

## **EFEKTIVITAS PENGGUNAAN SUMBER BELAJAR BERBASIS ONLINE DALAM MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR PAI SISWA KELAS VII DI SMPIT TUNAS HARAPAN ILAHI KOTA TANGERANG**

**Abdul Basyit**

Universitas Muhammadiyah Tangerang

[abdulbasyt@umt.ac.id](mailto:abdulbasyt@umt.ac.id)

R Tommy Gumelar

ITB Ahmad Dahlan Jakarta

[tommy\\_gumelar@yahoo.com](mailto:tommy_gumelar@yahoo.com)

### **Abstrak**

*Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kualitas prestasi belajar siswa pada mata pelajaran PAI. Dan untuk mengetahui ada tidaknya efektifitas antara Sumber belajar online terhadap prestasi belajar PAI siswa kelas VII di SMPIT Tunas Harapan Ilahi Kota Tangerang. Hasil penelitian ini menyimpulkan bahwa adanya pengaruh yang negatif dan signifikan antara literasi digital (X) terhadap prestasi belajar PAI (Y) siswa kelas VII di SMPIT Tunas Harapan Ilahi Kota Tangerang. Adapun kontribusi literasi digital terhadap hasil belajar PAI adalah sebesar 10,8 % dan 89,2 % dipengaruhi oleh faktor-faktor lain.*

**Kata kunci:** *Sumber Belajar Online Prestasi Belajar, PAI*

### **Abstract**

*This study aims to determine the quality of student achievement in PAI subjects. And to find out whether there is effectiveness between online learning resources on PAI learning achievement for class VII students at SMPIT Tunas Harapan Divine, Tangerang City. The results of this study concluded that there was a negative and significant influence between digital literacy (X) on the learning achievement of PAI (Y) class VII students at SMPIT Tunas Harapan Divine, Tangerang City. The contribution of digital literacy to PAI learning outcomes is 10.8% and 89.2% is influenced by other factors.*

**Keywords:** *Online Learning Resources Learning Achievement, PAI*

### **A. Pendahuluan**

Abdurrahman Saleh Abdullah mengatakan, pendidikan adalah sebagai proses yang dibangun masyarakat untuk membawa generasi-generasi baru ke arah kemajuan dengan cara-cara tertentu sesuai dengan kemampuan yang berguna untuk

mencapai tingkat kemajuan paling tinggi.<sup>1</sup> Menurut Langeveld yang dikutip oleh Ahmad Suriansyah dalam buku landasan pendidikan, pendidikan merupakan usaha

---

<sup>1</sup> Rahmat Hidayat dan Abdillah, *Ilmu Pendidikan*, (Medan: Lembaga Peduli Pengembangan Pendidikan Indonesia, 2019), Cet. ke-1, hal 24

mempengaruhi, melindungi serta memberikan bantuan yang tertuju kepada kedewasaan anak didiknya atau dengan kata lain membantu anak didik agar cukup mampu dalam melaksanakan tugas hidupnya sendiri tanpa bantuan orang lain.<sup>2</sup>

Pendidikan berfungsi untuk meningkatkan mutu kehidupan, baik sebagai individu maupun sebagai kelompok dalam kehidupan bermasyarakat, sejak lahir seorang anak diasuh dan didik oleh orang tuanya dan belajar dari seorang ibu sebagaimana ia mengembangkan kemampuannya, baik yang menyangkut keterampilan hidupnya. Keterampilan dibesarkan dan dilakukan oleh anak di dalam lingkungan yang paling dekat dengannya, seperti dilingkungan keluarga.<sup>3</sup>

Perkembangan teknologi dari masa ke masa mengalami perubahan yang sangat cepat. Hal ini ditandai dengan banyaknya teknologi modern yang dapat mempermudah kehidupan manusia. Setiap manusia yang hidup di era ini dituntut untuk dapat beradaptasi terhadap perubahan dan perkembangan teknologi yang terjadi. Semua aktivitas manusia secara keseluruhan beralih kepada sistem berbasis daring (*online*). Di era ini perubahan yang terjadi sudah menyentuh di segala bidang aspek kehidupan tidak terkecuali dalam bidang pendidikan.<sup>4</sup>

Bahwa sumber belajar mencakup apa saja termasuk orang, bahan pembelajaran, perangkat keras pembelajaran dan lain lain yang dapat dipergunakan oleh pembelajar untuk memudahkan dalam belajar. fungsi sumber

belajar bagi pembelajar yakni untuk memudahkan terjadinya belajar.<sup>5</sup> Mencari dan mendapatkan informasi lebih cepat dan lebih mudah serta tampilan informasi juga tetap baik walaupun sering dipergunakan oleh banyak pemakai.<sup>6</sup>

Sumber belajar yang dimanfaatkan ini adalah sumber belajar yang ada dimasyarakat seperti. Museum, pasar, toko-toko, tokoh masyarakat dan lainnya yang ada dilingkungan sekitar<sup>7</sup>.

Dengan berbagai banyak sumber belajar baik *offline* seperti buku, modul, koran, majalah, perpustakaan, serta sumber belajar *online* seperti *e-book*, aplikasi perpustakaan digital, internet, website, blog, video pembelajaran disalah satu aplikasi *streaming* seperti youtube, seharusnya dapat meningkatkan prestasi belajar siswa. Karena dengan berbagai sumber belajar mereka dapat memanfaatkan dan memakai sumber dalam proses belajarnya.<sup>8</sup> Pada proses belajar dalam diri siswa akan terjadi baik karena ada yang secara langsung di ajar oleh seorang guru atau instruktur dan ada yang tidak diajar langsung. Siswa yang tidak diajar langsung, siswa harus aktif berintraksi dengan media atau sumber belajar yang lain. Guru atau instruktur hanya satu dari begitu banyak sumber belajar yang dapat memungkinkan belajar.<sup>9</sup>

---

<sup>5</sup> Sitepu, *Pengembangan Sumber Belajar*, (Depok: PT RAJAGRAFINDOPESADA, 2014) cet-1, hal.18

<sup>6</sup> Ibid, hal-68

<sup>7</sup> Tim pengembang ilmu pendidikan FIP – UPI, *Ilmu Dan Aplikasi Pendidikan*, hal-197

<sup>8</sup> Zaiful Rosyid, *Prestasi Belajar*, (Malang: CV Literasi Nusantara Abadi), cet. Ke-1 hal.7

<sup>9</sup> Lailatul Badriah, *Pengaruh Sumber Belajar Terhadap Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di SMP Bakti*

---

<sup>2</sup> Ahmad Suriansyah, *Landasan Pendidikan*, (Banjarmasin:Comdes,2021), hal. 1

<sup>3</sup> Dwi Nugroho.dkk. *Pengantar ilmu pendidikan*.(Depok: Rajawali pers,2020), Cet.ke-2, hal 1-3

<sup>4</sup> R. Gilang K, *Pelaksanaan Pembelajaran Daring di Era Covid-19*, (banyumas: Luthfi Nurtika, 2019), h. 81.

SMPIT Tunas Harapan Ilahi Kota Tangerang adalah lembaga pendidikan yang dalam pembelajarannya menggunakan sumber belajar *offline* seperti buku cetak atau buku pelajaran sekolah. Untuk mendukung penggunaan sumber belajar *offline* terdapat berbagai fasilitas yaitu terdapatnya perpustakaan, lab bahasa, dan jaringan *wifi* yang cukup banyak. Selain itu, di dalam pembelajaran juga mereka menggunakan sumber belajar *online* seperti *e-book*, internet, website tentang pembelajaran. Sekolah ini juga memerintahkan kepada siswanya untuk memaksimalkan perangkat teknologi yang mereka punya untuk memanfaatkan sumber belajar digital yang tersedia. Dengan melihat semua fasilitas dan pendukung seharusnya dapat meningkatkan prestasi belajar PAI.

Berdasarkan wawancara dan observasi peneliti kepada guru PAI dan kepala sekolah SMPIT Tunas Harapan Ilahi, bahwa penggunaan sumber belajar *online* belum maksimal. Hal ini dikarenakan ada beberapa alasan di antaranya pertama, banyak dari siswa yang belum mengetahui beberapa website yang berfungsi untuk membantu mereka dalam tugas belajarnya. Kedua, guru juga belum memberitahukan kepada siswa bahwa banyak berbagai sumber belajar *online* yang tersedia di internet. Ketiga, siswa masih belum tepat dalam memilih penggunaannya dalam sumber belajar *online* yang pas untuk mereka. Beberapa alasan ini menjadi sangat kuat karena terbukti bahwa nilai Ulangan Tengah Semester Genap pada mata pelajaran PAI sebesar 30% mengalami kegagalan. Hal ini tentu menjadi perhatian mengapa hal itu bisa terjadi ketika berbagai sumber belajar di internet begitu banyak. Dengan melihat latar belakang permasalahan yang telah diungkapkan di atas maka penulis tertarik mengambil judul "*Efektivitas Penggunaan*

*Sumber Belajar Berbasis Online Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar PAI Siswa Kelas VII di SMPIT Tunas Harapan Ilahi Kota Tangerang.*"

## **B. Landasan Teori**

### **a. Pengertian Sumber Belajar**

Menurut Arif S. Sadiman yang dikutip oleh Ahmad Rohani berpendapat bahwa, segala macam sumber yang ada di luar diri seseorang (siswa) dan yang memungkinkan atau memudahkan terjadinya proses belajar disebut sebagai sumber belajar.<sup>10</sup> Dengan peranan sumber-sumber belajar seperti, guru atau dosen, buku, film, majalah, laboratorium, peristiwa dan sebagainya. Memungkinkan individu berubah dari tidak tahu menjadi tahu, dari tidak mengerti menjadi mengerti, dari tidak terampil menjadi terampil, dan menjadikan individu dapat membedakan mana yang baik dan tidak baik, mana yang terpuji dan yang tidak terpuji dan seterusnya.

