

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari kata *medius* dalam referensi lain disebut dengan kata *medium* yang memiliki arti tengah, perantara, dan pengantar. Media dapat berupa manusia, materi, kejadian, atau segala bentuk yang dapat membangun suatu kondisi yang baik untuk belajar sehingga membuat siswa mampu membuat pengetahuan, keterampilan atau sikap.¹ Oleh karenanya jika berbicara tentang media dalam pembelajaran maka akan sangat banyak penjelasan tentang berbagai macam media dalam pembelajaran, mulai dari media yang mudah didapat sehari-hari maupun media berbasis komputer.

Banyak Para ahli yang mencoba mendefinisikan kata media, beberapa diantaranya adalah Yusuf Hadimarso dalam buku Ali Hamzah dan Muhlisrarini menyatakan media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada diri siswa.² Pendapat yang berbeda diungkapkan oleh Fleming dalam buku Azhar Arsyad, menyatakan media adalah penyebab atau alat yang turut campur dalam dua pihak dan mendamaikannya,

¹Ali Hamzah dan Muhlisrarini, *Perencanaan Dan Strategi Pembelajaran Matematika*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2014), hlm: 95

²*Ibid.*, hlm: 97

fungsi atau peranannya yaitu mengatur hubungan yang efektif antara dua pihak utama dalam proses belajar siswa dan isi pelajaran.³

Berbeda halnya dengan Rossi dan Breidle dalam buku Wina Sanjaya, menyatakan media pembelajaran adalah seluruh alat atau bahan yang dapat dipakai untuk mencapai tujuan pendidikan seperti radio, televisi, buku, koran, majalah dan sebagainya.⁴ Definisi media yang dikutip oleh Wina Sanjaya ini langsung tertuju pada topik pendidikan sehingga penjelasannya lebih mudah kita pahami. Dari pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala bentuk yang dapat mendukung dan mensukseskan pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran yang telah direncanakan dapat tercapai.

2. Fungsi Media Pembelajaran

Menurut Ali Hamzah dan Muhlisrarini dalam bukunya menyatakan bahwa terdapat empat fungsi media pembelajaran yang dapat diuraikan sebagai berikut:⁵

1. Mengkonkretkan suatu yang abstrak
2. Menyeragamkan penerimaan siswa atas materi pembelajaran
3. Meningkatkan daya serap siswa
4. Dan membantu menerangkan hal-hal yang sulit dipahami secara verbal

³Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2015), hlm: 3

⁴Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran: Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, (Jakarta: Kencana, 2014), hlm: 163

⁵Ali Hamzah dan muhlisrarini, *Op.cit.*, hlm: 97

Pendapat yang berbeda dinyatakan oleh Levie dan Lentz dalam buku Azhar Arsyad, beliau menyatakan terdapat empat fungsi media pembelajaran, yaitu fungsi atensi, fungsi efektif, fungsi kognitif, dan fungsi kompensatoris yang dapat diuraikan sebagai berikut:⁶

1. Fungsi Atensi, menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran
2. Fungsi Afektif, media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa (atau membaca) teks yang bergambar, gambar atau lambing dapat menggugah emosi dan sikap siswa
3. Fungsi Kognitif, memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar
4. Fungsi Kompensatoris, memberikan konteks untuk memahami teks, membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatkannya kembali.

Pendapat yang lebih rinci dinyatakan oleh Wina Sanjaya dalam bukunya yang menyatakan bahwa fungsi dan manfaat penggunaan media pembelajaran adalah sebagai berikut:

1. Media dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki siswa
2. Media dapat mengatasi batas ruang kelas.

⁶Azhar Arsyad, *Op.Cit.*, hlm: 17

3. Media dapat memungkinkan terjadinya interaksi langsung antara peserta dan dengan lingkungan
4. Media dapat menghasilkan keseragaman pengamatan
5. Media dapat menanamkan konsep dasar yang benar, nyata dan tepat
6. Media dapat membangkitkan motivasi dan merangsang peserta didik untuk belajar dengan baik
7. Media dapat membangkitkan keinginan dan minat baru
8. Media dapat mengontrol kecepatan belajar siswa
9. Media dapat memberikan pengalaman yang menyeluruh dari hal-hal yang konkret sampai yang abstrak

