

BAB II KAJIAN PUSTAKA

2.1. Kerangka Teoritis

2.1.1. Belajar dan Hasil Belajar

Belajar memiliki banyak versi dimana para ahli memandang belajar karena adanya perbedaan penekanan dalam memandang belajar itu. Secara teori, belajar itu dipandang dari teori belajar behavioristik, teori belajar kognitivistik dan konstruktivistik. Belajar menurut teori behavioristik merupakan proses perubahan tingkah laku seseorang dengan lingkungannya yang berlangsung secara progresif. (Hergenhahn & Olson, 2010). Timbulnya tingkah laku disebabkan adanya stimulus dan respon dimana stimuli tertentu akan menyebabkan respon tertentu dari individu. Respon yang diberikan kepada stimulus yang ada disebut belajar (Kurniawan, 2014)

Dalam pandangan teori kognitivistik belajar dipandang sebagai proses aktif individu dalam memproses informasi. Sedangkan teori konstruktivistik memandang belajar sebagai proses aktif pelajar untuk mengkonstruksi pengetahuan melalui proses seleksi, organisasi, dan integrasi informasi (Kurniawan, 2014). Selain itu, Gagne menyatakan bahwa belajar merupakan proses internal dan melibatkan unsur-unsur kognitif. Dimana unsur internal berinteraksi dengan lingkungan eksternal sehingga terjadi perubahan tingkah laku pada diri individu berupa kemampuan tertentu (Richey, 2000).

Islam juga mengajarkan kepada umatnya untuk belajar. Dalam Al-Qur'an Allah SWT berfirman:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ
أَنْشُرُوا فَأَنْشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ ءَامَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ ۗ وَاللَّهُ بِمَا
تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ.

Artinya: “Hai orang-orang beriman apabila dikatakan kepadamu: “Berlapang-lapanglah dalam majelis”, maka lapangkanlah niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan: “Berdirilah kamu”, maka berdirilah, niscaya Allah akan meninggikan orang-orang

yang beriman di antarmu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. Dan Allah Maha Mengetahui apa yang kamu kerjakan.” (QS. Al-Mujadilah: 11).

Shihab (2006) menjelaskan bahwa nilai sopan santun dalam bermajelis merupakan hamonisasi yang penting dalam berakhlak. Setiap orang berupaya tidak egois pada orang lain yang ditunjukkan dengan memberi tempat pada orang lain untuk bermajlis. Allah Swt menjanjikan tempat yang lapang bagi muslim yang memberikan kelapangan kepada saudaranya. Dan Allah juga menjanjikan derajat yang tinggi bagi orang-orang yang memiliki pengetahuan.

Di dalam Hadits, Rasulullah SAW bersabda:

مَنْ سَلَكَ طَرِيقًا يَلْتَمِسُ فِيهِ عِلْمًا سَهَّلَ اللَّهُ لَهُ بِهِ طَرِيقًا إِلَى الْجَنَّةِ

Artinya: "Barang siapa menempuh jalan untuk mencari ilmu, maka Allah akan memudahkan jalan ke surga baginya." (HR. Muslim)

Dalam hadis di atas, Nabi Saw menggunakan kata “salaka” yang mengandung beberapa makna yaitu *salaka*, *masya*, *sara*, *safara*, dan *zahaba*. Penggunaan kata salaka karena memiliki makna utama yaitu berjalan (Rustina, 2021). Ini menunjukkan bahwa perjalanan yang dilalui oleh seseorang dalam menuntut ilmu bukan perjalanan yang mudan namun perjalanan yang memerlukan perjuangan dan pengorbanan. Al-Manāwī (1988) menjelaskan bahwa hadis ini bermakna menempuh jalan, baik jalan dalam pengertian sebenarnya, maupun jalan dalam arti maknawiyah, yakni melakukan suatu usaha untuk menuntut ilmu. Ilmu yang dimaksud dalam hadis ini bukan hanya ilmu agama namun ilmu umum juga. Maka dengan usaha ini Allah mempermudah jalannya menuju surga.

Ayat dan hadist di atas menjelaskan keutamaan bagi setiap muslim yang belajar atau menuntut ilmu. Katsir (2005) menjelaskan bahwa ayat di atas menerangkan Allah mengetahui siapa yang bermak untuk dimuliakan karena ilmunya dan siapa yang tidak berhak mendapatkan kemuliaan karena ilmunya. Al-Ghazzali (2003) menyatakan bahwa ilmu yang telah dipelajari oleh seorang muslim seharusnya dapat memberikan kemudahan dan kebahagiaan di dunia dan

akhirat. Dengan demikian, orang yang berilmu akan Allah SWT tunjukkan jalan yang mudah menuju surga-Nya.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan proses perubahan tingkah laku dimana melibatkan unsur internal dan lingkungan eksternal untuk membangun pengetahuan agar terjadi perubahan tingkah laku secara permanen. Dalam proses belajar, melibatkan unsur internal yaitu kognitif, afektif dan psikomotorik. Hasil belajar berupa perubahan tingkah laku yang relatif permanen ditunjukkan dengan adanya kemampuan berkreasi dimana kemampuan berkreasi itu akan terbentuk dengan kuat jika ada pengulangan dan penguatan.

2.1.2. Landasan Teori Hasil Belajar

Konsep hasil belajar bukan konsep baru dalam dunia pendidikan. Konsep tersebut sudah banyak dijelaskan oleh para ahli di seluruh subjek pendidikan dan telah menjadi fitur utama dari *National Curriculum and of National Qualification* (Otter, 1992). Hasil belajar adalah hasil yang dicapai dari proses belajar mengajar sesuai dengan tujuan pendidikan. Hasil belajar diukur untuk mengetahui pencapaian tujuan pendidikan sehingga hasil belajar harus sesuai dengan tujuan pendidikan (Purwanto, 2011:53-54). Hasil belajar perlu dievaluasi. Evaluasi dimaksudkan sebagai cerminan untuk melihat kembali apakah tujuan yang ditetapkan telah tercapai dan apakah proses belajar mengajar telah berlangsung efektif untuk memperoleh hasil belajar (Purwanto, 2011:47).

Kingsley membagi tiga macam hasil belajar: (1). Keterampilan dan kebiasaan, (2). Pengetahuan dan pengertian, (3). Sikap dan cita-cita. Masing-masing jenis hasil belajar dapat diisi dengan bahan yang telah ditetapkan di dalam kurikulum (Sudjana, 2010:22). Bloom et al. menggolongkan hasil belajar itu menjadi tiga bagian yaitu kognitif, afektif dan psikomotor (Kurniawan, 2014:10).

1. Hasil belajar kognitif

Hasil belajar kognitif adalah hasil belajar yang ada kaitannya dengan ingatan, kemampuan berpikir atau intelektual. Pada kategori ini hasil belajar terdiri dari enam tingkatan yang sifatnya hierarkis. Enam hasil belajar ranah

kognitif ini meliputi: 1). Pengetahuan, 2). Pemahaman, 3). Aplikasi, 4). Analisis, 5). Sintesis, 6). Evaluasi, dan 7). Kreativitas.

Hasil belajar pengetahuan meliputi kemampuan berupa ingatan terhadap suatu yang telah dipelajari. Sesuatu yang diingat bisa berupa fakta, peristiwa, pengertian kaidah, teori, prinsip atau metode. Hasil belajar pemahan, yaitu kemampuan menangkap makna atau arti dari sesuatu yang dipelajari. Penerapan, yaitu kemampuan untuk menerapkan ilmu pengetahuan yang dipelajari dalam suatu situasi tertentu baik dalam situasi nyata maupun dalam situasi tiruan. Analisis, yaitu kemampuan untuk memecahkan suatu kesatuan entitas tertentu sehingga menjadi jelas unsur-unsur pembentuk kesatuan entitas. Sintesi, yaitu kemampuan untuk membuat intisari, membentuk suatu pola tertentu berdasarkan elemen-elemen yang berbeda sehingga membentuk suatu kesatuan tertentu yang bermakna. Evaluasi, yaitu kemampuan untuk memberikan pendapat atau menentukan baik dan tidak baik atas sesuatu dengan menggunakan suatu kriteria tertentu. Kemampuan evaluasi akan terbentuk setelah kemampuan ranah kognitif yang lainnya telah ada. Kreativitas, yaitu kemampuan untuk mengkreasi atau mencipta, yaitu kemampuan yang dipandang paling sulit/tinggi dibanding kemampuan kognitif lainnya.

2. Hasil belajar afektif

Hasil belajar ranah efektif merujuk pada hasil belajar berupa kepekaan rasa dan emosi. Hasil belajar ranah afektif terdiri dari lima jenis yang berbentuk tahapan pula. Kelima jenis ranah afektif itu meliputi: 1). Kepekaan, yaitu sensitivitas mengenai situasi dan kondisi tertentu serta mau memperhatikan keadaan tersebut; 2). Partisipasi, yaitu mencakup kerelaan, kesediaan memperhasikan dan berpartisipasi dalam suatu kegiatan; 3). Penilaian dan penentuan sikap, mencakup menerima suatu nilai, menghargai, mengakui, dan menentukan sikap. Misalnya menerima pendapat orang lain; 4). Organisasi, kemampuan untuk membentuk suatu sistem nilai sebagai pedoman atau pegangan hidup; 5). Pembentukan pola hidup, mencakup kemampuan menghayati nilai dan membentuknya menjadi pola nilai kehidupan pribadi. Dari lima jenis kemampuan

efektif tersebut, terlihat adanya tumpang tindih dan juga mengandung unsur kemampuan kognitif.