Sedangkan Abdul Majid berpendapat bahwa sumber belajar informasi yang diberikan dan disimpan dalam berbagai bentuk media yang di mana dapat membantu peserta didik dalam belajar sebagai perwujudan dari kurikulum. Bentuk sumber belajar sendiri tidak terbatas bisa termasuk dalam bentuk cetakan, video, perangkat lunak, atau kombinasi dari beberapa bentuk tersebut dapat digunakan di dalam pembelajaran oleh siswa dan guru.<sup>11</sup> Selanjutnya, pendapat lain yang diungkapkan oleh Wina Sanjaya, sumber belajar adalah segala sesuatu yang digunakan oleh peserta didik untuk menemukan, memahami, mempelajari bahan dan pengalaman belajar

---

<sup>10</sup> Ahmad Rohani, *Pengelolaan Pembelajaran*, (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2010), Cet. Ke-1, hal. 88.

<sup>11</sup> Abdul Majid, *Perencanaan Pembelajaran: Mengembangkan Standar Kompetensi Guru*, (Bandung: PT. Remaja Rosda Karya, 2008), hal.170.

sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.<sup>12</sup>

Dengan kata lain, sesungguhnya tidak ada bahan yang jelas mengenai sumber belajar, sebab segala apa yang bisa mendatangkan manfaat atau mendukung dan menunjang individu untuk mengubah kepada yang lebih positif, dinamis (belajar), atau menuju kepada yang lebih berkembang, dapat disebut sumber belajar. Bahkan proses atau aktivitas pengajaran itu sendiri dapat disebut sebagai sumber belajar.

#### b. Klasifikasi Sumber Belajar

Association of Education Communication Technology (AECT) melalui karyanya *The Definition of Educational Technology* mengklasifikasikan sumber belajar menjadi 6 macam.

- 1) *Message* (pesan), yaitu informasi atau jajaran yang diteruskan oleh komponen lain dalam bentuk gagasan, fakta, arti, dan data. Termasuk dalam kelompok pesan adalah semua bidang studi atau mata kuliah atau bahan pengajaran yang diajarkan kepada peserta didik dan sebagainya.
- 2) *People* (orang), yakni manusia yang bertindak sebagai penyimpanan, pengolah, dan penyaji pesan. Termasuk kelompok ini misalnya, guru atau dosen, tutor, siswa, dan sebagainya.
- 3) *Materials* (bahan), yaitu perangkat lunak yang mengandung pesan untuk disajikan melalui penggunaan alat atau perangkat keras ataupun oleh dirinya sendiri.

Berbagai program media termasuk kategori material, seperti transportasi, *slide*, film, audio, video, modul, majalah, buku dan sebagainya.

- 4) *Device* (alat), yakni sesuatu (perangkat keras) yang digunakan untuk menyampaikan pesan yang tersimpam dalam bahan. Contohnya, *overhead* proyektor, *slide*, *video tape* atau *recorder*, pesawat radio atau TV.
- 5) *Technique* (teknik), yaitu prosedur atau acuan yang dipersiapkan untuk penggunaan bahan, peralatan, orang, lingkungan untuk menyampaikan pesan. Misalnya, pengajaran berprogram atau modul, simulasi, demonstrasi, tanya jawab, CBSA, dan sebagainya
- 6) *Setting* (lingkungan), yaitu situasi atau suasana sekitar di mana pesan disampaikan. Baik dilingkungan fisik, ruang kelas, gedung sekolah, perpustakaan, laboratorium, taman, lapangan, Juga lingkungan non fisik. Misalnya suasana belajar itu sendiri, tenang, ramai, lelah.

Pengklasifikasian tersebut tidak terpisah, tapi saling berhubungan. dalam kenyataan malah sulit dipisahkan secara parsial, misalnya, pada saat guru menerangkan (proses pengajaran) cara penggunaan suatu alat dan memperagakan penggunaan alat yang dimaksud, setidaknya, guru menggunakan empat macam sumber belajar yang berperan di sana, guru, alatnya, topik atau pesan atau informasi yang dijelaskan tentang cara penggunaan alat tersebut, dan teknik penyajiannya yakni dengan peragaan.<sup>13</sup>

---

<sup>12</sup> Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Proses Pendidikan*, (Jakarta: Prenada Media Group, 2010), hal. 175

---

<sup>13</sup> Ahmad Rohani, *Pengelolaan Pengajaran*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), hal. 189.

Sedangkan klasifikasi sumber belajar dari versi yang lain. Menurut sifat dasarnya sumber belajar ada 2 yaitu:

- 1) Manusia (*Human*). Manusia sebagai sumber belajar dibedakan menjadi: mereka yang secara khusus dipersiapkan menjadi sumber belajar dilembaga pendidikan tenaga kependidikan yaitu para guru atau guru bantu dan mereka yang tidak dipersiapkan menjadi sumber belajar akan tetapi bila dipanggil dapat diberdayakan memberikan ilmu serta keterampilan yang dimilikinya dapat dijadikan sebagai sumber belajar. Adapun manusia yang dapat diberdayakan sebagai sumber belajar yang tidak dipersiapkan secara khusus seperti: ahli bank, pengusaha, artis, ulama, para pekerja, dan sebagainya
- 2) Non manusia (*Non Human*). Yang termasuk sumber belajar non manusia yaitu: pesan, teknik, lingkungan, benda-benda material, ruang dan tempat, alat dan perabot, serta kegiatan.<sup>14</sup>

Menurut segi pengembangannya, sumber belajar ada 2 macam.

- 1) *Learning resources by design* (sumber belajar yang dirancang atau sengaja dipergunakan untuk keperluan pengajaran: atau setelah diadakan seleksi).
- 2) *Learning resouces by utilitarian* (sumber belajar yang tidak dirancang untuk kepentingan tujuan belajar atau pengajaran), yaitu segala sumber belajar (lingkungan) yang ada di sekeliling sekolah dimanfaatkan guna memudahkan siswa yang sedang belajar. Jadi sifatnya insidental/seketika. Misalnya, tokoh, pahlawan, masjid, pasar, dan sebagainya.

### c. Sumber Belajar Online

Siswa dituntut untuk bisa mampu memilih sumber belajar berbasis *online* yang benar, karena sudah banyaknya bermacam-macam sumber belajar yang tersedia di internet seperti, *e-book*, aplikasi perpustakaan digital, internet, website, blog, video pembelajaran disalah satu *streaming* seperti di youtube, sehingga mampu memudahkan siswa dalam memilih sumber belajar berbasis *online*, jadi tidak hanya terpaku dalam satu sumber belajar saja. Tetapi dalam kenyataannya siswa tidak dapat maksimal memanfaatkan sumber belajar berbasis *online* tersebut, dikarenakan waktu belajarnya dipakai hanya untuk, menonton film, menonton video dalam bentuk *live streaming* dan bermain game.<sup>15</sup>

Macam-macam sumber belajar *Online* adalah sebagai berikut:

- 1) *E-book*; *E-book* merupakan suatu aplikasi buku digital yang berbentuk elektronik yang berisi informasi atau panduan, novel. Layaknya seperti buku pada umumnya. Tidak berbeda pula dengan buku yang dicetak pada umumnya, *e-book* juga tersedia berbagai macam topik seperti, *ebook* teknologi, *ebook* sains, buku digital motivasi, dan juga tersedia berbagai macam banyak topik lainnya.
- 2) Aplikasi perpustakaan digital; Aplikasi perpustakaan digital merupakan suatu aplikasi perpustakaan yang dimana semua koleksinya berbentuk format digital. Seperti ipusnas, eperpus, eperpusdikbud, library. Sehingga untuk menggunakan atau mengaksesnya perlu yang namanya internet. Kehadiran aplikasi perpustakaan digital ini sangat berpengaruh besar bagi siswa yang suka membaca Sehingga memudahkan semua siswa dalam urusan membaca.

<sup>14</sup> Darwyan Syah, dkk., *Perencanaan Sistem Pemngajaran Pendidikan Agama Islam*, (Jakarta: Putra Grafika, 2007), cet ke-2, hal. 120.

<sup>15</sup>Robert Manuliang. *Buku Pedoman Literasi Sumber Belajar Online*, (Medan: FT UNIMED,2020), hal.2

- 3) Internet; Internet di era sekarang ini sangat penting perannya dalam kehidupan sehari-hari khususnya pendidikan. Penggunaan internet sangat membantu baik untuk pengajar ataupun pelajar, karena dengan adanya internet sangat bermanfaat bagi pelajar untuk mencari atau belajar kapan pun dan di mana saja
- 4) Website; Website merupakan sebuah situs informasi yang tersimpan di dalam server dan dapat di akses melalui sebuah alamat domain atau subdomain. Website juga sangat penting bagi pendidikan untuk menjadi media informasi dari sebuah lembaga pendidikan.
- 5) Blog; Blog merupakan suatu aplikasi web yang berupa tulisan. Blog juga berguna untuk pendidikan yaitu untuk memberikan instruksi yang besar sebagai sumber daya belajar siswa secara *online*. Di Indonesia pun sudah banyak contoh blog pendidikan yang dijadikan sebagai media belajar siswa secara *online*
- 6) Video pembelajaran *streaming* di youtube; Youtube sangat memudahkan siswa untuk mendapatkan pembelajaran secara *live streaming*.