3. Klasifikasi Media dan Macam-Macam Media Pembelajaran

Menurut Azhar Arsyad macam-macam media pembelajaran dapat diklasifikasikan berdasarkan perkembangan teknologi yang dapat terbagi dalam empat macam. Yaitu: 1) media hasil teknologi cetak, 2) media hasil teknologi audio-visual, 3) media hasil teknologi yang berdasarkan komputer, 4) media dari hasil teknologi cetak dan komputer.⁷ Adapun uraian dari penjelasan diatas adalah sebagai berikut:

- a. Media hasil teknologi cetak adalah media berupa buku, majalah, peta, denah, dan sebagainya yang dihasilkan dari percetakan dan fotografis

⁷Azhar Arsyad, *Op.Cit*, hlm. 31

- b. Media hasil teknologi audio-visual adalah media berupa film, video, Mp3, yang disampaikan kepada siswa melalui mesin proyektor film, tipe recorder, dan proyektor film yang lebar
- c. Media hasil teknologi berbasis komputer adalah media berupa aplikasi tertentu, sistem informasi, dan sebagainya yang disajikan kepada siswa dengan bantuan komputer
- d. Media hasil teknologi cetak dan komputer adalah media yang disajikan kepada siswa dengan cara menggabungkan pemakaian beberapa media yang dikendalikan oleh komputer

4. Pemilihan dan Penggunaan Media Pembelajaran

Pada tingkat yang menyeluruh dan umum pemilihan media dapat dilakukan dengan mempertimbangkan faktor-faktor sebagai berikut:⁸

- a. Hambatan pengembangan dan pembelajaran yang meliputi faktor-faktor dana, fasilitas dan peralatan yang tersedia, waktu yang tersedia, dan sumber-sumber yang tersedia
- b. Persyaratan isi, tugas, dan jenis pembelajaran.
- c. Hambatan dari siswa dengan mempertimbangkan kemampuan dan keterampilan awal
- d. Pertimbangan lainnya adalah tingkat kesenangan, (preferensi lembaga, guru, dan pelajar) dan keefektifan biaya

⁸Azhar Arsyad, *Op.Cit.*, hlm. 69-71

- e. Pemilihan media sebaiknya mempertimbangkan pula
 - 1) Kemampuan mengakomodasikan penyajian stimulus yang tepat (visual dan/atau audio)
 - 2) Kemampuan mengakomodasikan respons siswa yang tepat (tertulis, audio, dan/atau kegiatan fisik)
 - 3) Kemampuan mengakomodasikan umpan balik
 - 4) Pemilihan media utama dan media sekunder untuk penyajian informasi atau stimulus, dan untuk latihan dan tes
- f. Media sekunder harus mendapat perhatian karena pembelajaran yang berhasil menggunakan media yang beragam, siswa memiliki kesempatan untuk menghubungkan dan berinteraksi dengan media yang paling efektif sesuai dengan kebutuhan belajar mereka perorangan

Menurut heinich, dan kawan-kawan dalam buku Azhar Arsyad model perancangan penggunaan media yang efektif yang dikenal dengan istilah ASSURE (Analyze learner characteristics, State objective, Select, or modify media, Utilize, Require learner response, dan Evaluate). Adapun penjelasan dari kutipan diatas dapat diuraikan sebagai berikut:⁹

- a. (A) menganalisis karakter umum kelompok sasaran
- b. (S) menyatakan atau merumusan tujuan pembelajaran

⁹Azhar Arsyad, *Op.Cit.*, hlm. 67-69

- c. (S) memilih, mengakomodasi, atau merancang dan mengembangkan materi dan media yang tepat
- d. (U) persiapan menggunakan materi dan media
- e. (R) meminta tanggapan dari siswa
- f. (E) mengevaluasi proses pembelajaran

5. Pentingnya Media Dalam Proses Pembelajaran

Menurut Suyanto dan Asep Jihad terdapat 6 kualifikasi kemampuan belajar, yakni 10% baca, 20% dengar, 30% lihat, 50% lihat dan dengar, 70% katakan, 90% katakan dan lakukan.¹⁰ Keenam kualifikasi kemampuan belajar tersebut harus dilakukan dengan waktu yang terbatas, karenanya pemilihan metode yang tepat dan media yang mendukung akan sangat mempengaruhi keberhasilan proses pembelajaran. Teori diatas menunjukkan bahwa untuk dapat meningkatkan kemampuan belajar siswa perlu adanya suatu variasi dan kombinasi pembelajaran agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik.