3. Hasil belajar psikomotor

Hasil belajar psikomotor yaitu berupa kemampuan gerak tertentu. Kemampuan gerak ini juga bertingkat mulai dari gerak sederhana yang mungkin dilakukan secara reflek sehingga gerak kompleks yang terbimbing hingga kreativitas. Melalui proses belajar diharapkan bisa terbentuklah gerak-gerak yang kompleks menurut suatu kaidah tertentu hingga gerak kreativitas. Gerak psikomotorik ini meliputi: persepsi yaitu kemampuan memiliki serta memilah dan menyadari adanya suatu kekhasan pada sesuatu; kesiapan yaitu kemampuan menempatkan diri dalam keadaan siap melakukan suatu gerakan atau rangkaian gerak tertentu; gerakan terbimbing yaitu mampu melakukan gerakan dengan mengikuti contoh; gerakan terbiasa keterampilan gerak yang berpegang pada suatu pola tertentu; gerakan kompleks mampu melakukan suatu gerakan secaraluwes, lancar, gesit dan lincah; penyesuaian yaitu kemampuan untuk mengubah dan mengatur kembali gerak; serta kreativitas yaitu kemampuan untuk menciptakan pola gerak baru.

Dari hierarki macam-macam kemampuan gerak motorik di atas, tampak bahwa kemampuan melakukan gerak yang sifatnya jasmani tidak terlepas dari kemampuan fisik dan mental (pengetahuan dan mental), terutama yang berkaitan dari suatu gerak tertentu yang akan dilakukan. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan kognitif, afektif dan psikomotor adalah kemampuan yang sifatnya integratif atau holistik yang harus ditumbuh kembangkan kualitasnya melalui proses belajar.

Lebih lanjut, Anderson & Krathwohl (2001) telah melakukan revisi terhadap taksonomi Bloom pada ranah kognitif yaitu:

- a. Mengingat, Dapat mengingat kembali pengetahuan yang diperoleh dalam jangka waktu yang lama.
- b. Memahami, Membangun makna dari pesan-pesan instruksional, termasuk lisan, tulisan, dan grafik komunikasi, termasuk di dalamnya *Interpreting*

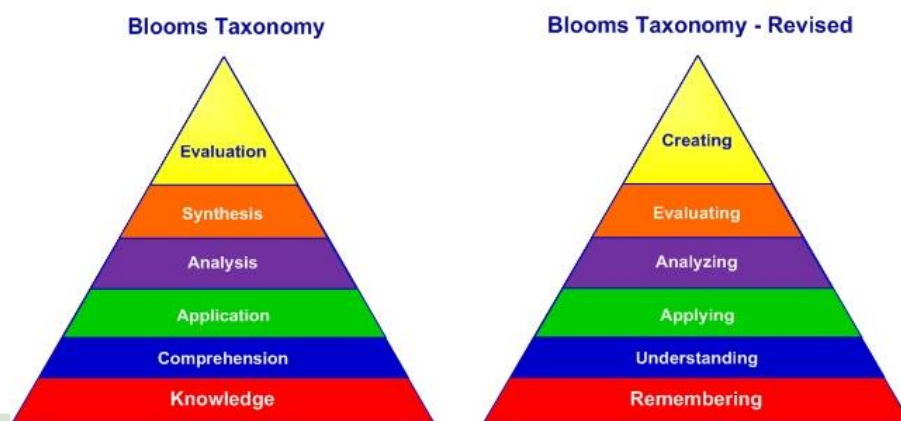
(menerjemahkan), *Exemplifying* (Mencontohkan), *Classifying* (Mengklasifikasikan), *Summarizing* (Meringkas), *Inferring* (Menyimpulkan), *Comparing* (Membandingkan), *Explaining* (Menjelaskan), Mengaplikasikan, Melaksanakan atau menggunakan prosedur dalam suatu situasi tertentu.

- c. Menerapkan, Kemampuan seseorang mendemonstrasikan pemahaman mereka berkenaan dengan sebuah abstraksi matematika melalui penggunaannya secara tepat ketika mereka diminta untuk itu. Untuk menunjukkan kemampuan tersebut seorang siswa harus dapat memilih dan menggunakan apa yang telah mereka miliki secara tepat sesuai dengan situasi yang ada dihadapannya.
- d. Menganalisis Kemampuan seseorang untuk merinci atau menguraikan suatu bahan atau keadaan menurut bagian-bagian yang lebih kecil dan mampu memahami hubungan diantara bagian-bagian yang satu dengan yang lainnya.
- e. Mengevaluasi Kemampuan seseorang untuk membuat pertimbangan terhadap situasi, nilai atau ide atau mampu melakukan penilaian berdasarkan kriteria dan standar.
- f. Membuat, Kemampuan menyusun unsur-unsur untuk membentuk suatu keseluruhan koheren atau fungsional, mereorganisasi unsur ke dalam pola atau struktur baru, termasuk didalamnya: *Generating* (hipotesa), *Planning* (Perencanaan) *Producing* (Penghasil).

Selanjutnya dikemukakan kata operasional dari dimensi proses Taksonomi Bloom yaitu

- a. Mengingat yaitu mengenali, daftar, menjelaskan, mengidentifikasi, mengambil, penamaan, mencari, dan menemukan.
- b. Memahami yaitu meringkas, menyimpulkan, parafrase, mengklasifikasi, membandingkan, menjelaskan, dan mencontohkan.
- c. Menerapkan yaitu menerapkan, melaksanakan, menggunakan, dan melaksanakan.
- d. Menganalisis yaitu membandingkan, mengorganisir, dekonstruksi, menghubungkan, menguraikan, menemukan, penataan, dan mengintegrasikan.

- e. Mengevaluasi yaitu memeriksa, hypothesising, mengkritisi, percobaan, penilaian, pengujian, mendeteksi dan Monitoring.
- f. Menciptakan yaitu merancang, membangun, perencanaan, menghasilkan, menciptakan, merancang, dan membuat.
- g. Struktur dari dimensi Isi/Jenis/Pengetahuan



Gambar 2.1. Taksonomi Bloom

Transformasi ini pengetahuan diperoleh melalui proses-proses kognitif yang digunakan oleh siswa. Sehingga dibedakan atas 4 jenis pengetahuan yaitu :

1. Pengetahuan faktual (*Factual Knowledge*) yaitu elemen dasar dimana siswa harus tahu akan berkenalan dengan disiplin atau memecahkan masalah di dalamnya. Termasuk di dalamnya pengetahuan terminologi dan pengetahuan tentang rincian spesifik dan unsur.
2. Pengetahuan konseptual (*Conceptual Knowledge*) yaitu hubungan antara unsur-unsur dasar dalam struktur yang lebih besar yang memungkinkan mereka untuk berfungsi bersama-sama. Diantaranya: Pengetahuan tentang klasifikasi dan kategori, pengetahuan tentang prinsip-prinsip dan generalisasi, Pengetahuan tentang teori, model, dan struktur.
3. Pengetahuan Prosedural (*Procedural Knowledge*) yaitu bagaimana melakukan sesuatu atau penyelidikan, dan kriteria untuk menggunakan keterampilan, teknik, dan metode. Diantaranya: Pengetahuan tentang subyek-keterampilan

khusus, pengetahuan subjek-teknik khusus dan metode, pengetahuan kriteria untuk menentukan ketika untuk menggunakan prosedur yang tepat.

4. Pengetahuan metakognitif (*Metacognitive Knowledge*) yaitu pengetahuan kognisi secara umum serta kesadaran dan pengetahuan tentang kognisi sendiri. Diantaranya: Pengetahuan strategis, pengetahuan tentang tugas-tugas kognitif, termasuk sesuai kontekstual dan kondisi pengetahuan, dan pengetahuan diri.

Sementara itu, Gagne (dalam Richey, 2000:92-94) membagi hasil belajar menjadi lima, yakni: (1). Keterampilan intelektual (*intellectual skill*), (2). Strategi kognitif (*cognitive strategy*), (3). Informasi verbal (*verbal information*), (4). Keterampilan gerak (*motoric skill*), (5). Sikap (*attitude*).

Gagne, et al. (dalam Kurniawan, 2014:15) Menjelaskan bahwa taksonomi hasil belajar akan berguna untuk :

1. Membantu mengelompokkan tujuan-tujuan khusus sehingga bisa mengurangi beban kerja yang harus dilakukan dalam mendesain sistem instruksional
2. Pengelompokan tujuan akan membantu dalam menentukan urutan (sequence) dan pembagian (segment) pembelajaran.

Pengelompokan tujuan ke dalam tipe-tipe kemampuan bisa digunakan untuk membuat perencanaan kondisi internal dan eksternal belajar yang diperlukan untuk terjadinya belajar secara sukses.

2.1.3. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Faktor yang mempengaruhi hasil belajar berkaitan dengan hal-hal yang menyebabkan hasil belajar itu mengalami kenaikan atau penurunan. Daryanto

(2010, p. 36) mengemukakan faktor yang mempengaruhi hasil belajar dibedakan menjadi dua yaitu:

Faktor intern yaitu meliputi (1) faktor jasmani yaitu faktor kesehatan, cacat tubuh; (2) faktor psikologis yaitu meliputi inteleng, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan, kesiapan; (3) faktor kelelahan dan faktor ekstern yaitu meliputi (1) faktor keluarga meliputi cara orang tua mendidiki, relasi

antara anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua, latar belakang kebudayaan; (2) faktor sekolah meliputi metode mengajar, kurikulum, hubungan guru dengan siswa, hubungan siswa dengan siswa, disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah, standar pelajaran di atas ukuran, keadaangedung, metode belajar, tugas rumah; (3) faktor masyarakat meliputi kegiatan siswa dalam masyarakat, mass media, bentuk kehidupan masyarakat.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa dua faktor yang mempengaruhi hasil belajar yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Dengan demikian seyogyanya guru mampu mendesain pembelajaran yang harus mempertimbangkan faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa agar siswa dapat memiliki hasil belajar yang ditargetkan oleh guru.