#### d. Cara Memilih Penggunaan Sumber Belajar

Dalam rangka memanfaatkan sumber belajar secara lebih luas, hendaknya seorang guru memahami lebih dahulu beberapa kualifikasi yang dapat menunjuk pada sesuatu untuk dipergunakan sebagai sumber dalam proses pengajaran. Secara umum, guru sebelum mengambil keputusan terhadap penentuan sumber belajar, ia perlu mempertimbangkan segi-segi berikut ini;

- 1) Ekonomis atau biaya, apakah ada biaya untuk penggunaan suatu sumber belajar (yang memerlukan biaya. Misalnya, *overhead* (OHP) beserta transparansinya, video tape/TV beserta *cassete*-nya dan sebagainya.

- 2) Teknisi (tenaga), yaitu entah guru atau pihak lain yang mengoperasikan suatu alat tertentu yang dijadikan sumber belajar. Adakah tersedia teknisi khusus pembantu atau guru-guru itu sendiri, apakah dapat mengoperasikannya? Misalnya, cara mengoperasikan *slide*, video tape/TV, laboratorium, dan sebagainya.
- 3) Bersifat praktis, dan sederhana, yaitu mudah di jangkau, mudah dilaksanakan, dan tidak sulit/langka.
- 4) Bersifat fleksibel, maksudnya, sesuatu yang di dimanfaatkan sebagai sumber belajar jangan bersifat kaku atau paten, tapi harus mudah dikembangkan, bisa dimanfaatkan untuk mencapai tujuan pengajaran, tidak mudah dipengaruhi oleh faktor lain.
- 5) Relevan dengan tujuan pengejaran dan komponen-komponen pengajaran lainnya.
- 6) Dapat membantu efisien dan kemudian pencapaian tujuan pengajaran/belajar.
- 7) Memiliki nilai positif bagi proses atau aktivitas pengajaran khususnya peserta didik.
- 8) Sesuai dengan interaksi dan strategi pengajaran yang telah dirancang/sedang dilaksanakan.<sup>16</sup>

#### d. Komponen-komponen sumber belajar

Adapun komponen sumber belajar adalah sebagai berikut:

- 1) Tujuan misi atau fungsi sumber belajar. Setiap sumber belajar selalu mempunyai tujuan atau misi yang akan dicapai baik secara implisit maupun eksplisit, tujuan tersebut sangat dipengaruhi oleh sifat dan bentuk-bentuk sumber belajar itu sendiri
- 2) Bentuk, format, atau keadaan fisik sumber belajar. Wujud sumber belajar secara fisik berbeda satu sama lainnya

---

<sup>16</sup> Ahmad Rohani, *Pengelolaan Pengajaran*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), hal. 190.

di mana kita bisa menggunakan sebagai sumber belajar yang sama meskipun bentuknya berbeda. Misalnya untuk mempelajari sistem perbankan kita bisa melalui buku, praktik langsung di bank ataupun melalui tutorial dari ahli perbankan. Dengan berbagai sumber belajar itu tujuan kita bisa tercapai, kita bisa menggunakannya satu persatu ataupun dengan menggabungkan beberapa sumber belajar penggunaan dan pemanfaatannya hendaknya memperhitungkan segi waktu, biaya dan ketersediaan sumber belajar tersebut

- 3) Pesan yang dibawa sumber belajar. Setiap sumber belajar selalu membawa pesan yang dapat dimanfaatkan atau dipelajari pemakainya. Komponen pesan merupakan informasi yang penting oleh sebab itu para pemakai sumber belajar hendaknya memperhatikan bagaimana isi pesan itu untuk disimak.
- 4) Tingkat kesulitan atau kompleksitas pemakaian sumber belajar. Tingkat kompleksitas sumber belajar berkaitan dengan keadaan fisik dan sumber belajar. Sejauh mana tingkat kompleksitas perlu diketahui adalah untuk menentukan apakah sumber belajar itu masih dapat dipergunakan mengingat waktu dan biaya yang terbatas.<sup>17</sup>

*e. Faktor-faktor yang berpengaruh terhadap sumber belajar*

Adapun faktor-faktor yang berpengaruh terhadap sumber belajar:

- 1) Perkembangan teknologi. Perkembangan teknologi yang amat cepat dewasa ini amat berpengaruh terhadap sumber belajar yang dipergunakan, terutama bidang komputer dan ditemukannya

internet yang dewasa ini menjadi sumber belajar yang amat digemari baik peserta didik maupun guru

- 2) Nilai-nilai budaya setempat. Sering ditemukan bahan yang diperlukan sebagai sumber belajar dipengaruhi oleh faktor budaya setempat. Misalnya suatu tempat bekas peninggalan upacara ritual masa lalu yang masih dianggap tabu oleh masyarakat setempat untuk dikunjungi akan sulit dijadikan sebagai sumber belajar
- 3) Situasi ekonomi. Sumber belajar juga dipengaruhi keadaan ekonomi terutama dalam upaya memenuhi pengadaan sumber belajar dan upaya-upaya menyebarkan sumber belajar kepada pemakainya
- 4) Keadaan pemakai sumber belajar. Pemakai sumber belajar memegang peranan penting karena pemakailah yang mempergunakan sumber belajar tersebut. Keadaan dan sifat pemakai akan turut memengaruhi sumber belajar yang dimanfaatkan.

Berdasarkan pengertian sumber belajar tersebut di atas maka untuk menunjang kegiatan belajar mengajar di suatu lembaga pendidikan didirikan pusat sumber belajar atau biasa disebut PSB. Sebagai salah satu bentuk sumber belajar, PSB dapat menciptakan suatu kondisi belajar yang memungkinkan para siswa dapat memilih cara belajarnya sendiri-sendiri berdasarkan tujuan yang ingin dicapai. PSB merupakan suatu perpaduan dari fungsi perpustakaan dan pusat multimedia untuk menunjang kegiatan belajar mengajar dalam suatu lembaga pendidikan. Perencanaan dan pengelolaannya tergantung pada perencanaan dan pengelolaan lembaga pendidikan yang bersangkutan. Pengelolaan dilakukan oleh suatu tim petugas yang mempunyai keahlian yang telah ditentukan.

---

<sup>17</sup>Evi Fatimatur Rusydiyah, *Desain Pembelajaran Inovatif*, (Depok: PT RAJAGRAFINDO PERSADA, 2016), Cet-ke1, hal.195.

Tujuan utama dari suatu PSB adalah meningkatkan efektivitas dan efisiensi kegiatan proses belajar mengajar melalui pengembangan sistem instruksional yang merupakan suatu proses yang sistematis dan berkelanjutan yang membantu para guru untuk merencanakan suatu kegiatan belajar mengajar yang efektif dan efisien.<sup>18</sup>

#### Tujuan dan Fungsi Sumber Belajar

##### 1) Tujuan sumber belajar

Secara umum pusat sumber belajar bertujuan untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi kegiatan proses belajar mengajar melalui pengembangan sistem instruksional. Hal ini dilaksanakan dengan menyediakan berbagai macam pilihan untuk menunjang kegiatan kelas tradisional dan untuk mendorong penggunaan cara-cara non tradisional yang paling sesuai untuk mencapai tujuan program akademis dan kewajiban-kewajiban institusional yang direncanakan lainnya. Tujuan pusat belajar secara khusus lainnya antara lain:

- a) Menyediakan berbagai macam pilihan komunikasi untuk menunjang kegiatan kelas tradisional.
- b) Mendorong penggunaan cara-cara belajar baru yang paling cocok untuk mencapai tujuan program akademis dan kewajiban-kewajiban institusional lainnya.
- c) Memberikan pelayanan dalam perencanaan, produksi, produksi operasional dan tindakan lanjutan untuk pengembangan sistem instruksional.
- d) Melaksanakan latihan bagi para tenaga pengajar mengenai pengembangan sistem instruksional dan integrasi teknologi dalam proses belajar mengajar.
- e) Memajukan usaha penelitian yang perlu tentang penggunaan media pendidikan.

- f) Menyebarkan informasi yang akan membantu memajukan penggunaan berbagai macam sumber belajar dengan lebih efektif dan efisien.
- g) Menyediakan pelayanan produksi bahan pengajaran
- h) Memberi konsultasi untuk modifikasi dan desain fasilitas belajar.
- i) Membantu mengembangkan standar penggunaan sumber-sumber belajar.
- j) Menyediakan pelayanan pemeliharaan atas berbagai macam peralatan.
- k) Membantu dalam pemilihan dan pengadaan bahan-bahan media dan peralatan
- l) Menyediakan pelayanan evaluasi untuk membantu menentukan efektivitas berbagai cara pengajaran.