Media gambar yang dihadirkan dalam pembelajaran sangatlah penting dilakukan oleh seorang guru karena dapat menarik perhatian siswa, mempermudah menjelaskan materi yang rumit, dan mengilustrasikan fakta-fakta sehingga menarik dan diingat siswa. Menurut Pike dalam buku Melvin L. Siberman menyatakan bahwa dengan menambahkan media visual pada pembelajaran, ingatan akan meningkat dari 14 hingga 38 persen, tidak hanya itu

¹⁰Suyanto dan Asep Jihad, *Menjadi Guru Profesional: Strategi Meningkatkan Kualifikasi Dan Kualitas Guru Di Era Global*, (Jakarta: Esensi Erlangga Group, 2013), hlm. 83

waktu yang diperlukan untuk menyajikan sebuah konsep dapat berkurang hingga 40 persen ketika media visual digunakan untuk mendukung presentasi lisan.¹¹

Teori diatas mendukung tentang pentingnya menghadirkan media gambar dalam proses pembelajaran terlebih lagi pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam yang tidak terlepas dari persoalan letak lokasi sebuah wilayah karena mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam ini merupakan mata pelajaran yang membahas tentang pertumbuhan Islam dari zaman Rasulullah SAW di kota Mekkah dan Madinah sampai tersebarnya Islam ke Indonesia merupakan suatu materi pembelajaran yang sangat sulit diajarkan jika tidak menggunakan media peta ataupun media denah.

B. Media Peta

1. Pengertian Media Peta

Mendefinisikan media peta tidak terlepas dari definisi peta itu sendiri karena dengan mengetahui definisi peta maka akan lebih mudah memahami tentang media peta dalam proses pembelajaran. Menurut Atik Dan Johan peta merupakan gambaran konvensional secara selektif dari permukaan bumi dengan segala fenomenanya yang diperkecil dengan skala tertentu dan ditampilkan pada bidang datar.¹² Sedangkan Adiyuwono dalam bukunya menyatakan bahwa peta adalah gambaran seluruh atau sebagian dari permukaan bumi yang diproyeksikan

¹¹Melvin L. Siberman, *Active Learning: 101 Cara Belajar Siswa Aktif*, (Bandung: Nuansa Cendikia, 2014, cet. 10, tej. Raisul Muttaqien), hlm. 25

¹²Atik Udayati dan Johan Efendi, *Geografi SMA dan Ma: Siap Tuntas Menghadapi Ujian Nasional*, (Jakarta: Erlangga, 2008), hlm. 39

dalam dua dimensi pada bidang datar dengan metode dan perbandingan tertentu.¹³

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa media peta adalah media yang dapat digunakan dalam pembelajaran karena dapat memberikan informasi tentang keadaan permukaan bumi sehingga membantu siswa memahami tentang lokasi dan kondisi dari suatu wilayah.

2. Macam-Macam Media Peta

Adiyuwono menyatakan dalam bukunya macam-macam peta dapat diklasifikasikan dalam tiga kategori, 1) jenis peta berdasarkan isinya, 2) jenis peta berdasarkan skalannya.¹⁴

a. Jenis-jenis peta berdasarkan isinya, yaitu sebagai berikut:

- 1) Peta Umum (General Purpose Map), yaitu peta yang menunjukkan/menggambarkan kenampakan yang ada di muka bumi dari daerah yang dipetakan, seperti benua, sungai, kota, serta kenampakan fisik lainnya. Adapun yang termasuk peta umum adalah Peta Chorografi dan Peta Topografi.
- 2) Peta Tematik (Spesial Purpose Map), yaitu peta yang menunjukkan atau menggambarkan sejumlah sejumlah atau suatu tema tertentu dari suatu wilayah dipermukaan bumi. Adapun yang termasuk dalam peta tematik adalah peta crah hujan, peta iklim, dan peta distribusi penduduk.