2.1.4. Langkah – Langkah Pokok dalam Evaluasi Hasil Belajar

Sudijono (2011, p. 59) menjelaskan langkah – langkah pokok dalam evaluasi hasil belajar yaitu:

1. Menyusun rencana evaluasi hasil belajar, yang mencakup enam jenis kegiatan, yaitu:
 - a. Merumuskan tujuan dilaksanakannya evaluasi.
 - b. Menetapkan aspek-aspek yang akan dievaluasi.
 - c. Memilih dan menentukan teknik yang akan dipergunakan di dalam pelaksanaan evaluasi.
 - d. Menyusun alat – alat pengukur yang akan dipergunakan dalam pengukuran dan penilaian hasil belajar peserta didik.
 - e. Menentukan tolak ukur, norma atau kriteria yang akan dijadikan pegangan atau patokan dalam memberikan interpretasi terhadap data hasil evaluasi.
 - f. Menentukan frekuensi dari kegiatan evaluasi hasil belajar itu sendiri.
2. Menghimpun data
3. Melakukan verifikasi data
4. Mengolah dan menganalisis data

5. Memberikan interpretasi dan menarik kesimpulan.
6. tindak lanjut hasil evaluasi.

2.1.5. Kemandirian Belajar

Kemandirian belajar merupakan metode pembelajaran kognitif aktif yang memungkinkan seseorang untuk menyadari kemampuan dan kondisinya sendiri, mengelola pembelajarannya sendiri (Jansen et al., 2019; Wan Yunus et al., 2021) serta memulai proses pembelajarannya (Chu et al., 2020). Huang & Lajoie, (2021) menyatakan bahwa kemandirian belajar juga memiliki pengaruh dalam memprediksi dan alat dalam mempelajari pengetahuan yang sulit untuk dipahami. Zimmerman (2015) mendefinisikan kemandirian belajar sebagai partisipan aktif melibatkan metakognitif, motivasi, dan proses bersikap yang secara personal menginisiasikan kebutuhan pengetahuan dan kemampuan seperti pengaturan tujuan, perencanaan, strategi belajar, penguatan diri, pencatatan diri, dan pengajaran diri.

Istilah “kemandirian belajar” berkembang dari Teori Sosial Kognitif Bandura (Zimmerman, 1990). Bandura (1999) menyatakan bahwa *persons are the outcome of causal structures that are interconnected from the personal aspect, behavior, and environment*. Ketiga aspek ini saling berhubungan dimana aspek personal akan meregulasi diri untuk menghasilkan perilaku dan perilaku akan merubah lingkungan. Valle et al. (2008) menyatakan bahwa *self-regulated learning emphasizes the value of autonomy and personal accountability in educational activities. Throughout the learning process, self-regulated learners develop learning goals and attempt to monitor, regulate, and control their cognition, motivation, and behavior in support of achieving*. Artinya kemandirian belajar menekankan pada nilai autonomi dan akuntabilitas seseorang dalam kegiatan pendidikan. Melalui proses belajar, kemandirian belajar dapat mengembangkan tujuan belajar, dan mencoba memonitor, meregulasi dan mengontrol kognitif siswa, memotivasi dan tingkah laku dalam mendukung pencapaian.

Islam juga mengajarkan setiap pemeluknya mandiri dalam belajar. Hasil penelitian Aziz (2018) menemukan bahwa karakteristik kemandirian belajar ditunjukkan dalam Qs. Al-An'am: 76-79, Allah SWT berfirman:

فَلَمَّا جَنَّ عَلَيْهِ اللَّيْلُ رَأَى كَوْكَبًا قَالَ هَذَا رَبِّي فَلَمَّا أَفَلَ قَالَ لَا أُحِبُّ الْآفِلِينَ
 فَلَمَّا رَأَى الْقَمَرَ بَازِعًا قَالَ هَذَا رَبِّي فَلَمَّا أَفَلَ قَالَ لَئِن لَّمْ يَهْدِنِي رَبِّي لَأَكُونَنَّ مِنَ الْقَوْمِ الضَّالِّينَ
 فَلَمَّا رَأَى الشَّمْسَ بَازِعَةً قَالَ هَذَا رَبِّي هَذَا رَبِّي هَذَا أَكْبَرُ فَلَمَّا أَفَلَتْ قَالَ يَا قَوْمِ إِنِّي بَرِيءٌ مِّمَّا تُشْرِكُونَ
 إِنِّي وَجْهْتُ وَجْهِيَ لِلَّذِي فَطَرَ السَّمَاوَاتِ وَالْأَرْضَ حَنِيفًا وَمَا أَنَا مِنَ الْمُشْرِكِينَ

Artinya: “Ketika malam telah gelap, dia melihat sebuah bintang (lalu) dia berkata: “Inilah Tuhanku”, tetapi tatkala bintang itu tenggelam dia berkata: “Saya tidak suka kepada yang tenggelam (76) “Kemudian tatkala dia melihat bulan terbit dia berkata: “Inilah Tuhanku”. Tetapi setelah bulan itu terbenam, dia berkata: “Sesungguhnya jika Tuhanku tidak memberi petunjuk kepadaku, pastilah aku termasuk orang yang sesat (77) “Kemudian tatkala ia melihat matahari terbit, dia berkata: “Inilah Tuhanku, ini yang lebih besar”. Maka tatkala matahari itu terbenam, dia berkata: “Hai kaumku, sesungguhnya aku berlepas diri dari apa yang kamu persekutukan (78) “Sesungguhnya aku menghadapkan diriku kepada Rabb yang menciptakan langit dan bumi, dengan cenderung kepada agama yang benar, dan aku bukanlah termasuk orang-orang yang mempersekutukan Tuhan (79).

Qurthubi (2009) menjelaskan bahwa kata *al-janna* memiliki makna yang sama dengan *al-jannah*, *al-jinnah*, *al-majin*, dan *al-jinn* yang berarti *as-sitru* yaitu tertutup. Dalam menjelaskan kata *هَذَا رَبِّي* ada yang berpendapat bahwa Nabi Ibrahim As masih belum dapat berpikir dengan baik, kanak-kanak dan belum mendapatkan hujjah sehingga tidak ada kekufuran dan keimanan. Lebih lanjut, kata *abzagh alqamaru* artinya bulan mulai muncul. *Albazq* artinya belah. seakan-akan cahayanya membelah kegelapan. *لَئِن لَّمْ يَهْدِنِي رَبِّي* “sesungguhnya jika Tuhan tidak memberikan petunjuk kepadaku” maksudnya jika tidak menetapkanku dalam petunjuk dimana telah memperoleh petunjuk sebelumnya. Allah Swt berfirman *فَلَمَّا رَأَى الشَّمْسَ بَازِعَةً* “kemudian tatkala dia melihat matahari terbit”, *بَازِعَةً* dalam ayat ini sebagai nashab yang berfungsi sebagai penjelas keadaan termasuk melihat.

Ayat ini menjelaskan tentang perjalanan tauhid Nabi Ibrahim untuk menemukan Allah melalui 3 benda yaitu bulan, bintang dan matahari. Lalu secara sadar maupun tidak, berfikir melalui nalar induksi, yakni mengumpulkan data–data khusus untuk menemukan sebuah teori yang dapat digeneralisasi. Dalam hal ini Nabi Ibrahim mengumpulkan premis–premis tentang keberadaan sebuah kekuatan supranatural yang ia sebut sebagai Tuhan.

Seseorang yang memiliki *self regulated learner* mengambil tanggung jawab terhadap kegiatan belajar. Siswa mengambil alih otonomi untuk mengatur dirinya. Siswa mendefinisikan tujuan dan masalah masalah yang mungkin akan dihadapinya dalam mencapai tujuan-tujuannya, mengembangkan standar tingkat kesempurnaan dalam pencapaian tujuan, dan mengevaluasi cara paling baik untuk mencapai tujuannya. Siswa memiliki jalan alternatif dan strategi untuk mencapai tujuan beberapa strategi untuk mengoreksi kesalahannya dan mengarahkannya kembali ketika rencana yang dibuatnya tidak berjalan. siswa mengetahui kelebihan-kelebihan dan kekurangan-kekurangannya dan mengetahui bagaimana cara memanfaatkannya secara produktif dan konstruktif. Siswa yang mampu melaksanakan *self regulated learning* juga mampu untuk membentuk dan mengelola perubahan.

2.1.6. Karakteristik *Self-Regulated Learning*

Karakteristik berkaitan dengan ciri dari siswa yang memiliki kemandirian belajar dan siswa yang tidak memiliki kemandirian belajar.

Corno (2013) menyatakan bahwa perbedaan siswa yang memiliki kemandirian belajar yaitu

1. Memiliki strategi kognitif yaitu kemampuan dalam mentransformasi, mengatur, mengelaborasi dan memperoleh kembali informasi.
2. Memiliki kemampuan merencanakan, mengontrol, dan mengatur proses metakognisinya.
3. Percaya dengan kemampuan diri untuk berkembang.
4. Mampu menciptakan lingkungan belajar yang kondusif dan berenergi positif.