Dari uraian tujuan di atas, jelaslah bahwa PSB mempunyai peran yang cukup menentukan di dalam peningkatan efektivitas dan efisiensi proses belajar mengajar. Dengan demikian, dari awal hendaknya selalu kita sadari bahwa PSB bukan semata-mata suatu tempat atau gedung tempat menyimpan berbagai macam peralatan dan bahan pengajaran.<sup>19</sup>

2) Fungsi sumber belajar. Berdasarkan tujuan umum dan tujuan khusus di atas, PSB mempunyai fungsi dan kegiatan sebagai berikut:

- a) Fungsi pengembangan sistem instruksional. Fungsi ini menolong jurusan atau departemen dan staf tenaga pengajar secara individu di dalam membuat rancangan (desain) dan memilih *option* untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses belajar mengajar. Hal ini meliputi:
  - (1) Perencanaan kurikulum
  - (2) Identifikasi pilihan program instruksional
  - (3) Seleksi peralatan dan bahan
  - (4) Perkiraan biaya
  - (5) Penataran tentang pengembangan sistem instruksional bagi staf pengajar
  - (6) Perencanaan program

---

<sup>18</sup>Evi Fatimatur Rusydiyah, *Desain Pembelajaran Inovatif*, (Depok: PT RAJAGRAFINDO PERSADA, 2016), Cet-ke1, hal.197

---

<sup>19</sup> Ibid, hal-200

- (7) Prosedur evaluasi
- (8) Revisi program
- b) Fungsi pelayanan media. Fungsi ini berhubungan dengan pembuatan rencana program media dan pelayanan pendukung yang dibutuhkan guru dan peserta didik, meliputi:
  - (1) Sistem penggunaan media untuk kelompok besar
  - (2) Sistem penggunaan media untuk kelompok kecil
  - (3) Fasilitas program belajar sendiri
  - (4) Pelayanan perpustakaan media atau bahan pengajarnya
  - (5) Pelayanan pemeliharaan dan penyampaian
  - (6) Pelayanan pembelian bahan-bahan dan peralatan
- c) Fungsi produksi. Fungsi ini berhubungan dengan penyediaan materi atau bahan instruksional yang tidak dapat diperoleh melalui sumber komersial. Hal itu meliputi:
  - (1) Penyiapan karya seni asli (*original art work*) untuk tujuan instruksional.
  - (2) Produksi transparansi untuk OPH.
  - (3) Produksi fotografi
  - (4) Pelayanan reproduksi fotografi
  - (5) Pemrograman, pengeditan dan reproduksi rekaman pita suara
  - (6) Pemrograman, pemeliharaan dan pengembangan sistem televisi di kampus
- d) Fungsi administratif

Fungsi ini berhubungan dengan cara-cara bagaimana tujuan dan prioritas program dapat tercapai fungsi ini berhubungan dengan semua segi program yang dilaksanakan dan akan melibatkan semua staf dan pemakai di dalam cara-cara yang cocok. Hal ini meliputi beberapa kegiatan sebagai berikut:

- (1) Supervisi personalia untuk media
- (2) Pengembangan koleksi media untuk program pengajaran
- (3) Pengembangan spesifikasi pendidikan untuk fasilitas baru
- (4) Pengembangan sistem penyampaian

- (5) Pemeliharaan kelangsungan pelayanan produksi bahan pengajaran
- (6) Penyediaan pelayanan untuk pemeliharaan bahan, peralatan dan fasilitas

Keempat fungsi PSB dengan kegiatan-kegiatannya di atas adalah merupakan fungsi dan kegiatan yang ideal. Seberapa jauh kegiatan ideal tersebut dapat dilaksanakan oleh PSB akan sangat bergantung pada tujuan program pengajaran, fasilitas, peralatan yang dimiliki, staf dan personalia yang ada di dalam PSB tersebut. Namun secara demikian dapat dipastikan keempat fungsi di atas akan selalu dijumpai dalam setiap PSB sebagai suatu lembaga yang berusaha untuk memajukan efektivitas dan efisiensi kegiatan belajar mengajar. Yang berbeda hanya kegiatan-kegiatan yang nyata yang berhubungan dengan keempat fungsi di atas, sesuai dengan adanya pembatasan-pembatasan yang ada pada masing-masing PSB.<sup>20</sup>

#### *f. Pemanfaatan Sumber Belajar*

Aplikasi praktis teknologi pendidikan dalam pemecahan masalah belajar mempunyai bentuk konkret dengan adanya sumber belajar yang memungkinkan peserta didik dapat belajar. Sumber belajar adalah segala komponen sistem instruksional baik secara khusus dirancang maupun yang menurut sifatnya dapat dipakai atau dimanfaatkan untuk membantu proses belajar. Pada umumnya pemanfaatan sumber belajar tersebut mempunyai potensi untuk:

1. Meningkatkan produktivitas pendidikan dengan jalan:
  - a) Mempercepat laju belajar (*rate of learning*), membantu guru untuk mempergunakan waktunya secara lebih baik
  - b) Mengurangi beban guru dalam menyajikan informasi sehingga guru dapat lebih banyak membina dan

---

<sup>20</sup> Ibid, hal-203

- mengembangkan kegairahan belajar siswa.
- c) Memberikan kemungkinan pendidikan yang lebih individual dengan jalan:
    - 1) Mengurangi kontrol guru yang kaku dan tradisional
    - 2) Memberi kesempatan kepada siswa untuk berkembang sesuai kemampuannya
  2. Memberikan dasar yang lebih ilmiah terhadap pengajaran, dengan jalan:
    - a) Perencanaan program pengajaran yang lebih sistematis
    - b) Pengembangan bahan pengajaran yang dilandasi oleh penelitian tentang perilaku.
  3. Lebih memantapkan pelajaran, dengan jalan:
    - a) Meningkatkan kapabilitas manusia dengan berbagai media komunikasi
    - b) Penyajian informasi dan data secara lebih konkret.
  4. Memungkinkan belajar secara seketika (*Immediacy of learning*) karena dapat
    - a) Mengurangi jurang pemisah antara pelajaran yang sifatnya verbal dan abstrak dengan realitas yang sifatnya konkret
    - b) Memberikan pengetahuan langsung
  5. Memungkinkan penyajian pendidikan lebih luas, terutama dengan adanya media massa, melalui:
    - a) Pemanfaatan bersama (secara lebih luas) tenaga ataupun kejadian langka
    - b) Penyajian informasi yang mampu menembus batas geografi<sup>21</sup>

### 1. Pengertian prestasi belajar

#### *Pengertian Prestasi Belajar*

Prestasi belajar merupakan gabungan dari dua kata, yaitu “prestasi” dan “belajar”. Pada setiap kata tersebut memiliki arti tersendiri. Tertulis di dalam kamus besar bahasa Indonesia, prestasi

<sup>21</sup> Ali mudlofir, *Desain pembelajaran inovatif*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2017), Cet. Ke-2, hal. 203

merupakan hasil yang telah dicapai (dari yang telah dilakukan, dikerjakan, dan sebagainya). Prestasi dapat diartikan sebagai hasil yang diperoleh karena adanya aktivitas belajar yang telah dilakukan.<sup>22</sup> prestasi berasal dari bahasa belanda yaitu *prestatie*. Dalam bahasa Indonesia menjadi prestasi yang berarti hasil usaha. Istilah prestasi belajar (*achievement*) berbeda dengan hasil belajar (*learning outcome*). Prestasi belajar pada umumnya berkenaan dengan aspek pengetahuan sedangkan hasil belajar meliputi aspek pembentukan watak peserta didik.

Prestasi adalah hasil dari suatu kegiatan yang telah dikerjakan, diciptakan baik secara individu atau kelompok.<sup>23</sup> Menurut Mas’ud Hasan Abdul Dahar yang dikutip oleh Djamarah, prestasi adalah apa yang telah dapat diciptakan, hasil pekerjaan, hasil yang menyenangkan hati yang diperoleh dengan semangat kerja.<sup>24</sup> Menurut Purwodaminto, prestasi adalah hasil sesuatu yang telah dicapai.<sup>25</sup> Prestasi berdasar para toko tersebut, dapat dikerucutkan menjadi suatu kegiatan yang menghasilkan. Selain itu, tentang belajar sebagaimana telah dikemukakan oleh Oemar Hamalik dalam bukunya proses belajar mengajar mengajar, menyebutkan bahwa belajar merupakan memodifikasi atau memperteguh kelakuan melalui pengalaman. Menurut pengertian tersebut, belajar merupakan proses suatu kegiatan dan bukan suatu hasil atau tujuan. Belajar bukan hanya mengingat, akan tetapi lebih dalam dari pada itu, yakni mengalami. Hasil belajar bukan merupakan

<sup>22</sup> Muhammad Fathurrahman & Sulistyorini, *Belajar dan Pembelajaran* (Yogyakarta: Teras, 2012), hal. 118

<sup>23</sup> Syaiful Bahri Djamarah, *Prestasi Belajar dan Kompetensi Guru* (Surabaya: Usaha Nasional, 1994), hal. 19

<sup>24</sup> *Ibid*, hal. 21

<sup>25</sup> WJS. Poerwadarminta, *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (Jakarta: Balai Pustaka, 1989), hal. 251

suatu penguasaan hasil latihan melainkan perubahan perilaku.<sup>26</sup> Keberhasilan dalam belajar dapat diukur dari seberapa bisa pelajaran mempraktikkan sesuatu yang dipelajari dalam kehidupan sehari-hari.

Belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam berinteraksi dengan lingkungannya.<sup>27</sup> Belajar adalah hal memperoleh kebiasaan, pengetahuan sikap.<sup>28</sup> Dengan belajar, seseorang akan menghasilkan ide-ide baru yang sejalan dengan apa yang ia dapatkan selama belajar. Belajar identik dengan seseorang yang sedang berpikir tentang apa yang ingin mereka tahu, karna dengan rasa ingin tahu tersebut seseorang akan melakukan aktivitas berpikir yang disebut dengan belajar.

Belajar merupakan suatu aktivitas berpikir yang dilakukan melalui interaksi yang dilakukan oleh manusia, baik sesama manusia atau dengan lingkungannya. Belajar juga dilakukan dengan sengaja, artinya seseorang belajar dilakukan kapan saja dan di mana saja sesuai dengan kebutuhan mereka dan ketentuan waktu yang jelas, sehingga akan menghasilkan perubahan-perubahan yang dapat dirasakan oleh pembelajar, dapat diartikan bahwa belajar sebagai proses yang kompleks yang tidak mudah didefinisikan, belajar hampir sama dengan proses perubahan perilaku yang merupakan hasil pengalaman dan hal itu tidak dikaitkan dengan keadaan sementara. Dengan kata lain belajar

merupakan usaha seseorang yang dilakukan untuk menjadikan atau merubah tingkah laku yang lebih baik, dilakukan dengan sengaja dan terencana.

