

BAB II

KERANGKA TEORI

A. Landasan Teori

1. Lingkungan Belajar

a. Pengertian lingkungan Belajar

Lingkungan belajar adalah sumber pembelajaran yang dapat mempengaruhi laju pembelajaran baik secara langsung ataupun tidak langsung kepada peserta didik yang berperan penting dalam menentukan hasil. Pendapat lain menyatakan bahwa lingkungan belajar adalah situasi yang ada di sekitar siswa pada saat belajar. Sedangkan menurut Hutabarat lingkungan belajar adalah segala sesuatu yang terdapat di tempat belajar. Lingkungan belajar juga disebut sebagai lingkungan yang diinginkan atau di harapkan agar hasil yang diraih seseorang dapat maksimal.¹⁰

Lingkungan pada hakikatnya adalah segala material dan rangsangan di dalam dan di luar individu, baik yang bersifat fisiologis, psikologis maupun sosiokultural. Jika secara fisiologis lingkungan mencakup segala kondisi dan material jasmani di dalam tubuh. Secara psikologis, lingkungan adalah rangsangan, interaksi dan kondisi eksternal dalam hubungannya dengan orang lain.

menjelaskan bahwa Al Qurqan tidak menyebutkan satu katapun secara eksplisit menyinggung arti sekolah (madrasah). Namun, Alquran memuat asal

¹⁰ M Sandy Ramadhani, "Pengaruh Lingkungan Belajar Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas Iv Di Sekolah Dasar Negeri 2," 2022, 1-35, [http://repository.radenintan.ac.id/22891/1/SKRIPSI BAB 1%262.pdf](http://repository.radenintan.ac.id/22891/1/SKRIPSI%20BAB%201%20262.pdf).

kata madrasah, yaitu darasa, sebanyak enam kali. Kata darasa tersebut memiliki pengertian yang beranekaragam, salah satunya berarti mempelajari sesuatu (Q.S. Al-Anam: 105)

وَكَذَلِكَ نُصَرِّفُ الْآيَاتِ لِيُقُولُوا دَرَسْتَ وَلِنُبَيِّنَهُ لِقَوْمٍ يَعْلَمُونَ ﴿١٠٥﴾

Artinya: Demikianlah Kami menjelaskan berulang-ulang ayat-ayat Kami (agar orang-orang beriman mengambil pelajaran darinya) dan agar mereka (orang-orang musyrik) mengatakan, “Engkau telah mempelajari (ayat-ayat itu dari Ahlulkitab),” dan agar Kami menjelaskannya (Al-Qur’an) kepada kaum yang mengetahui. (Q.s Al-An’am:105)

Dalam mencapai keberhasilan belajar, lingkungan merupakan salah satu faktor penunjang. Tempat dan lingkungan belajar yang nyaman memudahkan peserta didik untuk berkonsentrasi. Dengan mempersiapkan lingkungan yang tepat, peserta didik akan mendapatkan hasil yang lebih baik dan dapat menikmati proses belajar yang peserta didik lakukan. Lingkungan adalah sesuatu yang ada disekitar yang memiliki makna dan pengaruh tertentu pada individu. Dalam lingkunganlah peserta didik hidup dan berinteraksi dalam mata rantai kehidupan yang disebut ekosistem. Saling ketergantungan antara lingkungan biotik dan abiotik tidak dapat dihindari.¹¹

Secara umum lingkungan diartikan sebagai kesatuan ruang dengan semua benda, daya, keadaan dan makhluk hidup, termasuk manusia

¹¹ Syaiful Bahri Djamarah, *Psikologi Belajar Edisi 2*, (Jakarta: Rineke Cipta, 2008), h.

dan prilakunya yang mengaruhi kelangsungan perilaku kehidupan dan kesejahteraan manusia serta makhluk hidup lainnya.¹²

Wasty Soemanto mengemukakan definisi lingkungan secara fisiologis, psikologis dan sosio-kultural adalah sebagai berikut:¹³

- a. Secara fisiologis, lingkungan meliputi segala kondisi dan material jasmaniah di dalam tubuh seperti gizi, vitamin, air, zat asam, suhu, sistem saraf, peredaran darah, pernafasan, pencernaan makanan, kelenjer-kelenjer indokrin, sel-sel pertumbuhan dan kesehatan jasmani.
- b. Secara psikologis, lingkungan mencakup segala stimulasi yang diterima oleh individu mulai sejak dalam konsesi, kelahiran, sampai matinya. Stimulasi itu misalnya berupa: sifat-sifat *genes*, interaksi *genes*, selera, keinginan, perasaan, tujuan-tujuan, minat, kebutuhan, kemauan, dan kapasitas intelektual.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas peneliti menyimpulkan bahwa, Lingkungan meliputi semua kondisi-kondisi dalam dunia ini yang mempengaruhi pemikiran dan perilaku seseorang. Bukan hanya terfokus kepada lingkungan sekolah semata, namun mencakup segala hal yang dapat mempengaruhi pola pikir dan

¹² Ahmad Munib dkk. *Pengantar Ilmu Pendidikan*. (Semarang : UPT MKK UNNES:2004), h. 76

¹³ Sumadi Suryabrata, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta: PT Rajagrafindo Persada, 2004), 84-85

perilaku peserta didik diantaranya lingkungan ekonomi, lingkungan sosial dan segala yang tampak yang berada disekitar peserta didik.

Peserta didik akan berinteraksi dengan lingkungan pada saat proses belajar. Lingkungan menyediakan rangsangan terhadap individu dan sebaliknya individu memberikan respon terhadap lingkungan. Dalam proses interaksi dapat terjadi perubahan tingkah laku pada individu. Perubahan tingkah laku yang terjadi bisa merupakan perubahan yang positif dan juga bisa negatif.