5. Mampu mengontrol dan mengatur tugas akademik, suasana dan struktur kelas, desain tugas dan organisasi.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa siswa dapat melihat dirinya sebagai agen perubahan yang memiliki peluang atau kesempatan, kemampuan, dan sosial serta proaktif dalam membangun kompetensi akademik.

Siswa yang belajar dengan meregulasi diri bukan hanya tahu tentang apa yang dibutuhkannya tetapi juga dapat menerapkan strategi yang dibutuhkannya. Siswa dapat menggunakan berbagai strategi ingatan atau mengorganisasikan materinya. Ketika siswa menjadi lebih tahu di suatu bidang, siswa menerapkan banyak strategi secara otomatis. Alhasil, siswa telah menguasai sebuah repertoar strategi dan taktik pembelajaran yang besar dan fleksibel.

Siswa yang memiliki kemandirian belajar secara otomatis dapat mengelola kegiatan belajarnya. Bila ditinjau dari aspek diri, seseorang siswa yang dapat merehulasi diri untuk belajar termasuk aspek diri komunal, atau saling ketergantungan artinya segala tindakan, nilai dan tujuan yang dimilikinya mencerminkan apa yang ada dalam dirinya, dan dia sendiri bertanggung jawab atas nilai dan tujuan yang dibuatnya serta bekerja sama dengan kelompoknya untuk mencapai tujuan bersama.

2.1.7. Langkah-Langkah Melatih Kemandirian Belajar

Langkah-langkah melatih *self regulated learning* siswa, (Zimmerman, 1990) menjelaskan terdapat 9 langkah yang dapat dilakukan oleh guru, yaitu:

1. Evaluasi diri (*self evaluation*) yaitu kemampuan siswa dalam melakukan evaluasi diri terhadap kinerja yang telah dilakukannya seperti kelebihan, kekurangan, hal yang perlu ditambah atau diperbaiki.
2. Mengatur dan mengubah (*organizing and transforming*), kemampuan siswa dalam mereset ulang proses pembelajaran yang telah dilakukan untuk mengembangkan proses belajar yang lebih bermakna.

3. Menetapkan tujuan dan perencanaan, usaha peserta didik untuk mencapai tujuan belajar dan rencana sesuai tujuan, waktu dan menyelesaikan rencana semua aktivitas yang terkait dengan tujuan tersebut.
4. Mencari informasi, kemampuan siswa menemukan sumber yang berkualitas dan kredibel untuk menyelesaikan tugas.
5. Menyimpan catatan dan memantau, usaha peserta didik mencatat hal-hal penting dalam suatu diskusi.
6. Mengatur lingkungan, kemampuan siswa dalam menciptakan dan mengembangkan atmosfer pembelajaran.
7. Konsekuensi diri, kemampuan dalam menerima konsekuensi dari keberhasilan dan kegagalan yang diperoleh.
8. Mengulang dan mengingat, usaha peserta didik untuk mengingatkan materi bidang studi dengan diam atau suara keras.
9. Mencari dukungan sosial dari rekan sebaya dan pendidik serta memeriksa catatan seperti: usaha peserta didik membaca kembali catatan ulangan atau buku.

Berdasarkan pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa kemandirian belajar siswa dapat dilatih. Guru harus mengerti dengan perkembangan siswa untuk dapat melatih kemandirian siswa. Setiap siswa memiliki tingkat kemandirian belajar yang berbeda-beda. Kemandirian belajar penting dalam pencapaian tujuan pembelajaran.

2.1.8. Indikator Kemandirian Belajar

Kemandirian belajar siswa merupakan langkah yang fundamental dalam mengisi kekurangan pengetahuan, sikap dan keterampilan yang ada pada diri siswa. Untuk mengetahui tingkat kemandirian belajar siswa para ahli telah menyampaikan beberapa indikator yang dapat digunakan guru untuk mengukur kemandirian belajar siswa diantaranya Sumarmo (2004) menyatakan bahwa indikator yang dapat digunakan untuk mengukur kemandirian belajar yaitu: 1) inisiatif belajar, 2) mendiagnosa kebutuhan belajar, 3) menetapkan target dan

tujuan belajar, 4) memonitor, mengatur dan mengontrol kemajuan belajar, 5) memandang kesulitan sebagai tantangan, 6) memanfaatkan dan mencari sumber yang relevan, 7) memilih dan menerapkan strategi belajar, 8) mengevaluasi proses dan hasil belajar, dan 9) memiliki self efficacy/ konsep diri/kemampuan diri.

Selain itu, Sanjayanti et al. (2015) menyatakan bahwa indikator kemandirian belajar yaitu percaya diri, bertanggung jawab, inisiatif dan disiplin. Kurniasih et al. (2020) menyatakan bahwa ketidaktergantungan pada orang lain, memiliki kepercayaan diri, berperilaku disiplin, memiliki rasa tanggung jawab, berperilaku berdasarkan inisiatif sendiri, melakukan kontrol diri. Dalam penelitian meneliti menggunakan indikator yang telah digunakan oleh (Kurniasih et al., 2020) dalam penelitiannya.

2.1.9. E-learning Berbasis Edmodo

Di era internet, guru perlu beralih sebagian dan/atau sepenuhnya instruksi konvensional guru ke instruksi berbasis teknologi yang umumnya dikenal sebagai kelas digital (Sumardi & Muamaroh, 2020). Singkatnya, kelas digital adalah praktik instruksional yang difasilitasi oleh teknologi berbasis internet sehingga guru dan siswa dapat terlibat dan berinteraksi satu sama lain dengan mudah.

E-learning adalah konsep yang menyembunyikan kompleksitas yang terkait dengan penggunaan ICT dalam pendidikan. *Commission of The European Communities* (2001) mendefinisikan E-learning sebagai penggunaan teknologi multimedia modern dan Internet untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dengan mengurangi akses ke sumber daya dan layanan, serta kolaborasi dan pertukaran yang jauh. Menurut pandangan ini, E-learning tidak harus identik dengan pendidikan jarak jauh. Selain itu, guru dapat menyertakan E-learning dengan kelas tatap muka. Aspek lain yang dipertimbangkan oleh *Commission of The European Communities* (2001) adalah tujuan utama E-learning, yaitu untuk meningkatkan pembelajaran. Memang, E-learning memberikan banyak manfaat: (a) E-learning memungkinkan pembelajaran berlangsung di mana saja dan kapan saja. Ini memiliki potensi untuk membantu peserta didik dalam mengatasi

hambatan profesional dan pribadi, terutama dalam konteks pembelajaran seumur hidup. Platform E-learning menawarkan alat komunikasi seperti obrolan dan forum yang memungkinkan interaksi antara guru dan siswa, serta di antara siswa itu sendiri. Interaksi ini dapat menantang dalam beberapa keadaan, seperti kursus tatap muka di pendidikan tinggi, di mana guru diminta untuk mengelola kelas besar (100+), dan (c) tidak ada metode pembelajaran tunggal. Melalui penggunaan E-learning, pengalaman belajar dapat lebih individual dan disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik. Untuk itu, Edmodo bisa menjadi salah satu platform pembelajaran untuk memediasi kelas digital.

Sejak didirikan pada tahun 2008, Edmodo telah mengakuisisi sejumlah besar pengguna, yaitu sekitar 77 juta pendidik dan siswa di seluruh dunia. Ini gratis, umumnya aman, dan ini adalah cara sederhana untuk meningkatkan komunikasi dan kerja sama siswa di kelas, sekolah, atau sekolah. Ini mencakup berbagai elemen pembelajaran, seperti percakapan, struktur kelompok, kompetisi, dan umpan balik yang cepat (Almoeather, 2020). Berdasarkan hasil kajian American Library Association's (2011) menyatakan bahwa di bawah kategori "komunikasi sosial dan jaringan," Edmodo adalah salah satu situs web teratas untuk pengajaran dan pembelajaran yang mendorong kreativitas, inovasi, partisipasi aktif, dan kerja sama.

Edmodo menyediakan guru dan siswa dengan berbagai kesempatan untuk pembelajaran virtual dan kolaborasi (Ateş Çobanoğlu, 2018). Guru dengan mudah membuat kelas online dan kelompok kecil atau akademik dan mengundang jumlah siswa yang tidak terbatas ke masing-masing, menggunakan kode kelas atau alamat email siswa (Almoeather, 2020). Selain layanan pesan teks dan pemberitahuan pribadi dan publik; platform mendukung file, gambar, hyperlink, dan berbagi multimedia; perpustakaan online, materi kelas, aktivitas, kuis, ujian, dan pembuatan jajak pendapat; penjadwalan tugas/pemeriksaan dan penjadwalan pengiriman; berbagi konten dari pustaka Spotlight; generasi umpan balik; partisipasi siswa / pelacakan kemajuan. Siswa dapat dinilai atau diberikan lencana

untuk lebih mempromosikan keterlibatannya dalam pembelajaran (Firwana et al., 2021; Nami, 2020; Sumardi & Muamaroh, 2020).

Fitur-fitur ini menunjukkan potensi Edmodo untuk belajar mengajar. Lebih lanjut Nami (2020) menyatakan bahwa platform ini tidak hanya memungkinkan guru dan siswa untuk bertukar konten pendidikan, yang dapat meningkatkan komunikasi dan pembelajaran, tetapi juga memungkinkan interaksi, kerja sama, kreativitas, dan komunikasi yang produktif di mana-mana, serta pembelajaran *peer-to-peer*. Alat manajemen konten Edmodo memungkinkan siswa untuk mempraktikkan materi instruksional dengan kecepatan mereka sendiri. Privasi ruang juga mendorong studi individu di bawah pengawasan guru. Edmodo dianggap mendukung cita-cita pembelajaran yang bertanggung jawab dan diatur sendiri dengan memfasilitasi keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran.