¹³Adiyuwono, *Teknik Membaca Peta Dan Kompas*, (Bandung: Angkasa, 2009), hlm. 3

¹⁴Adiyuwono, *Op.cit.*, hlm: 11

b. Jenis-jenis peta berdasarkan skalanya, yaitu sebagai berikut:

- 1) Peta Kadaster/Peta Teknik, berskala 1 : 100 s/d 1 : 5.000
- 2) Peta Besar, berskala 1 : 5.000 s/d 1 : 250.000
- 3) Peta Sedang, berskala 1 : 250.000 s/d 1 : 500.000
- 4) Peta Kecil, berskala 1 : 500.000 s/d 1 : 1.000.000
- 5) Peta Geografis, berskala 1 : 1.000.000 keatas

6) Fungsi dan Manfaat Media Peta

Menurut Atik Udayati dan Johan Efendi fungsi media peta adalah sebagai berikut:¹⁵

- a. Menunjukkan suatu lokasi atau letak suatu kawasan di permukaan bumi
- b. Mengetahui arah dan posisi di mana saja kita berada
- c. Menyajikan persebaran alami dan non-alami
- d. Menggambarkan luas dan bentuk berbagai fenomena fisik dan non-fisik
- e. Sebagai sarana untuk perencanaan wilayah, terutama wilayah-wilayah administrative baik dalam keperluan sipil maupun militer
- f. Menentukan arah dan jarak berbagai tempat
- g. Sebagai alat analisis dan pelaporan
- h. Sebagai alat untuk mempelajari hubungan timbal balik antara fenomena-fenomena geografis di permukaan bumi

¹⁵Atik Udayati dan Johan Efendi, *Op.Cit.*, hlm: 39

Adapun manfaat media peta dapat kita lihat dari berbagai hasil penelitian yang telah dilakukan oleh para peneliti sebelumnya beberapa diantaranya adalah penelitian Nina Sundari yang berjudul *pemanfaatan media peta dalam meningkatkan pembelajaran pengetahuan sosal di sekolah dasar*¹⁶ yang menghasilkan bahwa:

1. Melalui pengorganisasian dan pengkajian yang bervariasi mengenai pengamatan lingkungan sekitar, guru dapat mendorong siswa sekolah dasar melakukan pengamatan lingkungan fisik dan sosial
2. Strategi yang dikembangkan guru dengan mengembangkan peta sebagai media, memungkinkan kepada siswa meningkatkan pengetahuan, keterampilan, dan sikapnya tidak verbalisme
3. Pembelajaran dengan memanfaatkan media peta, dapat memunculkan variasi metode, seperti ceramah bervariasi, tanya jawab, pengamatan/observasi, diskusi kelompok sehingga proses pembelajaran benar-benar menjadi menarik, menyenangkan dan dalam pencapaian tujuan
4. Pembelajaran dengan menggunakan media peta, dapat menciptakan suasana belajar yang membangkitkan semangat dan gairah belajar sehingga dapat mendorong siswa berfikir kritis, kreatif, dan inovatif

¹⁶Nina Sundari, Pemanfaatan Media Peta Dalam Meningkatkan Pembelajaran Pengetahuan Sosal Di Sekolah Dasa, 2008, *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar Nomor 10*, p. 3-4

5. Memanfaatkan lingkungan sekitar sebagai sumber belajar yang ditunjang oleh penggunaan media peta, memberi peluang kepada siswa melakukan berbagai keterampilan seperti mengamati dan memprediksi

Sedangkan kelebihan peta bila dipakai dalam kegiatan belajar mengajar dapat kita dalam buku Arief, dkk yang dapat diuraikan sebagai berikut:¹⁷

- a. Memungkinkan siswa mengerti posisi dari kesatuan politik, daerah, kepulauan dan lain-lain
- b. Merangsang minat siswa terhadap penduduk dan pengaruh-pengaruh geografis
- c. Memungkinkan siswa memperoleh gambaran tentang imigrasi dan distribusi penduduk, tumbuh-tumbuhan dan kehidupan hewan, serta bentuk bumi yang sebenarnya

C. Media Denah

1. Pengertian Media Denah

Media denah adalah gambar yang menunjukkan letak kota, jalan, dan sebagainya. Manfaat denah sangat besar yaitu untuk menjelaskan sesuatu secara singkat.¹⁸ Pendapat serupa tertulis dalam buku Herlan, Dani, dkk menyatakan bahwa Denah adalah gambar yang menunjukkan bagian-bagian suatu tempat atau

¹⁷Arief S, Sadiman,. dkk, *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan Dan Pemanfaatannya*, (Depok: Rajawali Pers, 2012), hlm: 48

¹⁸Dian Sukmawati, Endang Rahmat, dkk, *Bahasa Indonesia 4: Sekolah Dasar Dan Mandrasah Aliyah*, (Jakarta: Pusat Perbukuan, Kementrian Pendidikan Nasional, 2010), hlm. 4

bangunan.¹⁹ Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa media denah adalah media yang menunjukkan letak suatu tempat atau suatu bangunan secara singkat atau hanya menampilkan bagian-bagian yang dianggap penting.