Prestasi dalam belajar adalah hasil dari pengukuran terhadap peserta didik yang meliputi faktor kognitif, efektif dan psikomotorik setelah mengikuti proses pembelajaran yang diukur dengan menggunakan instrumen tes atau instrumen yang relevan. Prestasi belajar adalah penilaian pendidikan tentang kemajuan siswa dalam segala hal yang dipelajari di sekolah yang menyangkut pengetahuan atau keterampilan yang dinyatakan sesudah hasil penelitian.<sup>29</sup> Prestasi belajar adalah hasil yang dicapai oleh siswa selama proses belajar mengajar dalam kurun waktu tertentu. Hasil pengukuran dari belajar tersebut diwujudkan dalam bentuk angka, huruf, simbol, maupun kalimat yang menyatakan keberhasilan siswa selama proses pembelajaran.

Sutratinah Tirtonegoro mengartikan prestasi belajar belajar sebagai penilaian hasil usaha kegiatan hasil belajar yang dinyatakan dalam bentuk simbol, angka, huruf, maupun kalimat yang dapat mencerminkan hasil yang sudah dicapai oleh setiap anak dalam periode tertentu.<sup>30</sup> Muhibbin Syah juga berpendapat bahwa prestasi belajar diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa mencapai tujuan yang telah ditetapkan dalam sebuah program pengajaran. Indikator prestasi belajar adalah pengungkapan hasil belajar yang meliputi segenap ranah psikologis yang berubah sebagai akibat pengalaman dan proses belajar siswa. Ranah yang dimaksud

---

<sup>26</sup> Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar* (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2008), hal 27

<sup>27</sup> Slameto, *Belajar & Faktor-faktor yang Mempengaruhi* (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), hal.2

<sup>28</sup> L. Crow & A. Crow, *Psikologi Pendidikan*, Terj. Abd Rachman Abror (Yogyakarta: Nur Cahaya, 1989), hal. 275

---

<sup>29</sup> *Ibid*, hal. 24

<sup>30</sup> Sutratinah Tirtonegoro, *Anak Super Normal dan Program Pendidikannya* (Jakarta: Bina Aksara, 2001), hal.43

antara lain adalah: ranah cipta, rasa dan karsa.<sup>31</sup>

Dari beberapa pengertian di atas, dapat kita simpulkan bahwa prestasi belajar merupakan hasil dari kegiatan belajar seorang siswa yang juga disertai perubahan yang dicapai oleh siswa yang dinyatakan dalam bentuk simbol, angka, huruf, ataupun kalimat sebagai ukuran tingkat keberhasilan siswa dengan standardisasi yang telah ditetapkan dan menjadi kesempurnaan bagi siswa baik dalam berpikir dan berbuat

Secara umum ada dua faktor yang mempengaruhi dalam prestasi belajar siswa, yaitu faktor internal dan eksternal. Faktor internal merupakan faktor yang datangnya melalui diri siswa yang berupa faktor fisiologis (kesehatan dan keadaan tubuh), psikologis (minat, bakat, intelegensi, emosi, kelelahan dan cara belajar) sedangkan faktor eksternal ialah faktor yang datangnya dari luar diri siswa yang dipengaruhi oleh lingkungan, seperti, lingkungan keluarga, lingkungan masyarakat, lingkungan alam. Semua faktor tersebut harus berkontribusi sinergi satu sama lain karna mempengaruhi prestasi belajar dan dalam rangka membantu siswa dalam mencapai prestasi belajar yang sebaik-baiknya.<sup>32</sup>

Prestasi belajar yang dimaksud ialah hasil penguasaan yang dicapai oleh siswa dalam bidang studi tertentu setelah mengikuti proses belajar mengajar. Prestasi belajar dapat diketahui dengan mengadakan proses penilaian atau pengukuran melalui kegiatan evaluasi. Alat evaluasi dalam pengukuran prestasi belajar berupa tes yang telah disusun dengan baik sesuai dengan standar yang dikehendaki, sehingga hasil evaluasi dapat

menggambarkan pencapaian siswa dengan melihat kemampuan siswa tersebut.

#### *Jenis-jenis prestasi belajar*

Pada prinsipnya, pengungkapan hasil belajar ideal meliputi segenap ranah psikologi yang berubah sebagai akibat pengalaman dan proses belajar siswa. Yang dapat dilakukan guru dalam hal ini adalah mengambil cuplikan perubahan tingkah laku yang dianggap penting yang dapat mencerminkan perubahan yang terjadi sebagai hasil belajar siswa, baik yang berdimensi cipta dan rasa maupun karsa.<sup>33</sup>

Menurut S. Bloom dalam teori taksonomi yang tertuang dalam buku psikologi pendidikan menyatakan bahwa, tujuan belajar siswa diarahkan untuk mencapai tiga ranah. Yang dimaksud ketiga ranah tersebut adalah ranah kognitif, ranah efektif, ranah psikomotorik. Dalam proses kegiatan belajar mengajar, maka dari tiga ranah tersebut pula akan terlihat keberhasilan siswa dalam menerima hasil pembelajaran atau ketercapaian siswa dalam penerimaan pembelajaran. Dengan kata lain prestasi belajar akan dapat terukur melalui ketercapaian siswa dalam penguasaan tiga ranah tersebut. Maka untuk lebih spesifiknya penulisan akan menguraikan ketiga ranah kognitif, efektif, dan psikomotorik sebagai yang terdapat dalam teori B.S Bloom

1) *Cognitive domain* (ranah kognitif), yang berisi perilaku-perilaku yang menekankan aspek intelektual, seperti pengetahuan, pengertian, dan keterampilan berpikir. B.S Bloom membagi domain kognisi ke dalam enam tingkatan. Domain ini terdiri dari dua bagian: pertama, berupa pengetahuan (kategori 1), dan ke dua:

---

<sup>31</sup> Muhibbin Syah, *Psikologi Pendidikan* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 1995), hal.141

<sup>32</sup> M. Dalyono, *Psikologi Pendidikan* (Jakarta: Rineka Cipta, 2007), hal 55

---

<sup>33</sup> Muhibbin Syah, *Psikologi Pendidikan Dengan Pendekatan Baru*, (Bandung:PT. Remaja Rosdakarya, 2001), hal. 150

berupa kemampuan dan keterampilan intelektual (kategori 2-6).

- a. Pengetahuan (*Knowledge*). Berisikan kemampuan untuk mengenali dan mengingat peristilahan, definisi, fakta-fakta, gagasan, pola, urutan, metodologi, prinsip dasar dan sebagainya. Pengetahuan juga diartikan sebagai kemampuan mengingat akan hal-hal yang pernah dipelajari dan disimpan dalam ingatan
- b. Pemahaman (*Comprehension*).
- c. Pemahaman didefinisikan sebagai kemampuan untuk menangkap makna dan arti yang dari bahan yang dipelajari. Pemahaman juga dikenali dari kemampuan untuk membaca dan memahami gambaran, laporan, tabel, diagram, arahan, peraturan, dan sebagainya.
- d. Aplikasi (*Application*). Aplikasi atau penerapan diartikan sebagai kemampuan untuk menerapkan suatu kaidah atau metode bekerja pada suatu kasus atau problem yang kongkret dan baru. Ditingkat ini, seseorang memiliki kemampuan untuk menerapkan gagasan, prosedur, metode, rumus, teori, dan sebagainya di dalam kondisi kerja.
- e. Analisis (*Analysis*). Analisis didefinisikan sebagai kemampuan untuk merinci suatu kesatuan kedalam bagian-bagian, sehingga struktur keseluruhan atau organisasinya dapat dipahami dengan baik. Ditingkat analisis, seseorang akan mampu menganalisa informasi kedalam bagian yang lebih kecil untuk mengenali pola atau hubungannya, dan mampu mengenali serta membedakan faktor penyebab dan akibat dari sebuah skenario yang rumit.
- f. Sintesis (*Synthesis*). Sintesis diartikan sebagai kemampuan untuk membentuk suatu kesatuan atau

pola baru.<sup>34</sup> Sintesis satu tingkat diatas analisa. Seseorang ditingkat sintesa akan mampu menjelaskan struktur atau pola dari sebuah skenario yang sebelumnya tidak terlihat, dan mampu mengenali data atau informasi yang harus didapat untuk menghasilkan solusi yang dibutuhkan.