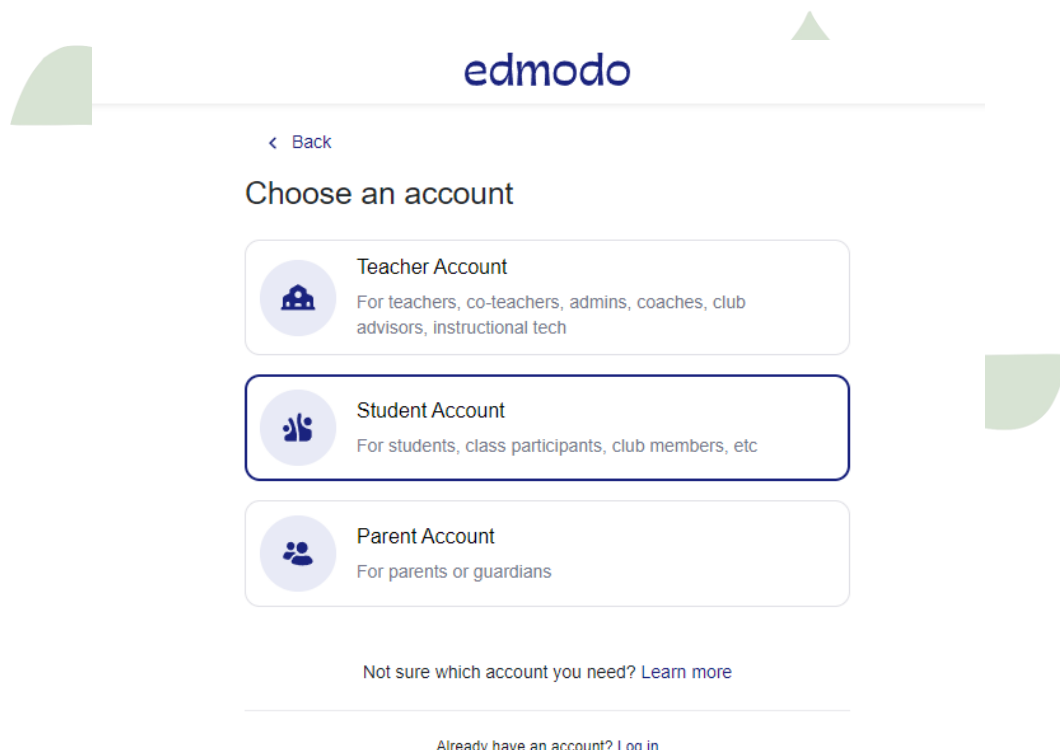
Meskipun Edmodo menawarkan banyak keuntungan, beberapa siswa tidak menyukainya. Ini karena siswa percaya bahwa menggunakan Edmodo mengurangi interaksinya dengan guru, dan program Edmodo masih memiliki beberapa kekurangan dalam presentasinya dan sangat bergantung pada internet (Restuati et al., 2021). Lebih lanjut, Penggunaan Edmodo sebagai alat pembelajaran memiliki konsekuensi positif dan buruk. Guru dan siswa harus bekerja sama untuk mengurangi dampak berbahaya Edmodo. Ketika ada kurangnya kejelasan dalam suatu pelajaran, guru dapat menjelaskan kembali atau membuat sesi diskusi asli dengan semua siswa menggunakan Edmodo. Siswa yang tidak yakin tentang sesuatu dapat berbicara dengan rekan-rekan mereka atau mempertanyakan guru lagi (Restuati et al., 2021).

Edmodo merupakan media yang dapat dikhususkan dalam penelitian ini. Anwar (2021) menyatakan bahwa prosedur harus disesuaikan dengan langkah-langkah berikut: (1) Siswa bekerja berpasangan untuk menonton video tentang topik yang disediakan di akun Edmodo, (2) Siswa mengadakan diskusi online untuk mengembangkan garis besar menggunakan sumber video yang telah dilihat,

(3) Siswa berbagi hasil garis besar menggunakan fitur Posting, (4) Siswa memberikan umpan balik pada garis besar mitra mereka menggunakan kolom komentar Edmodo, (5) Siswa menggabungkan tugas bersama dalam satu dokumen, (6) Siswa memperbaiki seluruh dokumen, termasuk tata bahasa dan tanda baca.

Edmodo telah menjadi salah satu platform pembelajaran online yang populer digunakan oleh institusi pendidikan selama pandemi covid-19 termasuk ditingkat SMP. Popularnya penggunaan Edmodo didukung oleh fasilitas yang lengkap dan cara penggunaan yang mudah dan ramah pada siswa. Adapun tatacara penggunaan Edmodo dalam pembelajaran online sebagai berikut:

1. Edmodo dapat diakses melalui link www.Edmodo.com di halaman browser.
2. Pilih *I'm a teacher* setelah itu lakukan pendaftaran dengan mengklik *sign up*



Gambar 2. 2. Tampilan Membuat Akun Baru

edmodo

Select your location

This helps us customize your Edmodo experience. Your location will not be publicly displayed by default.

Indonesia

Next

Gambar 2. 3. Tampilan Memilih Asal Negara

edmodo

1 Email — 2 Verify Email — 3 Profile

Sign up as a teacher

OR

ⓘ

Next

Already have an account? [Log in](#)


Gambar 2. 4. Tampilan Registrasi

edmodo

Welcome back! Log into your Edmodo account

 Continue with Google

 Continue with Microsoft

 Continue with Apple

OR

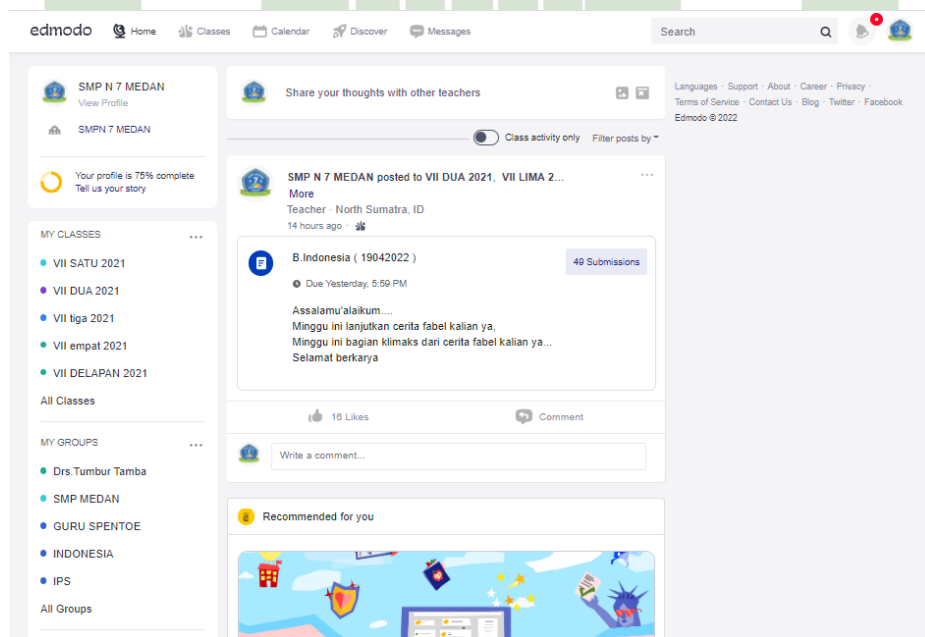
[Forgot password?](#)

Log In

[Don't have an account? Sign up](#)

Gambar 2. 5. Tampilan Log in

3. Jika sudah melakukan pendaftaran, coba login dengan username dan password yang telah dibuat sebelumnya



Gambar 2. 6. Tampilan Awal Edmodo

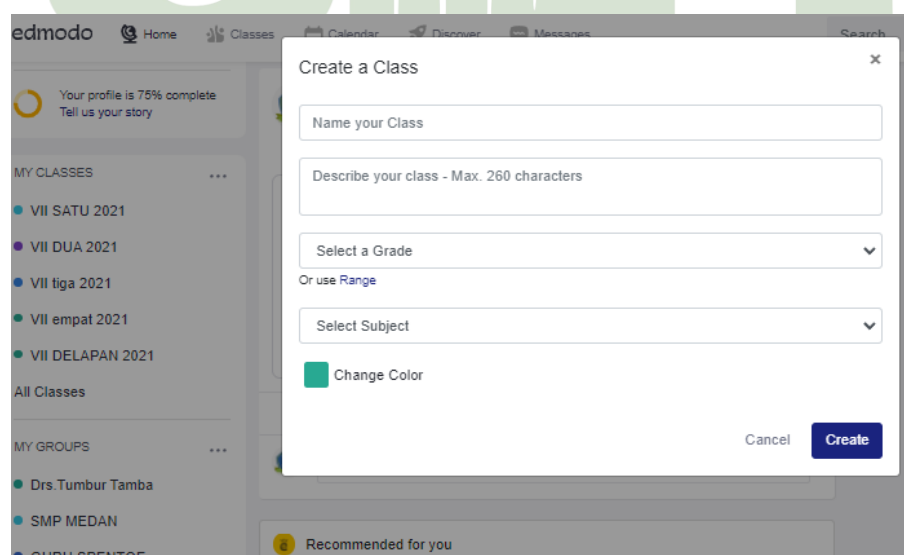
a. Membuat Kelas Untuk Mata Pelajaran

Setelah log in, guru dapat membuat kelas untuk mata pelajaran yang akan diampu di kelas tersebut dengan mengklik *create a class*



