuk menrima input melalui *Form* yang ditampilkan dalam browser web.
- e. Apache Web Server Apache merupakan turunan dari web server yang dikeluarkan oleh NCSA. Apache merupakan tulang punggung World Wide Web (WWW).⁸

4. Desain Moodle

Sesuai filosofinya moodle di desain untuk mencapai tujuannya berikut adalah desain model:

- a. mendukung pedagogis konstruksi sosial antara lain kolaborasi aktivitas dan kritik
- b. sangat sesuai untuk kelas online dan dapat pula digunakan sebagai tambahan atau suplemen kelas tatap muka.
- c. praktis ringan efisien dan antara muka browser sederhana

⁸*Ibid*, hlm 49-51.

- d. mudah diinstal pada berbagai macam platform yang mendukung PHP
Moodle hanya membutuhkan satu buah database yang dapat dibagi sering
- e. abstraksi database Moodle mendukung hampir semua merk database kecuali definisi tabel
- f. daftar kursus yang diselenggarakan di lengkapi deskripsi dari setiap kursus yang ada selain itu model juga memberikan akses bagi tamu
- g. kategorisasi kursus satu situs model mampu mendukung ribuan kursus.
- h. Delapan mengutamakan Sisi keamanan misalnya pemeriksaan ulang terhadap formulir validasi data dan enkripsi *cookie*
- i. sebagian besar area entry seperti resources sumber atau bahan kursus atau jurnal dapat diedit menggunakan editor HTML yang terintegrasi dalam model

5. Manajemen Moodle

Untuk menyesuaikan desain yang ada maka diciptakan beberapa manajemen yang mendukung berikut adalah tiga tipe manajemen penting dalam model yaitu :

- a. Manajemen Situs,
- b. Manajemen Pelatihan Dan
- c. Manajemen Penggunaan.

6. Modul

Berikut tipe modul yang disediakan oleh moodle :

- a. Moodle Penugasan
- b. Moodle Chat

- c. Moodle Forum
- d. Moodle Pilihan
- e. Moodle Quiz
- f. Moodle Jurnal
- g. Moodle Bahan Kursus
- h. Moodle Survei
- i. Moodle Workshop.⁹

D. Hasil Belajar

1. Pengertian Hasil Belajar

Belajar merupakan suatu proses yang tidak akan pernah berhenti selama manusia itu hidup di bumi. Tidak akan pernah manusia yang mendapat sukses tanpa melalui proses belajar, karena didalam belajar inilah manusia menemukan pengetahuan dan pengalaman yang baru. situasi belajar akan dihadapi secara utuh oleh orang yang belajar sebagai individu yang utuh pula. Itulah sebabnya di dalam situasi yang berbeda setiap hari, maka pelajaran atau permasalahan yang dihadapi akan berbeda pula tergantung cara dan fasilitas belajar yang ada dan tersedia.¹⁰

Gagne dan Briggs menjelaskan dalam bukunya yang berjudul *Principles of Instructional Design* mendefinisikan belajar sebagai serangkaian proses kognitif yang mentransdormasi stimulasi dari lingkungan ke dalam beberapa fase

⁹*Ibid*, hlm 52-56.

¹⁰Misdar dkk., *op. cit*, hlm 53.

pemrosesan informasi yang dibutuhkan untuk memperoleh suatu kapabilitas yang baru.¹¹

Pembelajaran merupakan kegiatan belajar mengajar yang dirancang secara sistematis dilakukan secara sengaja antara guru dan siswa guna mencapai tujuan pembelajaran yang direncanakan sehingga terjadi perubahan baik dalam segi pengetahuan, keterampilan, maupun sikap. Proses pembelajaran merupakan suatu desain untuk melibatkan guru dengan komponen-komponen pembelajaran yang merupakan suatu sistem yang saling terkait didalam mencapai suatu tujuan yang telah ditetapkan.¹²