- g. Evaluasi (*Evaluation*). Evaluasi diartikan sebagai kemampuan untuk membentuk suatu pendapat mengenai sesuatu atau beberapa hal, bersama dengan pertanggung jawaban pendapat itu, yang berdasarkan kriteria tertentu.<sup>35</sup> Evaluasi dikenali dari kemampuan untuk memberikan penilaian terhadap solusi, gagasan, metodologi, dengan menggunakan kriteria yang cocok atau standar yang ada untuk memastikan nilai efektivitas atau manfaatnya.
- 2) *Affective Domain* (Ranah afektif), berisi perilaku-perilaku yang menekankan aspek perasaan dan emosi, seperti minat, sikap, apresiasi, dan cara penyesuaian diri. Tujuan pendidikan ranah afektif adalah hail belajar atau kemampuan yang berhubungan dengan sikap atau afektif. Taksonomi tujuan pendidikan ranah afektif terdiri dari aspek:
    - a) Penerimaan (*Receiving/Attending*). Penerimaan mencakup kepekaan akan adanya suatu perangsang dan kesediaan untuk memperhatikan rangsangan itu, seperti buku pelajaran atau penjelasan yang diberikan oleh guru<sup>36</sup>
    - b) Tanggapan (*Responding*). Memberikan reaksi terhadap fenomena yang ada dilingkungannya meliputi persetujuan, kesediaan, dan

---

<sup>34</sup> *Ibid*, hal.247

<sup>35</sup> *Ibid*, hal.247

<sup>36</sup> *Ibid*, hal. 248

- kepuasan dan memberikan tanggapan.
- c) Penghargaan (*Valuating*). Penghargaan atau penilaian mencakup kemampuan untuk memberikan penilaian terhadap sesuatu dan membawa diri sesuai dengan penilaian itu. Mulai dibentuk suatu sikap menerima, menolak atau mengabaikan, sikap itu nyatakan dalam tingkah laku yang sesuai dengan konsisten dengan sikap batin.
- d) Pengorganisasian (*Organization*). Memadukan nilai-nilai yang berbeda, menyelesaikan konflik diantaranya, dan membentuk suatu sistem nilai yang konsisten. Pengorganisasian juga mencakup kemampuan untuk membentuk suatu sistem nilai sebagai pedoman dan pegangan dalam kehidupan. Nilai-nilai yang diakui dan diterima ditempatkan pada suatu skala nilai mana yang pokok dan selalu harus diperjuangkan, mana yang tidak begitu penting.
- e) Karakterisasi berdasarkan nilai-nilai (*Characterization by a value or value complex*). Memiliki sistem nilai yang mengendalikan tingkah lakunya sehingga menjadi karakteristik gaya hidupnya. Karakterisasinya mencakup kemampuan untuk menghayati nilai-nilai kehidupan sedemikian rupa, sehingga menjadi milik pribadi (internalisasi) dan menjadi pegangan nyata dan jelas dalam mengatur kehidupannya sendiri.
- 3) *Psychomotor Domain* (Ranah Psikomotor) berisi perilaku-perilaku yang menekankan aspek keterampilan motorik seperti tulisan tangan, mengetik, berenang, dan mengoperasikan mesin. Alisuf Sabri dalam buku psikologi pendidikan menjelaskan, keterampilan ini disebut motorik karna keterampilan ini melibatkan secara langsung otot, urat,

dan persendian, sehingga keterampilan benar-benar berakar pada kejasmanian. Orang yang memiliki keterampilan motorik, mampu melakukan serangkaian gerakan tubuh dalam urutan tertentu dengan mengadakan koordinasi gerakan-gerakan anggota tubuh secara terpadu. Ciri khas dari keterampilan motorik ini ialah adanya kemampuan. Automatisme, yaitu gerak-gerak yang terjadi berlangsung secara teratur dan berjalan secara baik, secara efektif tanpa harus disertai pikiran tanpa apa yang harus dilakukan dan mengapa hal ini dilakukan.

Keterampilan motorik lainnya yang dikaitkan dengan pendidikan agama ialah keterampilan membaca dan menulis huruf Arab, keterampilan membaca dan melantunkan ayat-ayat Al-Quran, keterampilan melaksanakan gerakan-gerakan shalat. Semua jenis keterampilan tersebut diperoleh melalui proses belajar dengan prosedur latihan.<sup>37</sup>

#### *Faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar*

Banyak faktor-faktor yang dapat mempengaruhi prestasi belajar, tetapi menurut Slameto.<sup>38</sup> Secara garis besar dapat digolongkan menjadi dua yaitu faktor intern dan faktor ekstern. Faktor intern adalah faktor yang berasal dari dalam individu yang sedang belajar. Faktor ekstern adalah faktor yang ada di luar individu

- 1) Faktor siswa
- a) Faktor jasmani, Faktor kesehatan, sehat berarti dalam keadaan baik atau dapat berfungsi dengan normal segenap organ tubuh dan bebas dari penyakit. Proses

<sup>37</sup> Alisuf sabri, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta: Pedoman Ilmu Jaya, 2007), hal. 84

<sup>38</sup> Slameto, *Belajar dan Faktor yang mempengaruhinya*. (Jakarta: Rineka. Cipta), hal. 128

belajar seseorang terganggu. Jadi sehat di sini meliputi sehat jasmani, rohani dan sosial, kesehatan seseorang berpengaruh terhadap belajarnya.

(1)Intelegensi, Cacat tubuh adalah sesuatu yang menyebabkan kurang berfungsinya salah satu dari organ tubuh. Cacat tubuh juga sangat mempengaruhi proses belajar.

(2)Faktor Psikologis meliputi:

- a. Intelegensi adalah kecakapan yang terdiri dari tiga jenis kecakapan untuk menghadapi dan menguasai kedalaman dengan situasi yang baru dengan cepat dan efektif, mengetahui konsep-konsep yang abstrak dan efektif, mengetahui relasi dan mempelajari dengan cepat. Jadi intelegensi berpengaruh terhadap belajar. Walaupun begitu siswa mempunyai intelegensi tinggi belum tentu berhasil dalam belajar, sebab belajar suatu proses yang kompleks dengan banyak faktor yang mempengaruhi, sedangkan intelegensi hanya merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi dalam belajar.
- b. Perhatian, Perhatian adalah keaktifan jiwa yang dipertinggi agar siswa dapat belajar dengan baik, usahakan bahan pelajaran selalu menarik perhatian siswa. Perhatian dapat dikatakan perumusan energi psikis yang ditujukan kepada suatu objek pelajaran atau dapat dikatakan sebagai banyak sedikitnya kesadaran yang menyertai aktivitas belajar.
- c. Minat, Minat adalah kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan. Jadi minat besar pengaruhnya terhadap belajar sebab dengan adanya minat belajar akan berlangsung dengan baik.
- d. Bakat, Bakat adalah kemampuan untuk belajar, dengan bakat yang

ada akan menimbulkan hasil belajar yang baik

- e. Motif, Motif Erat hubungannya dengan tujuan yang akan akan dicapai, akan tetapi di dalam mencapai tujuan itu diperlukan berbuat, sedangkan yang menjadi penyebab berbuat adalah motif itu sendiri sebagai daya penggerak atau pendorong
  - f. Kebiasaan belajar , Kebiasaan belajar adalah sebuah langkah yang dilaksanakan secara teratur. Jadi kebiasaan belajar juga berpengaruh terhadap pencapaian prestasi belajar. Siswa yang memiliki kebiasaan belajar yang baik akan lebih bersemangat dalam belajar.
  - g. Kematangan, Kematangan adalah suatu tingkat atau fase pertumbuhan seseorang.
  - h. Kesiapan, Kesiapan adalah kesediaan untuk memberikan respon atau bereaksi
- (3) Faktor kelelahan, Kelelahan pada seseorang sulit untuk dipisahkan tetapi dapat dibedakan menjadi dua macam yaitu kelelahan jasmani dan kelelahan rohani. Kelelahan jasmani kelihatan dari lunglainya tubuh, sedangkan kalo kelelahan rohani dilihat dengan adanya kebosanan.
- 2) Faktor Guru
- a) Kurikulum dan metode pengajaran. Di dalam memberikan kurikulum, guru guru hendaknya dapat memperhatikan keadaan siswa sehingga siswa dapat menerima dan menguasai pelajaran yang disampaikan oleh guru. Metode pengajar yang digunakan oleh guru sangat mempengaruhi keberhasilan belajar siswa. Untuk meningkatkan motivasi siswa untuk belajar, guru harus mampu mengusahakan metode belajar yang tepat, efektif dan efisien
  - b) Relasi guru dengan siswa dan relasi siswa dengan siswa. Guru harus

mampu menciptakan keakraban dengan siswa sehingga di dalam memberikan pelajaran mudah diterima oleh siswa dan guru harus mampu membuat siswa dengan siswa yang lainnya terjalin hubungan yang akrab. Sebab dengan keakraban dapat mempengaruhi motivasi belajar siswa. Dari segi faktor guru, kurikulum dan metode mengajar dapat mempengaruhi prestasi belajar siswa. Ketika guru sudah tepat menggunakan metode pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajarnya, diharapkan siswa dapat prestasi belajar yang tinggi.

### A. Metode Penelitian

Metode ialah suatu prosedur atau cara untuk mengetahui sesuatu yang mempunyai langkah-langkah sistematis. Pada penelitian ini penulis menggunakan metode penelitian kuantitatif. Metode kuantitatif merupakan suatu jenis penelitian yang spesifikasinya adalah sistematis, terencana, dan terstruktur dengan jelas sejak awal hingga pembuatan desain penelitian. Penelitian ini terdiri dari dua variabel, yaitu sumber belajar (X) dan prestasi belajar (Y). Penelitian *Ex Post Facto* adalah penelitian yang meneliti hubungan sebab akibat yang tidak dimanipulasi oleh peneliti. Adanya hubungan sebab akibat berdasarkan atas kajian teoritis, bahwa suatu variabel tertentu mengakibatkan variabel tertentu. Penelitian dengan rancangan *Ex Post Facto* sering disebut dengan *after the fact*. Artinya, penelitian yang dilakukan setelah suatu kejadian itu terjadi. Disebut juga sebagai *restropective study* karna penelitian ini merupakan penelitian penelusuran kembali terhadap suatu peristiwa atau suatu kejadian dan kemudian mengikuti kebelakang untuk

mengetahui faktor-faktor yang dapat menimbulkan kejadian tersebut.<sup>39</sup>

### B. Hasil Penelitian Dan Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan sumber belajar berbasis *online* dalam meningkatkan prestasi belajar PAI kelas VII di SMPIT Tunas Harapan Ilahi Kota Tangerang. Data dan informasi penelitian yang telah dikumpulkan dari hasil angket, wawancara, observasi, dan dokumentasi yang telah dilakukan di SMPIT Tunas Harapan Ilahi Kota Tangerang kemudian diolah dalam bentuk analisis data kuantitatif sesuai dengan rumusan masalah yang hendak dijawab.