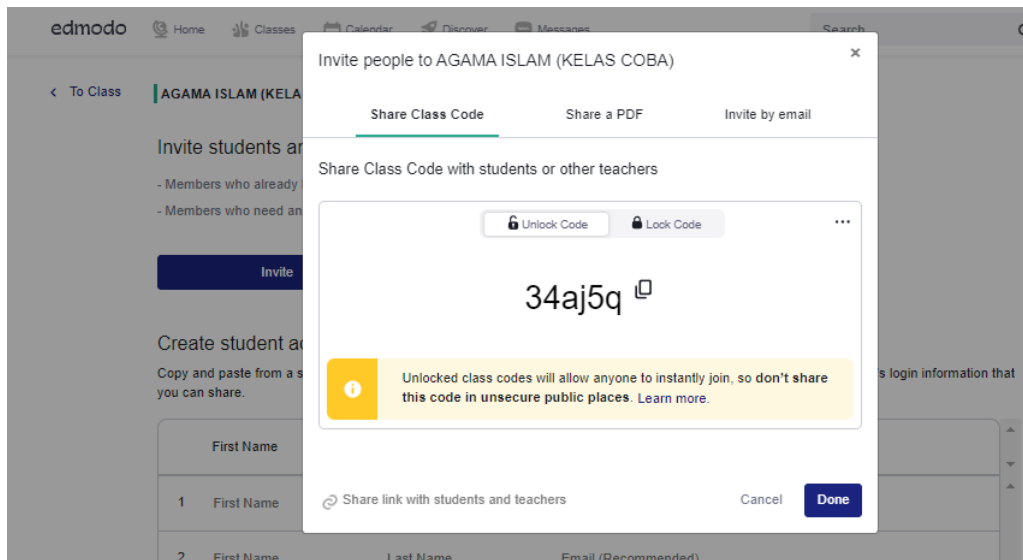
Gambar 2. 7. Membuat kelas

Isilah deskripsi sesuai dengan mata pelajaran yang guru akan ajarkan kepada siswa. Hal ini akan membantu siswa memahami pembelajaran yang akan diajarkan kepadanya.

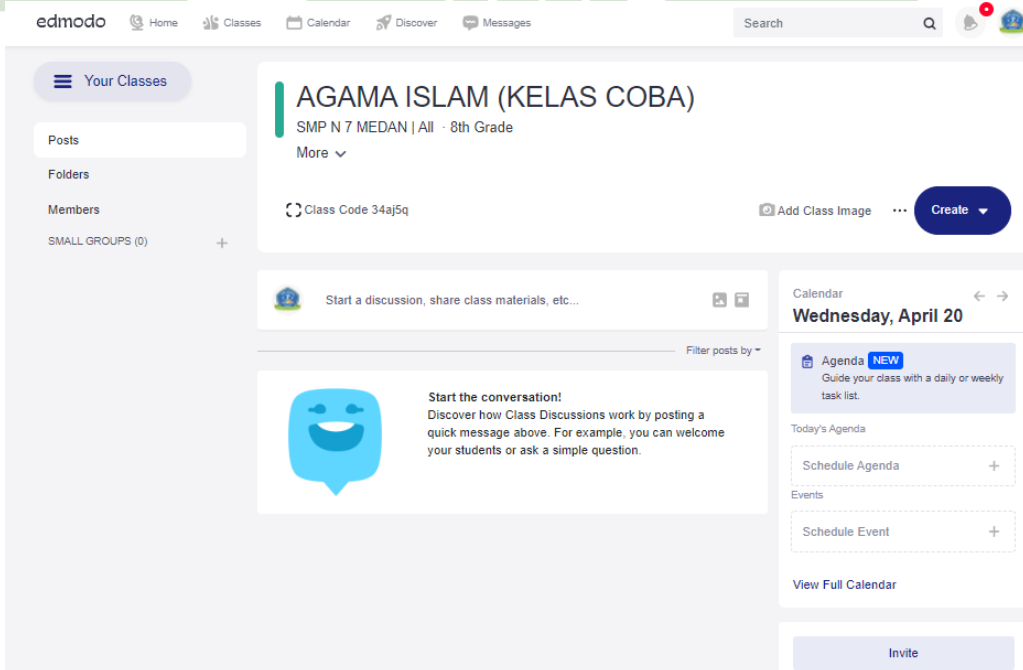


Gambar 2. 8. Tampilan Format Kelas

Setelah membuat kelas baru guru dapat mengundang siswa untuk join ke kelas melalui *enrollment key* yang akan diberikan kepada siswa.



Gambar 2. 9. Contoh *Enrolment Key*



Gambar 2. 10. Tampilan Awal Kelas Yang Dibuat Oleh Guru

b. Unggah Materi

Selah membuat kelas untuk mata pelajaran yang akan guru ajarkan kepada siswa, guru selanjutnya menyipkan berbagai materi dan media pembelajaran untuk dapat diunggah di Edmodo.

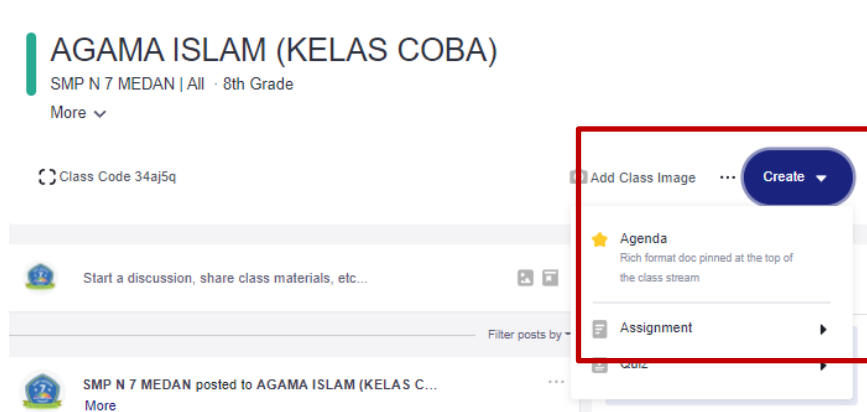


Gambar 2.11. Unggah Materi

Materi pembelajaran yang telah guru isi di Edmodo selanjutnya dapat di *post* untuk dapat dipelajari oleh siswa.

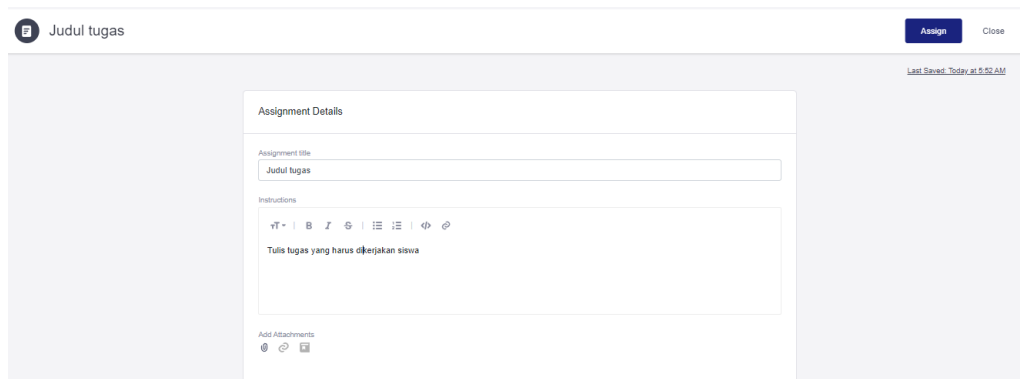
c. Membuat halaman pengumpulan tugas

Di dalam Edmodo juga guru dapat membuat halaman yang dapat digunakan untuk mengumpulkan tugas-tugas yang telah dikerjakan oleh siswa. Guru dapat membuat halaman tersebut sebagai berikut:



Gambar 2. 12.Membuat Halaman Penugasan Siswa

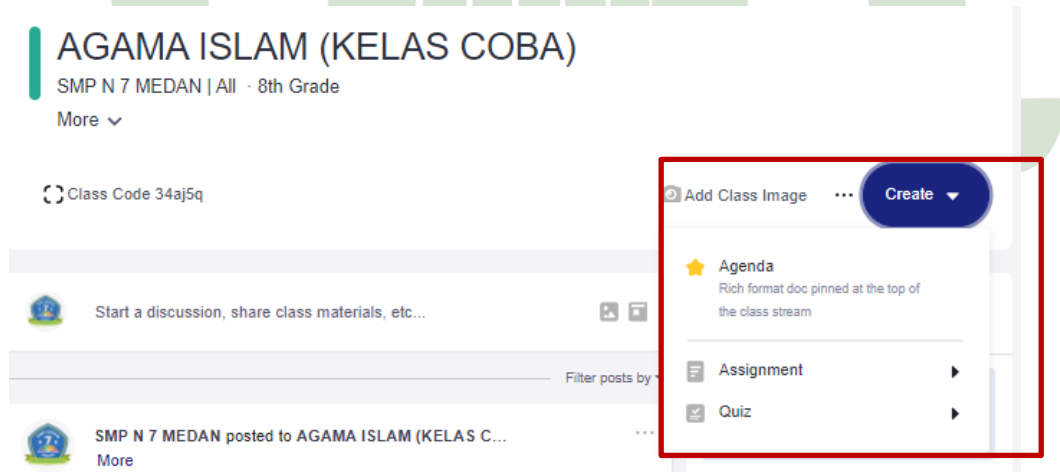
Berdasarkan gambar di atas guru dapat mengklik *create* lalu pilih *assignment* dan pilih *new* untuk membuat halaman pengumpulan tugas bagi siswa. Tahap selanjutnya guru dapat memberikan judul tugas dan tugas yang harus dikerjakan oleh siswa kemudian klik *assign*.