Hasil belajar adalah ukuran atau tingkat keberhasilan yang dapat dicapai oleh seorang siswa berdasarkan pengalaman yang diperoleh setelah dilakukan evaluasi berupa tes dan biasanya diwujudkan dengan nilai atau angka-angka tertentu serta menyebabkan terjadinya perubahan kognitif, afektif, maupun psikomotorik.¹³

Pembelajaran dapat dikatakan berhasil apabila ditunjukkan oleh siswa merasa berhasil dan memperoleh kepuasan dalam belajar, dan hal ini yang akan mendorong siswa untuk belajar lebih baik lagi. Dan tentunya keberhasilan ini dibuktikan dengan tercapainya tujuan instruksional dari suatu bahan

¹¹Nyanyu Khodijah, *Psikologi Pendidikan* (Depok: Raja Grafindo Persada, 2019) hlm 49.

¹²Mayulu dan Devy yulianty S., "Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Masalah Sosial Melalui Metode Inquiry Di Kelas Iv Sdn 9 Telaga Biru Kabupaten Gorontalo," *Jurnal Penelitian PGSD UNG* 1, no. 1 (2013): hlm 4.

¹³Bekti Wulandari dan Hermawan Dwi Surjono, *Pengaruh Problem-Based Learning Terhadap Hasil Belajar the Effect of Problem-Based Learning on the Learning Outcomes Seen From Motivation on the Subject Matter*, Pendidikan Teknik Informatika, FT UNY, (2013). hlm 183.

pembelajaran. untuk mengetahui sejauh mana hasil yang telah dicapai oleh seseorang dalam belajar, maka harus dilakukan evaluasi. Dan untuk menentukan keberhasilan yang dicapai maka harus ada kriteria (patokan) yang mengacu pada tujuan yang telah ditentukan. Pengukuran hasil belajar bertujuan untuk mengukur tingkat daya serap siswa terhadap materi yang dibelajarkan.¹⁴

Benjamin S.Bloom secara garis besar membagi hasil belajar menjadi tiga ranah yaitu ranah kognitif, efektif dan psikomotorik yaitu :

a. Ranah kognitif

Yaitu berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek yakni pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi. Kedua aspek pertama disebut kognitif tingkat rendah dan keempat aspek berikutnya termasuk kognitif tingkat tinggi.

b. Ranah Efektif

Berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek yakni penerimaan, jawaban atau reaksi, penilaian, organisasi dan internalisasi.

c. Ranah Psikomotorik

Berkenaan dengan hasil belajar keterampilan kemampuan bertindak. Ada enam aspek ranah psikomotorik yakni , gerakan refleks, keterampilan gerak

¹⁴Mayulu dan S., *op. cit*, hlm 5.

dasar, kemampuan perseptual, keharmonisan atau ketepatan, gerakan keterampilan kompleks, dan gerakan eksorsif dan interpretative.¹⁵

2. Ciri-ciri Perubahan Sebagai Hasil Belajar

Dilihat dari definisi belajar diatas maka tidak semua perubahan perilaku yang terjadi pada individu dapat dikatakan sebagai hasil belajar. Suatu proses perubahan baru dapat dikatakan sebagai hasil belajar memiliki ciri-ciri :

a. Terjadi secara sadar

Perubahan yang terjadi sebagai hasil belajar itu disadari. Artinya, individu yang mengalami perubahan itu menyadari akan perubahan yang terjadi pada dirinya.

b. Bersifat fungsional

Perubahan yang timbul karena proses belajar juga bersifat fungsional. Artinya, perubahan tersebut memberikan manfaat yang luas.

c. Belajar sosial

Belajar sosial pada dasarnya adalah belajar memahami masalah-masalah dan teknik-teknik untuk memecahkan masalah tersebut.

d. Belajar pemecahan masalah

Belajar pemecahan masalah pada dasarnya adalah belajar menggunakan metode ilmiah atau berpikir secara sistematis, logis, teratur, dan teliti.