Selanjutnya, penulis akan menjelaskan hasil penelitian yang diperoleh mengenai sumber belajar berbasis online terhadap prestasi belajar PAI siswa kelas VII di SMPIT Tunas Harapan Ilahi Kota Tangerang.

### Analisis Data Tentang prestasi Belajar PAI Siswa Kelas VII SMPIT Tunas Harapan Ilahi Kota Tangerang

Prestasi Belajar siswa kelas VII di SMPIT Tunas Harapan Ilahi Kota Tangerang penulis jelaskan berdasarkan hasil nilai raport siswa kelas VII SMPIT Tunas Harapan Ilahi Kota Tangerang. Dan selanjutnya penulis akan menjabarkan tiap masing-masing nilai dalam bentuk kriteria skor nilai yang termuat didalamnya 5 (lima) kategori yaitu sangat rendah, rendah, sedang, tinggi, dan sangat tinggi. Berdasarkan tabel dan grafik diatas maka dapat diketahui rata-rata prestasi belajar PAI siswa berada pada kategori "sedang", Hasil tersebut terlihat dari rata-rata nilai prestasi belajar PAI sebesar 84. Selain itu, ternyata siswa yang mendapatkan skor

---

<sup>39</sup>Iwan Hermawan, *Metodelogi Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif dan Mixed Methode*, (Kuningan: Hidayatul Quran Kuningan, 2019), hal.42.

hasil belajar dalam kategori “sangat rendah” berjumlah 4 orang terletak pada interval  $x \leq 76$  Dengan persentase sebesar 9%. Selanjutnya, siswa yang mendapatkan skor prestasi belajar dalam kategori “rendah” berjumlah 10 orang terletak pada  $76 < x \leq 81$  Dengan persentase sebesar 22%. Dan siswa yang mendapatkan skor prestasi belajar dalam kategori “Sedang” berjumlah 18 orang terletak pada interval  $81 < x \leq 87$  Dengan persentase sebesar 40%. Kemudian siswa yang mendapatkan skor prestasi belajar dalam kategori “Tinggi” berjumlah 10 orang yang terletak pada interval  $87 < x \leq 92$  Dengan persentase sebesar 22%. Dan yang terakhir siswa yang mendapatkan skor hasil belajar dalam kategori “Sangat Tinggi” berjumlah 3 orang yang terletak pada interval skor  $x > 92$ . Dengan persentase sebesar 7%.

#### Pengujian Prasyarat Analisis

1. Uji Normalitas Data; Uji normalitas data adalah uji prasyarat tentang kelayakan data untuk di analisis dengan menggunakan statistik parametrik atau nonparametrik. Melalui uji ini, sebuah data hasil penelitian dapat diketahui bentuk distribusi data tersebut, yaitu berdistribusi normal atau tidak normal. Berikut adalah hasil uji normalitas data yang menggunakan aplikasi SPSS versi 24.0. Teknik pengujian uji normalitas bisa menggunakan uji *Kolmogorov Smirnov* atau *Liliefors* atau uji *chi kuadrat* dengan menggunakan bantuan aplikasi SPSS versi 24.0 Adapun kriteria uji normalitas adalah sebagai berikut:

- a) Jika nilai sig. atau signifikansi atau nilai probabilitas  $> 0,05$  maka data berdistribusi normal
- b) Jika nilai sig. atau signifikansinya atau nilai probabilitas  $< 0,05$  maka data tidak berdistribusi normal.

Berdasarkan hasil output dari pengolahan SPSS versi 24.0 dengan menggunakan uji *One Sample Kolmogorov Smirnov* bahwa nilai *Asymp. Sig.* pada

literasi digital pada tabel *Test Of Normality* menunjukkan angka  $0,200 >$  nilai sig ( $0,050$ ) maka dapat diambil kesimpulan bahwa datanya berdistribusi normal.

2. Uji Homogenitas; Uji homogenitas adalah uji yang membandingkan dua varians dua kelompok atau lebih data sampel. Tujuan dari uji ini adalah untuk mengetahui apakah data sampel berasal dari populasi yang memiliki karakteristik yang sama atau homogen. Kriteria pengambilan keputusan dalam uji homogenitas ialah apabila nilai signifikansi  $> 0,05$  maka varian dua kelompok data bersifat homogen dan jika nilai signifikansi  $< 0,05$  maka data bersifat tidak homogen.

- a) Uji Homogenitas Sumber Belajar Online (X)

Berdasarkan hasil output dari pengolahan spss bahwa nilai sig. Sumber belajar online pada tabel *Test Of Homogeneity Of Variance* menunjukkan angka  $0,602 >$  nilai sig ( $0,050$ ) maka dapat diambil kesimpulan bahwa variabel X atau Sumber belajar online datanya homogen.

- b) Uji Homogenitas Prestasi Belajar PAI (Y)

Berdasarkan hasil output dari pengolahan SPSS 24.0 bahwa nilai sig. pada tabel *Test Of Homogeneity Of Variance* menunjukkan angka  $0,120 >$  nilai sig ( $0,050$ ) maka dapat diambil kesimpulan bahwa variabel Y atau Prestasi Belajar PAI datanya homogen.

3. Uji Linearitas; Uji linearitas adalah bertujuan untuk mengetahui apakah dua variabel memiliki hubungan yang linear atau tidak secara signifikan. Uji ini biasanya digunakan dalam regresi linear atau analisis korelasi. Adapun kriteria pengambilan keputusan dari uji linearitas adalah sebagai berikut:

- a) Jika nilai sig. *deviation from linearity*  $> 0,05$  maka terdapat hubungan yang linear antara kedua variabel
- b) Jika nilai sig. *deviation from linearity*  $< 0,05$  maka terdapat

hubungan yang linear antara kedua variabel

Berdasarkan hasil output dari pengolahan SPSS 24.0 pada tabel *Annova Table* bahwa nilai Sig. pada deviation from linearity menunjukkan angka 0,912 > nilai sig (0,050) maka dapat diambil kesimpulan bahwa antara sumber belajar online (X) dan prestasi Belajar PAI (Y) datanya mempunyai hubungan yang linear.

4. Uji Korelasi Sederhana; Uji korelasi sederhana adalah uji yang digunakan untuk mencari apakah kedua variabel tersebut berhubungan atau tidak dengan catatan datanya harus berdistribusi normal. Jenis uji statistik parametris untuk pengujian hubungan yaitu dengan menggunakan korelasi *product moment pearson*. Berdasarkan hasil output dari pengolahan SPSS 24.0. Bahwa nilai *Pearson Correlations* sumber belajar online menunjukkan angka -0,329 dapat diambil kesimpulan sumber belajar online (X) dan prestasi Belajar PAI (Y) mempunyai hubungan yang terletak pada kategori “tinggi” karena terletak pada rentang -0,200 – (-0,399).

5. Uji Regresi Linear Sederhana; Uji regresi linear sederhana digunakan untuk menguji nilai signifikan atau tidaknya hubungan dua variabel melalui koefisien regresinya. Uji regresi linear sederhana bisa menggunakan aplikasi SPSS versi 24. Berikut ini hasil uji regresi linear sederhananya:

Tabel Anova fungsinya adalah untuk menjelaskan apakah ada pengaruh yang signifikan antara Sumber Belajar Online (X) terhadap prestasi belajar PAI (Y). Dari *output* pengolahan SPSS 24 tersebut nilai F hitung adalah 5,215 dengan nilai F tabel yang dapat dilihat pada tabel F dengan nilai df pembilang = 1 dan nilai df penyebut = 43 atau  $df = n - k - 1 = 45 - 1 - 1 = 43$  dengan taraf signifikansi 5% maka F tabel adalah 4,07. Jadi, nilai F hitung (5,215) > (4,07) F tabel maka  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak atau dengan melihat nilai signifikansi (0,27) < (0,050) maka dapat

disimpulkan bahwa  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara sumber belajar online (X) terhadap prestasi Belajar PAI (Y) atau model persamaan regresi dapat digunakan untuk memprediksi variabel Y/prestasi belajar PAI.

a) Dari *output* di atas diketahui nilai t hitung = -2,284 dengan nilai signifikansi  $0,027 < 0,050$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima artinya ada pengaruh yang signifikan antara Sumber belajar online (X) terhadap prestasi Belajar PAI (Y).

b) Pada tabel *Coeffisient* pada kolom B nilai *Constant* (a) adalah 93,124, sedangkan nilai Sumber belajar online (b) adalah 0,107, sehingga didapat persamaan regresinya sebagai berikut:

$$Y = a + bX$$

$$Y = 93,124 - 0,107 X$$

Berdasarkan hasil persamaan tersebut dapat diartikan sebagai berikut:

1) Angka Konstanta (*Constant*) pada dari *Unstandardized Coefisient* yaitu sebesar 93,124. Artinya jika Sumber belajar online (X) nilainya 0, maka nilai koefisien prestasi belajar PAI (Y) nya sebesar 77,455.

2) Angka Koefisien Regresi sumber belajar (b) = -0,107

Angka ini diartikan bahwa setiap penambahan 1% sumber belajar online (X) maka prestasi belajar PAI (Y) akan menurun sebesar 0,107. Oleh karena itu, angka koefisien regresi bernilai positif (-) maka dapat diartikan bahwa sumber belajar online (X) berpengaruh negatif terhadap prestasi belajar PAI (Y).