Gambar 2.13. Tampilan Membuat Penugasan Siswa

d. Membuat Halaman Kuis

Halaman kuis merupakan halaman yang dibuat guru untuk mengaktifkan siswa dalam pembelajaran online. Siswa dapat mengisi halaman kuis untuk menjawab kuis-kuis yang telah guru persiapkan sebelumnya.



Guru dapat mengklik *create* lalu pilih *quiz* dan pilih *new* maka akan tampil halaman baru kuis yang selanjutnya guru dapat isi.

Gambar 2.14. Tampilan Awal Detail Kuis

Gambar 2.15 Tampilan Awal Kuis

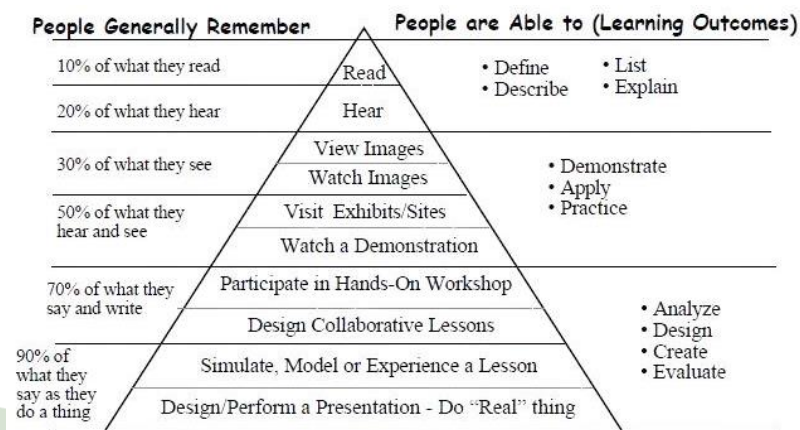
Kuis yang telah guru isi dalam form tersebut dapat guru *preview* sebelum menyimpannya dan dapat diedit kembali. Namun, jika guru sudah yakin maka guru dapat langsung mengklik *assign*.

2.1.10. Landasan Teori Media Pembelajaran

Media merupakan alat bantu dalam pembelajarana untuk mempermudah guru dalam menyajikan materi dan siswa dalam memahami isi materi yang disampaikan oleh guru. Arsyad (2013, p. 3) mengatakan bahwa media apabila difahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara khusus, pengertian media dalam proses belajar

mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual dan verbal.

Dalam usaha memanfaatkan media sebagai alat bantu, Dale dalam (Daryanto. 2012:15) mengklasifikasikan menurut tingkat dari yang paling konkrit ke yang paling abstrak.



Gambar 2.1 Kerucut Pengalaman Dale

Berdasarkan kerucut pengalaman belajar Dale bahwa kedudukan komponen media dalam proses belajar mengajar mempunyai peranan yang sangat penting, karena tidak semua pengalaman belajar dapat diperoleh secara langsung maka dalam keadaan seperti ini media adalah yang dapat digunakan untuk lebih mempermudah pengetahuan secara konkrit dan mudah dipahami oleh siswa.

2.2. Penelitian Relevan

Adapun penelitian relevan ini sebagai berikut:

1. Penelitian Muhajir et al., (2019) yang berjudul Efektivitas Penggunaan E-learning Berbasis Edmodo Terhadap Minat Dan Hasil Belajar (Studi Kasus Di SMK Negeri Al Mubarkeya). Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan teknik eksperimen, desain yang digunakan pada penelitian ini adalah dengan desain Pretest-Posttest Kelompok Tunggal, kelas eksperimen menerapkan media pembelajaran Edmodo ,dan kelas Kontrol tidak

menerapkan media pembelajaran Edmodo, penelitian ini melakukan Pretest sebelum menggunakan media pembelajaran dan Posttest sesudah menerapkan media pembelajaran Edmodo, menyatakan bahwa nilai rata-rata *pre-test* kelompok eksperimen yaitu 40,74 dan post-test sebanyak 80,31. Sedangkan hasil pre-test kelompok kontrol adalah 53,98 dan nilai *post-test* 67,65. Maka hasil belajar siswa (i) atau post-test siswa kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan hasil post-test kelas kontrol. Adapun menurut perhitungan uji-t, juga menghasilkan nilai post-test rata-rata kelas kontrol yaitu 80,53 dan nilai rata-rata post-test kelas eksperimen adalah 67,68. Hal ini menunjukkan bahwa hasil nilai rata-rata kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Hasil ini juga dibuktikan oleh hasil signifikansi dari hasil tes independent sample test yaitu 0,044. Hasil signifikansi tersebut menunjukkan bahwa $0.044 < 0,05$ atau $t_{Hitung} < t_{Tabel}$ maka hipotesis diterima. Dapat disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran Edmodo lebih efektif karena terdapat peningkatan minat dan hasil belajar.

2. Penelitian Ansori (2020) yang berjudul Pengaruh Metode E-learning Edmodo Model Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran PAI. Hasil penelitian menunjukkan bahwa proses pembelajaran PAI pada kelas yang diuji cobakan mempunyai hasil Pengaruh yang lebih besar tingkat efektifitasnya jika dibandingkan dengan hasil proses belajar PAI di kelas yang terkontrol bila melihat hasil belajar yang dilakukan para siswa. ini terlihat pada hasil analisis uji t yakni $P(0,69) < \alpha(0,05)$, berdampak pada Hipotesis Alternatif berbunyi adanya Pengaruh E-learning Edmodo model makin tinggi dari pada pemakaian media belajar yang bersifat kuno (konvensional) waktu menaikkan hasil-prestasi belajar kelas X siswa SMK Al-Qodiri Jember pada pembelajaran PAI dapat diterima. Pada hasil hitungan gain ternormalisasi jarak antar kelas yang diuji coba ternyata naik lebih meningkat disbanding dengan kelas yang kontroll, yakni dimana point gain tersebut ternormalisasi pada kelas eksperimen $g = 0,83$ dan dalam kelas kontroll $g = 0,72$ point.

3. Penelitian Podungge et al., (2020) yang berjudul Penerapan E-learning Berbantuan Media Pembelajaran Edmodo Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Konsep Gejala Pemanasan Global. Metode penelitian yang digunakan yaitu metode eksperimen dengan desain One Group Pretest-Posttest Design. Teknik pengumpulan data menggunakan tes tertulis berupa pretest dan posttest, data yang terkumpul dilakukan uji n-gain dengan nilai rata-rata hasil belajar pada posttest adalah 64 sedangkan pada pretest adalah 17 artinya nilai posttest lebih tinggi dibandingkan nilai pretest sehingga terjadi peningkatan hasil belajar. Sedangkan nilai n-gain yang ternormalisasi adalah 0.637 dan termasuk dalam kategori sedang. Selanjutnya dilakukan uji hipotesis menggunakan uji "t" berpasangan diperoleh thitung sebesar 31.22 sedangkan nilai diperoleh sebesar 2.03951. Dengan demikian thitung > ttabel sehingga H0: ditolak dan H1: diterima. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan pada hasil belajar siswa sebelum dan setelah menerapkan E-learning dalam pembelajaran fisika berbasis al-quran pada konsep gejala pemanasan global.
4. Penelitian (Al Harisyah et al., 2020) yang berjudul Pengaruh Media Pembelajaran Dan Kemandirian Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam. Hasil penelitian menunjukkan (1) Hasil belajar PAI siswa yang diajar dengan media pembelajaran Power Point lebih tinggi dibandingkan dengan tidak menggunakan media pembelajaran power point (konvensional), pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ dengan F_h sebesar 6,49 dan $F_{tabel} = 4,00$, jadi $F_{hitung} > F_{tabel} = 6,49 > 4,00$; (2) hasil perhitungan tentang perbedaan hasil belajar PAI antara kelompok siswa yang memiliki kemandirian belajar tinggi dan rendah pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ dengan F_h sebesar 28,15 dan $F_{tabel} = 4,00$ jadi $F_{hitung} > F_{tabel} = 28,15 > 4,00$, (3) besarnya rata-rata hasil belajar PAI siswa untuk setiap kelompok pembelajaran $A1B1 = 91,94$ dan $A1B2 = 78,59$ sedangkan $A2B1 = 83,06$ dan $A2B2 = 79,65$. Hasil perhitungan Anava factorial 2x2 diperoleh hasil perhitungan $F_h = 8,52$ dan harga tabel $F_t = 4,00$ adalah $F_t(0,05)(1,64) = 4,00$, sehingga dapat dinyatakan $F_h(8,52) > F_t(4,00)$.