¹⁵Nana Sudjana, "Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar" (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2013) hlm 22-23.

e. Belajar rasional

Belajar rasional ialah belajar dengan menggunakan kemampuan berpikir secara logis dan sistematis. tujuannya ialah untuk memperoleh berbagai kecakapan menggunakan prinsip-prinsip dan konsep-konsep.

f. Belajar kebiasaan

Belajar kebiasaan adalah proses pembentukan kebiasaan-kebiasaan baru perbaikan kebiasaan-kebiasaan yang telah ada.

g. Belajar apresiasi

Belajar apresiasi adalah belajar mempertimbangkan arti penting atau nilai suatu objek.

h. Belajar pengetahuan

Belajar pengetahuan ialah belajar dengan cara melakukan penyelidikan mendalam terhadap objek pengetahuan tertentu.

3. Tahap-tahapan dalam belajar

- a. Tahap perhatian (*attention phase*)
- b. Tahap penyimpanan dalam ingatan (*retention phase*)
- c. Tahap reproduksi (*reproduction phase*)
- d. Tahap motivasi (*motivation phase*)

4. Faktor Faktor Mempengaruhi Hasil Belajar

a. Faktor fisiologis

- 1) Keadaan tonus jasmani pada umumnya
- 2) Keadaan fungsi-fungsi fisiologis tertentu.

b. Faktor psikologis

- 1) Minat
- 2) Motivasi
- 3) Intelegensi
- 4) Memori
- 5) Emosi

c. Faktor sosial

- 1) Orang tua
- 2) Guru
- 3) Teman-teman atau orang disekitar

d. Faktor non sosial

- 1) Keadaan udara, suhu, dan cuaca.
- 2) Waktu (pagi,siang, atau malam)
- 3) Tempat (letak dan pergedungannya)
- 4) Alat-alat atau perlengkapan belajar.¹⁶

Dari pembelajaran e-learning berbasis moodle terdapat hubunga antara e-learniiing dengan hasil belajar siswa di kelas XI IPS 2 SMA Negeri 14 Palembang menggunakan teori Konruktivisme

Teori Konruktivisme berkeyakinan bahwa setiap manusia dapat membelajarkan dirinya sendiri melalui berbagai pengalamannya. Artinya peserta didik dapat menggunakan pengetahuan dan pengalamannya untuk

¹⁶ Khodijah, *Op.cit.*, hlm 51-61.

memecahkan berbagai persoalan yang dihadapinya dan selanjutnya ia dapat membangun pengetahuannya sendiri sebagai hasil dari pemahamannya terhadap masalah yang dipecahkannya. Dalam membangun pemahamannya, pembelajaran berbasis konstruktivisme memberikan kesempatan kepada anak untuk memnetukan sendiri strategi belajarnya dan lingkungan belajarnya. Oleh karena itu, peran dan fungsi pendidik dalam proses pembelajaran tidak hanya sebagai sumber belajar, melainkan juga sebagai pembimbing, fasilitator, mediator dan motivator. Adapun ciri dari pembelajaran berbasis web yang mempraktikkan teori konstruktivisme adalah sebagai berikut :

- a. Materi pelajaran disajikan dengan berbagai format dan konteks.
- b. Pendidik berperan sebagai pembimbing, fasilitator, mediator, monitor dan motivator.
- c. Berbagai fitur administrasi dan kegiatan pembelajaran telah dirancang sedemikian rupa untuk mendorong perkembang metakognitif, kemampuan analisis secara mandiri, dan kemampuan mengontrol dan merefleksikan diri secara mandiri.
- d. Penekanan hasil belajar tidak hanya pada hasil tes akhir, tetapi jugo melihat proses pembelajaran
- e. Program pembelajaran bertujuan untuk mendorong peserta didik dalam mencari dan membangun pengetahuannya sendiri secara mandiri.