6. Uji Koefisien Determinasi; Uji Koefisien Determinasi adalah uji yang dilakukan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh antara variabel X (sumber belajar online) terhadap variabel Y (prestasi Belajar PAI)

Berdasarkan hasil output dari pengolahan SPSS 24.0 pada tabel *Model Summary* bahwa nilai nilai R menunjukkan angka

0,248, maka dapat dihitung sebagai berikut:

$$\begin{aligned} KD &= R^2 \times 100\% \\ &= 0,329^2 \times 100\% \\ &= 10,8\% \end{aligned}$$

Dari perhitungan di atas dapat diketahui nilai koefisien determinasi sebesar 10,8%. Ini menunjukkan bahwa Sumber belajar *online* memberikan kontribusi sebesar 10,8% terhadap prestasi Belajar PAI (Y) dan sisanya 89,2% dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini.

Pengujian Hipotesis; Selanjutnya, langkah yang dilakukan untuk membuktikan hipotesis statistik dalam penelitian maka diperlukan uji hipotesis dengan menggunakan uji t atau uji parsial, diketahui nilai  $r = 0,248$ , maka perhitungannya sebagai berikut:

$$\begin{aligned} t &= \frac{r\sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r^2}} \\ t &= \frac{-0,329\sqrt{45-2}}{\sqrt{1-(0,329)^2}} \\ t &= \frac{2,1573972745}{0,9443299211} \\ t &= -2,284 \end{aligned}$$

Berdasarkan perhitungan di atas maka didapat nilai t hitung bernilai negatif adalah -2,284. Oleh karena nilai t hitung bernilai negatif maka kriteria persyaratannya jika nilai  $-t$  hitung  $< -t$  tabel maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Dan menentukan nilai tabel untuk  $\alpha = 0,05$  dan  $n=45$  dengan kriteria t tabel =  $t_{(\alpha/2; n-2)}$  berarti  $t_{(0,05/2; 45-2)} = t_{(0,025; 43)}$ . Jadi, nilai  $t_{tabel} = 2,017$ . Oleh karena itu,  $-t_{hitung} (-2,284) < (-2,017) t_{tabel}$  maka dapat diambil kesimpulan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima maka berarti terdapat pengaruh yang negatif dan signifikan antara Sumber Belajar Online (X) terhadap prestasi Belajar PAI (Y).

Keterbatasan Penelitian; Penulis menyadari bahwa berbagai upaya telah dilakukan agar diperoleh hasil penelitian yang optimal, namun belum sepenuhnya sempurna, karena peneliti masih mempunyai keterbatasan sebagai berikut:

1. Sampel penelitian yang relatif lebih kecil jumlahnya.

2. Keterbatasan materi tentang variabel penelitian yaitu Sumber Belajar Online. Karena kurang literature atau referensi bacaan dalam bahasa Indonesia sehingga membatasi peneliti untuk mengeksplorasi lebih jauh dan luas.
3. Terbatasnya pengetahuan tentang prosedur penelitian.
4. Terbatasnya dana yang dimiliki oleh penulis dalam melakukan penelitian.
5. Terbatasnya waktu yang disediakan untuk melakukan penelitian.

### C. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh peneliti yang membahas tentang efektivitas penggunaan sumber belajar berbasis *online* dalam meningkatkan prestasi belajar PAI siswa kelas VII di SMPIT Tunas Harapan Ilahi Kota Tangerang maka dapat disimpulkan

1. Rata-rata kemampuan sumber belajar *online* siswa berada pada kategori “sedang” selanjutnya siswa yang mendapatkan skor Sumber belajar *online* dalam kategori “sangat rendah” berjumlah 2 orang dengan persentase 4%. siswa yang mendapatkan skor Sumber belajar *online* dalam kategori “rendah” berjumlah 14 orang dengan persentase 31%. siswa yang mendapatkan skor Sumber belajar *online* dalam kategori “sedang” berjumlah 18 orang dengan persentase 40%. siswa yang mendapatkan skor Sumber belajar *online* dalam kategori “tinggi” berjumlah 8 orang dengan persentase 18%. siswa yang mendapatkan skor Sumber belajar *online* dalam kategori “sangat tinggi” berjumlah 3 orang dengan persentase 7%.
2. Berdasarkan indikator sumber belajar *online* maka diketahui indikator pesan termasuk dalam kategori “cukup baik” dengan hasil persentase 63%. Indikator orang termasuk dalam kategori “cukup baik” dengan hasil persentase 65%.

Indikator bahan termasuk dalam kategori “kurang baik” dengan hasil persentase 52%. Indikator alat termasuk dalam kategori “kurang baik” dengan hasil persentase 53%. Indikator teknik termasuk dalam kategori “kurang baik” dengan hasil persentase 52%. Indikator lingkungan termasuk dalam kategori “kurang baik” dengan hasil persentase 48%.

3. Rata-rata prestasi belajar PAI siswa berada pada kategori “sedang” hal ini didasari pada skor nilai rata-rata berada pada interval skor  $81 < x \leq 87$ . Selanjutnya, siswa yang mendapatkan skor prestasi belajar PAI siswa dalam kategori “sangat rendah” berjumlah 4 orang dengan persentase 9%. Dan siswa yang mendapatkan skor prestasi belajar PAI dalam kategori “rendah” berjumlah 10 orang dengan persentase 22%. siswa yang mendapatkan skor prestasi belajar PAI dalam kategori “sedang” berjumlah 18 orang dengan persentase 40%. siswa yang mendapatkan skor prestasi belajar PAI dalam kategori “tinggi” berjumlah 10 orang dengan persentase 22%. siswa yang mendapatkan skor prestasi belajar PAI dalam kategori “sangat tinggi” berjumlah 3 orang dengan persentase 7%.
4. Berdasarkan hipotesis dengan menggunakan perhitungan regresi linear sederhana, dapat diambil kesimpulan bahwa  $t$  hitung dengan taraf signifikansi 5% atau 0,05 dengan  $N=45$  ( $df=n-2=43$ ) diperoleh  $t$  hitung sebesar -2,284, sedangkan untuk  $t$  tabel dengan taraf Signifikansinya sama 5% dengan  $N=45$  ( $df=n-2=43$ ) diperoleh  $t$  tabel sebesar 2,017. Dari sini diketahui bahwa nilai  $t$  hitung  $(-2,284) < t$  tabel  $(-2,017)$  sehingga  $H_0$  di tolak  $H_a$  diterima maka dapat diambil kesimpulan bahwa sumber belajar *online* berpengaruh negatif dan signifikan terhadap prestasi belajar PAI

siswa kelas VII di SMPIT Tunas Harapan Ilahi Kota Tangerang.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Anwar Khairul, dan Ismail Marzuki. 2021. *Statistik Pendidikan*. Yogyakarta: CV. Tangan Emas
- Crow, Dan Crow. 1989. *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: Nur Cahaya
- Dalyono, M. 2007. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta
- Djamarah, Bahri Syaiful. 1994. *Prestasi Belajar Dan Kopetensi Guru*. Surabaya: Usaha Nasional
- Fathurrahman, Muhammad. Dan Sulistyorini. 2012. *Belajar Dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Teras
- Hamalik, Oemar. 2008. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Bumi Aksara
- Hanief Nanda Yulingga dan Wasis Hiawanto. 2012. *Statistik Pendidikan*. Yogyakarta: CV. Budi Utama
- Hermawan, Iwan. 2019. *Metodelogi Penelitian Pendidikan Kantitatif dan Mixed Methode*. Kuningan: Hidayatul Quran Kuningan
- Hidayat Rahmat. Dan Abdillah. 2019. *Ilmu Pendidikan* Medan: Lembaga Peduli Pengembangan Pendidikan Indonesia
- Januariyansah Sapitri, dkk. *Buku Panduan Literasi Sumber Belajar Online*
- Majid, Abdul. 2008. *Perencanaan Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosda Karya
- Manuliang, Robert. 2020. *Buku Pedoman Literasi Sumber Belajar Online*. Medan: FT. Unimed
- Mudlofir, Ali. 2017. *Desain Pembelajaran Inovatif*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Narbuko, Cholid dan H. Abu Achmadi. 2016. *Metodelogi Penelitian*. Jakarta: Bumi Aksara

- Nuryadi, dkk. 2017. *Dasar-dasar Statistik Penelitian*. Yogyakarta: Sibuku Media
- Nugroho, Dwi dkk. 2020. *Pengantar Ilmu Pendidikan*. Depok: Rajawali Pers
- Poerwadarminta, WJS. 1989. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka
- Rohani, Ahmad. 2010. *Pengelolaan Pengajaran*. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Rosyid, Zaiful. *Prestasi Belajar*. Malang: CV Literasi Nusantara Abadi
- Rusdiyah, Fatimatur Evi. 2016. *Desain Inovatif*. Depok PT. Raja Grafindo Perdada
- R. Gilang K. 2019. *Pelaksanaan Pembelajaran Daring*. Banyumas: Luthfi Nurtika
- Sabri, Alisuf. 2007. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Pedoman Ilmu Jaya
- Sanjaya, Wina. 2010. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Proses Pendidikan*. Jakarta: Prenda Media Grup
- Sitepu. 2014. *Pengembangan Sumber Belajar*. Depok: PT Raja Grafindo Persada
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Administrasi Dilengkapi Dengan Metode R dan D*. Bandung: Alfabeta
- Slameto. 2010. *Belajar Dan Faktor-faktor Yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta
- Suriansyah Ahmad. 2021. *Landasan Pendidikan*. Banjarmasin: Comdes
- Syah, Darwyan.dkk. 2007, *Perencanaan Sistem Pengajaran Pendidikan Agama Islam*. Jakarta: Putra Grafika
- Syah, Muhibbin. 1995. *Psikologi Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- \_\_\_\_\_. 2001. *Psikologi Pendidikan Dengan Pendekatan Baru*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Syahrum, dan Salim. 2012. *Metodelogi Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Cita Pustaka Media
- Tirtonegoro, Sutratinah. 2001. *Anak Super Normal dan Program Pendidikannya*. Jakarta: Bina Aksar