2. Macam-Macam Media Denah

Denah dapat dikelompokkan dalam beberapa macam, yakni denah desain sederhana (denah inilah yang sering kita lihat di berbagai benner dan buku-buku sekolah, dan juga denah desain kelompok (desain bangunan para arsitek), adapun penjelasan lebih rincinya dapat diuraikan di bawah ini:

a. Denah Rencana Sederhana

Denah rencana sederhana ini adalah denah yang dibuat dalam bentuk praktis dan tidak diterbitkan secara resmi. Contoh dari denah ini adalah rencana pembuatan ruang kelas dan tempat duduk mahasiswa

b. Denah Desain Komplek

Denah desain kompleks ini adalah denah yang dibuat dengan mengacu pada tujuan pembuatan dari suatu bangunan atau lokasi dengan struktur yang kompleks. Contoh dari denah ini adalah denah kawasan wisata baturaden yang dibuat oleh pihak Dinas Pariwisata Banyumas.²⁰

3. Fungsi dan Manfaat Media Denah

¹⁹Herlan Firmansyah, Dani Ramdani, dkk, *Ilmu Pengetahuan Sosial: Untuk Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah*, (Jakarta: Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional, 2009), hlm. 36

²⁰<http://jagad.id/definisi-denah-dan-jenis-jenis/>, Minggu, 09 September 2018

Secara umum denah memiliki fungsi sebagai berikut:²¹

- c. Fungsi Ruang, denah memiliki fungsi sebagai pemandu untuk menunjukkan letak dari setiap ruangan pada sebuah bangunan
- d. Susunan Ruang, menunjukkan susunan ruang dari suatu bangunan
- e. Sirkulasi Ruang, dapat menunjukkan gambaran yang lebih real tentang jalan masuk ataupun keluar dari sebuah bangunan
- f. Dimensi Ruang, dapat dengan mudah mengetahui besar kecilnya suatu ruangan
- g. Letak Pintu dan Bukaannya, dapat memudahkan menemukan lokasi pintu, jalan rahasia, dan juga ventilasi lain agar dapat lebih mudah dalam menyelamatkan diri jika suatu saat terjadi kecelakaan atau bencana seperti gempa bumi
- h. Isi Ruang, dapat mengetahui berbagai macam furniture di dalam ruangan pada suatu bangunan.

Adapun manfaat denah bagi para penggunanya adalah sebagai berikut:²²

- a. Dapat mengetahui letak ruang yang akan dicari dengan lebih mudah dan jelas

²¹Ibid.

²²Ibid.

- b. Dapat mencari jalan keluar tercepat untuk menuju ruang di sisi bangunan tertentu agar dapat lebih mudah menyelamatkan diri bila suatu saat terjadi kecelakaan atau bencana alam seperti gempa bumi
- c. Memudahkan menemukan berbagai tempat yang akan dituju
- d. Dapat mengetahui jalan alternatif bila suatu saat terjadi penutupan jalan dan perbaikan jembatan

D. Hasil Belajar

1. Pengertian Hasil Belajar

Menurut Sukmadinata hasil belajar adalah realisasi atau pemekaran dari kecakapan-kecakapan potensial atau kapasitas yang dimiliki seseorang.²³ Sedangkan Nana Sudjana dalam bukunya menyatakan hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya.²⁴ Pernyataan yang berbeda dinyatakan oleh Hamzah B. Uno dalam bukunya, hasil belajar adalah perubahan perilaku yang relatif menetap dalam diri seseorang sebagai akibat dari interaksi seseorang dan lingkungannya.²⁵ Rusman menambahkan hasil belajar adalah sejumlah pengalaman yang diperoleh siswa yang mencakup ranah kognitif, afektif dan psikomotorik.²⁶

²³Nana Syaodih Sukmadinata, *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*, (Bandung, Remaja Rosdakarya, 2009), hlm. 102

²⁴Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2011), hlm. 22

²⁵Hamzah B. Uno, *Model Pembelajaran: Menciptakan Proses Belajar Mengajar Yang Kreatif Dan Efektif*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2011) hlm. 213

²⁶Rusman, *Belajar dan Pembelajaran: Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, (Jakarta: Kencana, 2017), hlm. 129

Dari beberapa definisi hasil belajar di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah realisasi, perubahan perilaku, atau kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menempuh proses pembelajaran baik dari aspek kognitif, afektif dan psikomotorik yang diukur dengan berupa tes atau observasi yang diberikan guru, baik berupa tes harian, tes bulanan, tahunan, maupun tes ujian Nasional.