- f. Pembelajaran dilakukan secara individu dan kelompok kelompok untuk menemukan berbagai alternatif dalam pemecahan masalah.¹⁷

Dengan demikian dalam pembelajaran berbasis konstruktivisme, pendidik harus mempertimbangkan pengetahuan awal peserta didik sebelum memberikan pengetahuan atau pengalaman baru kepadanya, pendidik juga harus menyiapkan lingkungan yang mendorong peserta didik untuk melakukan berbagai kegiatan belajar secara mandiri.

E. Pengertian Pendidikan Agama Islam

1. Pendidikan Agama Islam

Pendidikan Agama Islam adalah proses mengubah tingkah laku individu peserta didik pada kehidupan pribadi, masyarakat dan alam sekitarnya. Proses tersebut dilakukan dengan cara pendidikan dan pengajaran sebagai sesuatu aktivitas asasi dan profesi.¹⁸

Pendidikan Agama Islam adalah usaha sadar dan terencana dalam menyiapkan peserta didik untuk mengenal, memahami, menghayati hingga mengimani ajaran islam, dibarengi dengan tuntutan untuk menghormati penganut agama lain dalam hubungannya dengan kerukunan antar umat beragama hingga terwujud kesatuan dan persatuan bangsa

Sedangkan dalam buku karangan Ramayulis (2014: 21), disebutkan pengertian Pendidikan Agama Islam adalah upaya sadar terencana dalam

¹⁷Batubara, *op. cit*, hlm 11-12.

¹⁸Herman Zaini dan Muhtarom, "Kompetensi Guru PAI" (Palembang: Noer Fikri Offset, 2015), 126.

menyiapkan peserta didik untuk mengenal, memahami, menghayati, mengimani, bertakwa berakhlak mulia, mengamalkan ajaran agama Islam dari sumber utamanya kitab suci al Qur'an dan al Hadits melalui kegiatan bimbingan pengajaran latihan serta penggunaan pengalaman.

2. Tujuan Pendidikan Agama Islam

Tujuan Pendidikan Agama Islam adalah menanamkan takwa dan akhlak serta menegaskan kebenaran dalam rangka membentuk manusia yang yang berpribadi dan berbudi luhur menurut ajaran Islam.

Dengan demikian Pendidikan Agama Islam bertujuan disamping menginternalisasikan (menanamkan dalam pribadi) nilai-nilai Islam, juga mengembangkan anak didik agar mampu melakukan pengamalan nilai-nilai itu secara dinamis dan fleksibel dalam batas-batas konfigurasi idealitas wahyu tuhan.

Tujuan Pendidikan Agama Islam menurut Abd al-Rahman Shalih dijelaskan sebagai berikut :

a. Tujuan Pendidikan jasmani

Tujuan Pendidikan jasmani mempersiapkan manusia sebagai pengemban tugas khalifah di bumi, melalui keterampilan fisik. Pada pendapat al-Nawawi yang menafsikan *al-qawy* sebagai kekuatan iman yang ditopang oleh kekuatan fisik.

b. Tujuan Pendidikan Ruhani

Tujuan pendidikan ruhani adalah meningkatkan jiwa dari kesetiaan yang hanya pada Allah semata dan melaksanakan moralitas islami yang diteladankan oleh Nabi Muhammad Saw.

c. Tujuan Pendidikan Akal

Tujuan Pendidikan akal berhubungan dengan pengarahan intelegensi untuk menemukan kebenaran dan sebab-sebabnya dengan menelaah tanda-tanda kekasaan Allah dan menemukan pesan ayatnya yang berimplikasi pada peningkatan iman kepada Allah

d. Tujuan Pendidikan Sosial

Tujuan Pendidikan sosial adalah pembentukan kepribadian yang utuh yang menjadi bagian dari komunitas sosial. Identitas individu disini tercermin sebagai *al-nas* yang hidup pada masyarakat yang majemuk.¹⁹

¹⁹Rudi Ahmad Suryadi, “Ilmu Pendidikan Islam” (Yogyakarta: CV Budi Utama, 2018), 43–47.