5. Penelitian Hajrah (2021) yang berjudul Pengaruh pola asuh orang tua dan kemandirian belajar siswa terhadap hasil belajar mata pelajaran akidah akhlak. Hasil penelitian pada taraf signifikansi 5% menunjukkan bahwa: (1) pola asuh orang tua berpengaruh positif terhadap hasil belajar mata pelajaran Akidah Akhlak di MTsN 4 Sinjai, hal ini dibuktikan dengan nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($2,386 > 1,671$) dan nilai signifikansi sebesar $0,021 < 0,05$; (2) kemandirian belajar siswa berpengaruh positif terhadap hasil belajar, hal ini dibuktikan dengan nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($3,661 > 1,671$) dan nilai signifikansi sebesar $0,001 < 0,05$; dan (3) pola asuh orang tua dan kemandirian belajar siswa berpengaruh positif terhadap hasil belajar, hal ini dibuktikan dengan nilai $F_{hitung} > F_{tabel}$ ($11,209 > 3,16$) dan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$.
6. Penelitian (Sa'adah, 2021) yang berjudul Korelasi Kemandirian Belajar saat Pandemi Covid-19 terhadap Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik Kelas XI pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MAN. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) Tingkat kemandirian belajar peserta didik kelas XI saat pandemi Covid-19 di MAN 2 Pati berada pada kategori sedang dengan rata-rata skor kemandirian belajar sebesar 83,99. 2) Hasil belajar kognitif peserta didik kelas XI di MAN 2 Pati saat pandemi Covid-19 pada mata pelajaran SKI berada pada kategori sedang dengan rata-rata nilai hasil belajar kognitif peserta didik sebesar 54,17. 3) Terdapat korelasi positif antara kemandirian belajar saat pandemi Covid-19 dengan hasil belajar kognitif peserta didik kelas XI pada mata pelajaran SKI di MAN 2 Pati dengan nilai sig. (2-tailed) pada taraf kesalahan 5% sebesar 0,022.

2.3. Kerangka Berpikir

Adapun kerangka berpikir dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Hasil belajar agama Islam siswa antara kelompok yang diajarkan dengan E-learning berbasis Edmodo dan siswa yang diajarkan dengan *whatsapp*

Penggunaan aplikasi pembelajaran, terutama saat pandemi, sangat mendukung ketercapaian tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan oleh guru

sebelumnya. Edmodo merupakan salah satu platform yang dapat digunakan guru untuk mengajar online selama pandemi. Berbagai fitur dapat digunakan oleh guru untuk mengajar online. Fitur-fitur tersebut diantaranya kehadiran, diskusi, materi, video, link, kuis dan game dll. Sementara itu, whatsapp juga digunakan guru dalam pembelajaran online terutama ketika jaringan internet buruk bahkan hilang sehingga guru dan siswa tidak dapat mengakses elearning berbasis Edmodo. Penggunaan whatsapp selama pandemi mengalami peningkatan. Salah satu tujuannya untuk belajar online siswa. Fitur Whatsapp tidak selengkap fitur yang terdapat pada Edmodo, namun masih dapat digunakan oleh guru untuk melakukan pembelajaran online. Fitur-fitur tersebut diantaranya *chatt* dan *video call* terbatas.

Perbedaan fitur yang terdapat pada Edmodo dan whatsapp tentu akan mempengaruhi hasil belajar agama Islam siswa. Sehingga menjadi tantangan tersendiri bagi guru untuk mendesain pembelajaran online yang dapat mengaktifkan siswa dengan berbagai fitur yang dimiliki oleh masing-masing platform.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat dikemukakan kesimpulan bahwa adanya perbedaan hasil belajar agama Islam siswa antara siswa yang menggunakan Edmodo dengan siswa yang menggunakan whatsapp.

2. Hasil belajar agama Islam siswa antara kelompok siswa yang memiliki kemandirian belajar tinggi dan hasil belajar agama Islam siswa yang memiliki kemandirian belajar rendah

Selain platform pembelajaran online, faktor lain juga mendukung hasil belajar agama Islam siswa, dalam penelitian ini kemandirian belajar siswa diasumsikan memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar agama Islam siswa. Siswa yang memiliki kemandirian belajar yang tinggi diklasifikasikan menjadi siswa yang memiliki hasil belajar agama Islam yang tinggi. Sedangkan siswa yang memiliki kemandirian belajar yang rendah diklasifikasikan menjadi siswa yang memiliki hasil belajar agama Islam yang rendah.

Seorang siswa yang memiliki kemandirian belajar yang tinggi akan aktif dalam melakukan kegiatan pembelajaran seperti bertanya, menjawab pertanyaan, membaca dan menulis karena siswa yang memiliki kemandirian belajar mengetahui kebutuhan belajarnya sehingga siswa dapat memenuhi kebutuhan belajarnya yang belum terpenuhi.

Siswa yang memiliki kemandirian belajar yang tinggi perlu dibimbing secara khusus dan pemberi perlakuan yang berbeda dengan siswa yang memiliki kemandirian belajar yang rendah. Kelompok siswa yang memiliki kemandirian belajar tinggi memiliki motivasi yang tinggi dalam belajar sehingga dapat memperoleh hasil belajar agama Islam yang tinggi.

Sebaliknya, bagi kelompok siswa yang memiliki kemandirian belajar yang rendah akan menghasilkan hasil belajar agama Islam yang rendah pula. Oleh sebab itu, siswa yang memiliki kemandirian belajar rendah harus distimulus dengan memberikan motivasi agar dapat lebih memahami tujuan pembelajaran yang disampaikan guru. Kelompok siswa yang memiliki kemandirian belajar yang rendah akan berdampak negatif pada hasil belajar agama Islamnya. Seorang siswa yang memiliki kemandirian belajar yang rendah kurang memiliki rasa ingin tahu, hal ini dapat dilihat dari kurangnya kegiatan bertanya, menjawab pertanyaan, membaca dan menulis.

Dengan demikian diduga terdapat perbedaan hasil belajar agama Islam siswa yang memiliki kemandirian belajar tinggi dengan siswa yang memiliki kemandirian belajar rendah.

3. Interaksi antara E-learning berbasis Edmodo dan kemandirian belajar terhadap hasil belajar agama Islam siswa

Pada dasarnya Edmodo mempengaruhi hasil belajar siswa karena Edmodo memiliki fitur yang lengkap yang dapat digunakan guru dalam pembelajaran online. Selain itu, Edmodo juga dapat menstimulus siswa belajar sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa menjadi lebih baik.

Whatsapp merupakan salah satu platform chatt yang banyak digunakan untuk belajar online. Dalam pembelajaran guru dapat chatting dengan para siswa berbagi

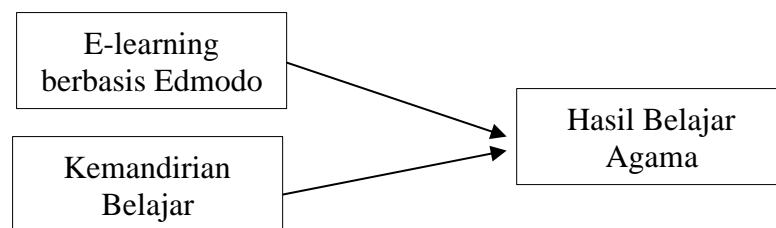
video, dan materi pembelajaran. Namun fitur yang terdapat dalam whatsapp sangat terbatas sehingga guru harus berpikir ulang bagaimana mendesain pembelajaran menggunakan whatsapp.

Berdasarkan pernyataan di atas, jelas bahwa platform Edmodo lebih tepat digunakan guru untuk membentuk hasil belajar siswa yang tinggi. Selain itu, Edmodo sangat disarankan untuk diterapkan di sekolah. Edmodo diasumsikan dapat mempengaruhi kemandirian belajar siswa dikarenakan siswa dapat belajar dimana saja sehingga siswa memiliki kemandirian belajar yang tinggi sebagai pengaruh dari Edmodo dalam pembelajaran serta diduga dapat menghasilkan hasil belajar agama Islam yang tinggi.

Oleh karena itu dapat diduga pula bagi kelompok siswa yang memiliki kemandirian belajar yang tinggi dalam pembelajaran, lebih tepat menerapkan Edmodo daripada whatsapp. Hal ini disebabkan fitur yang dimiliki oleh Edmodo sangat mendukung pembelajaran.

Sedangkan bagi kelompok siswa yang memiliki kemandirian belajar yang rendah terhadap pembelajaran agama Islam, lebih tepat diberikan Edmodo. Hal ini disebabkan pada dasarnya whatsapp tidak dapat mengaktifkan siswa lebih optimal dan memotivasi siswa untuk meningkatkan hasil belajar agama Islam sehingga hasil belajar agama Islam siswa cenderung rendah. Sebaliknya apabila kelompok siswa dengan kemandirian belajar rendah diberikan pembelajaran menggunakan Edmodo dapat meningkatkan kemandirian belajar siswa.

Dari paparan di atas, diduga terdapat interaksi antara pengaruh E-learning berbasis Edmodo dan kemandirian belajar siswa terhadap hasil belajar agama Islam siswa.

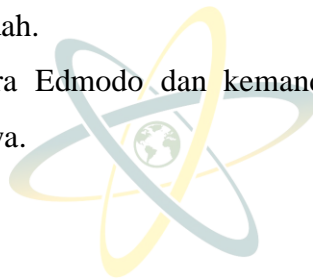


Gambar 2.2. Kerangka Berpikir

2.4. Hipotesis

Adapun hipotesis dalam penelitian ini

1. Hasil belajar agama Islam siswa yang diajarkan dengan Edmodo lebih tinggi daripada hasil belajar agama Islam siswa yang diajarkan dengan *whatsapp*.
2. Hasil belajar agama Islam siswa yang memiliki kemandirian belajar tinggi lebih tinggi daripada hasil belajar agama Islam siswa yang memiliki kemandirian belajar rendah.
3. Terdapat interaksi antara Edmodo dan kemandirian belajar terhadap hasil belajar agama Islam siswa.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUMATERA UTARA MEDAN