2. Kategori Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan hasil yang dimiliki siswa setelah menempuh proses pembelajaran. Oleh karenanya untuk menspesifikan hasil belajar siswa tersebut para ahli membaginya dalam beberapa macam. Nana Sudjana dalam bukunya memaparkan tiga para ahli yang berusaha untuk membagi macam-macam ranah hasil belajar yakni Horward Kingsley, Gagne, Benyamin Bloom yang dapat diuraikan sebagai berikut :

Horward Kingsley membagi tiga macam hasil belajar, yakni (a) keterampilan dan kebiasaan, (b) pengetahuan dan pengertian, (c) sikap dan cita-cita. Sedangkan Gagne membagi lima kategori hasil belajar, yakni (a) informasi verbal, (b) keterampilan intelektual, (c) strategi kognitif, (d) sikap, dan (e) keterampilan motoris. Klasifikasi hasil belajar dari Benyamin Bloom yang secara garis besar membaginya menjadi tiga ranah, yakni (a) ranah kognitif, (b) ranah afektif, dan (c) ranah psikomotoris.²⁷

²⁷Nana Sudjana, *Op.Cit.*, hlm. 22

Para guru biasanya lebih mengenal kategori yang diklasifikasikan oleh Benyamin Bloom, yakni ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotorik. Penjelasan lebih rinci tentang klasifikasi hasil belajar blom ini diuraikan oleh Muhammad Yaumi, Ranah kognitif merupakan hasil belajar dalam ranah pengetahuan siswa yang terbagi dalam beberapa aspek, yakni pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan evaluasi. Ranah afektif adalah hasil belajar dalam ranah sikap yang terbagi dalam lima aspek, yakni: menerima, menanggapi, menilai, mengelola, dan menghayati. Ranah psikomotorik adalah hasil belajar dalam ranah keterampilan yang terbagi empat aspek, yakni: menirukan, memanipulasi, pengalamiahan, artikulasi.²⁸

3. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar merupakan berbagai hal yang dapat memberikan dampak yang positif ataupun negatif terhadap hasil belajar siswa. Salah satu para ahli yang berusaha mengemukakan pendapatnya tentang faktor-faktor ini adalah Munadi dalam buku Rusman²⁹ menyatakan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa meliputi faktor internal dan eksternal yang dapat diuraikan sebagai berikut:

a. Faktor Internal

1) Faktor Fisiologis

²⁸Muhammad Yaumi, *Prinsip-Prinsip Desain Pembelajaran: Disesuaikan Dengan Kurikulum 2013*, (Jakarta: Kencana, 2014), hlm. 102-105

²⁹Rusman, *Op. Cit.*, hlm. 130-131

Faktor Fisiologis adalah faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar dari aspek fisiknya siswa, meliputi siswa lelah, mengantuk, sakit, cacat jasmani, dan lain sebagainya

2) Faktor Psikologis

Faktor Psikologis adalah faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa dari aspek kejiwaan siswa, meliputi Inteligensi (IQ) siswa, perhatian, minat, bakat, motif, motivasi, dan daya nalar siswa

b. Faktor Eksternal

1) Faktor Lingkungan

Faktor lingkungan adalah faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa dari aspek lingkungan belajarnya, meliputi ruang kelas yang memiliki ventilasi udara, pencahayaan kelas yang memadai, udara yang segar, dan lain sebagainya

2) Faktor Instrumental

Faktor instrumental adalah faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa dari aspek tujuan dari hasil belajar siswa yang dikehendaki, meliputi kurikulum, sarana, dan guru.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa terdapat empat faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa, yakni faktor fisiologis dan psikologis

(faktor internal) dan faktor lingkungan dan faktor instrumental (faktor eksternal). Pendapat yang lebih terperinci tentang faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa ini adalah pendapat Syaiful Bahri Djamarah³⁰ yang digambarkan dalam bentuk bagan berikut:

Gambar 2.1
Faktor-Faktor yang mempengaruhi Hasil Belajar

E. Pembelajaran SKI Di Sekolah

1. Pengertian Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam

Sejarah merupakan susunan dari peristiwa masa lampau, keseluruhan pengalaman manusia, dan suatu cara yang dengannya fakta-fakta di seleksi

³⁰Syaiful Bahri Djamarah, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2002), hlm. 143

diubah-ubah dan dianalisis³¹ dari penjabaran diatas dapat kita ketahui bahwa materi sejarah kebudayaan islam merupakan materi yang wajib di pelajari terkhusus oleh peserta didik bahkan pembelajaran sejarah kebudayaan islam di Madrasah Aliyah merupakan salah satu mata pelajaran yang harus ditempuh oleh peserta didik selama belajar di Madrasah Aliyah.

Adapun definisi dari mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam tertulis dalam Peraturan Menteri Agama, menyatakan bahwa sejarah kebudayaan islam di madrasah aliyah merupakan salah satu mata pelajaran yang menelaah tentang asal-usul, perkembangan, peranan kebudayaan/peradaban islam di masa lampau, secara substansial mata pelajaran sejarah kebudayaan islam memiliki kontribusi dalam memberikan motivasi kepada peserta didik untuk mengenal, memahami, menghayati, sejarah kebudayaan islam, yang mengandung nilai-nilai kearifan yang dapat digunakan untuk melatih kecerdasan, membentuk sikap, watak dan kepribadian peserta didik.³²

2. Ruang Lingkup Pembelajaran SKI

Ruang Lingkup sejarah kebudayaan islam merupakan materi-materi yang seharusnya dipelajari oleh peserta didik dalam jangka waktu tertentu, adapun

³¹Samsul Munir Amin, *Sejarah Peradaban Islam*, (Jakarta: Amzah, 2016, ed. 1 cet. 6), hlm. 24

³²Kementrian Agama, *Peraturan Menteri Agama Republik Indonesia Tentang Kurikulum Madrasah 2013 Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Bahasa Arab*, No.000912, th. 213, p. 49

materi-materi yang telah ditetapkan dalam peraturan menteri agama republik Indonesia untuk siswa Marasah Aliyah adalah sebagai berikut:

- a. Dakwah nabi muhammad pada periode makkah dan periode madinah
- b. Kepemimpinan umat setelah Rasulullah SAW wafat
- c. Perkembangan islam periode klasik/zaman keemasan (650 M – 1250 M)
- d. Perkembangan islam pada abad pertengahan/zaman kemunduran (1250 M - 1800 M)
- e. Perkembangan islam pada masa modern/zaman kebangkitan (1800 M– sekarang)
- f. Perkembangan islam di indonesia dan di dunia”³³

3. Tujuan Pembelajaran SKI

Mata pelajaran sejarah kebudayaan islam di madrasah Aliyah peminatan Ilmu-ilmu keagamaan bertujuan untuk:

- a. Membangun kecerdasan peserta didik tentang pentingnya mempelajari landasan ajaran, nilai-nilai dan norma-norma islam yang telah dibangun oleh Rasulullah SAW dalam rangka mengembangkan kebudayaan dan peradaban islam.
- b. Membangun kesadaran pserta didik tentang pentingnya waktu dan tempat yang merupakan sebuah proses dari masa lampau, masa kini dan masa depan
- c. Melatih daya kritis peserta didik untuk memahami fakta sejarah secara benar dengan didasarkan pada pendekatan ilmiah

³³Kementrian Agama, *Op.Cit.*, p. 52

- d. Menumbuhkan apresiasi dan penghargaan peserta didik terhadap peninggalan sejarah islam sebagai bukti peradaban umat islam di masa lampau
- e. Mengembangkan kemampuan peserta didik dalam mengambil ibrah dari peristiwa-peristiwa bersejarah (islam), meneladani tokoh-tokoh berprestasi, dan mengaitkannya dengan fonomena sosial, budaya, politik, ekonomi, iptek, dan seni, dan lain-lain untuk mengembangkan kebudayaan dan peradaban islam.³⁴

³⁴Kementrian Agama, *Op.Cit.*, p. 53