Saat proses belajar peserta didik membutuhkan lingkungan yang nyaman, tenang, jauh dari kebisingan dan tentunya harus mendukung untuk belajar. Lingkungan yang kondusif diperlukan agar peserta didik dapat berkonsentrasi dengan baik sehingga dapat menyerap pelajaran dengan mudah. Lingkungan yang kurang kondusif akan mengganggu proses belajar sehingga siswa akan terhambat dalam menyerap pelajaran.

Adapun yang dimaksud dengan lingkungan belajar perpaduan kata lingkungan dan belajar, secara sederhana dapat dirumuskan pengertian lingkungan belajar, yaitu suatu tempat atau suasana (keadaan) yang memengaruhi proses perubahan tingkah laku manusia. Tentu manusia tersebut adalah siswa sebagai subjek yang berada di lingkungan tersebut. Lingkungan belajar oleh para ahli disebut dengan lingkungan pendidikan. Arif Rochman menyatakan bahwa lingkungan pendidikan merupakan segala sesuatu yang

melingkupi proses berlangsungnya pembelajaran.¹⁴ Selanjutnya, Rita Mariyana menyatakan bahwa lingkungan belajar

merupakan sarana bagi peserta didik dapat mencurahkan dirinya untuk beraktivitas, berkreasi, hingga mereka mendapatkan sejumlah perilaku baru dari kegiatannya itu. Dengan kata lain, lingkungan belajar dapat diartikan sebagai “*laboratorium*” atau tempat bagi siswa untuk bereksplorasi, bereksperimen dan mengekspresikan diri untuk mendapatkan konsep dan informasi baru sebagai wujud dari hasil belajar.¹⁵

Menurut Jamal, lingkungan belajar mencakup dua hal utama, yaitu lingkungan fisik dan lingkungan social.¹⁶

1. Lingkungan fisik

Lingkungan fisik adalah lingkungan yang ada disekitar siswa belajar, berupa sarana fisik, baik yang ada di dalam sekolah maupun disekitar sekolah, termasuk masyarakat. Dalam hal ini lebih ditekankan pada lingkungan fisik dalam kelas, alat/media belajar yang ada, dan alat/media belajar.

2. Lingkungan sosial

¹⁴ Arif Rochman, *Memahami Pendidikan dan Ilmu Pendidikan*, (Yogyakarta: Laksbang Mediatama, 2009), h. 19

¹⁵ Rita Mariyana, dkk., *Pengelolaan Lingkungan Belajar*, (Jakarta: Kencana Media Group, 2010), h. 43

¹⁶ *Jurusan Pendidikan et al.*, “Belajar Siswa Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam SMK Daarul Ulya ' Kota Metro Iqbal Nurpajar Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro 1442 H / 2021 M,” 2021.

Lingkungan sosial berhubungan dengan pola interaksi antar personal yang ada di lingkungan sekolah secara umum. Kondisi pembelajaran yang kondusif hanya dapat dicapai jika interaksi sosial ini berlangsung dengan baik.

Dalam hal ini penulis mengambil kesimpulan bahwa dalam lingkungan belajar ada dua hal utama yakni dalam segi fisik dan social. Yang mana didalam aspek fisik sendiri lingkungan belajar dapat dipengaruhi dari sarana dan prasarana yang ada disekolah. Semakin baik dan lengkap sarana sekolah akan meningkatkan hasil belajar siswanya. Lingkungan belajar yang baik.

Menurut Saifuddin adalah lingkungan yang menantang dan merangsang untuk belajar serta rasa aman dan puas sehingga dapat mencapai tujuan belajar yang diharapkan. Secara keseluruhan, lingkungan belajar meliputi fisik, sosial, intelektual, nilai-nilai dan hubungan dengan pendidik. Lingkungan pembelajaran terbagi menjadi lingkungan fisik, hubungan sosio emosional, lingkungan teman sebaya dan masyarakat dan pengaruh dari lingkungan asing. Lingkungan belajar tidak hanya ruang kelas saja tetapi juga meliputi design ruangan seperti laboratorium, perpustakaan, ruang tutorial dan tempat belajar non formal.

Rusmawan menyatakan bahwa lingkungan belajar atau sumber daya pendidikan merupakan kunci keberhasilan pendidikan. Dengan demikian lingkungan Belajar adalah semua kondisi yang berada disekitar kita yang berpengaruh terhadap dirikita. Sehingga lingkungan Belajar

merupakan sebuah laboratorium guna memperkaya pengajaran baik untuk pengajar maupun peserta didik, dimana keduanya harus mampu mengenali lingkungan dan mampu memanfaatkan secara fungsional profesional dan maksimal dalam proses belajar mengajar.¹⁷

Dalam mengemukakan lingkungan dapat ditempuh dengan cara menggolongkan lingkungan tersebut. Macam-macam lingkungan menurut seorang ahli menyatakan bahwa, lingkungan pendidikan digolongkan menjadi tiga, yaitu:

1. Lingkungan keluarga, yaitu disebutkan juga lingkungan pertama.
2. Lingkungan sekolah, yang disebutkan lingkungan kedua.
3. Lingkungan masyarakat, yang disebutkan lingkungan ketiga.

Dengan demikian dapat ditarik kesimpulan bahwa Lingkungan belajar adalah seluruh kegiatan baik fisik maupun psikis yang dilakukan secara sadar dan sengaja oleh seseorang sehingga mengakibatkan adanya perubahan tingkah laku yang berbeda antara sebelum dan sesudah belajar untuk menuju pertumbuhan pribadi yang seutuhnya. Pada dasarnya belajar adalah kata kerja yang dapat dilakukan oleh siapa saja tanpa batasan usia, mulai dari anak-anak, remaja, dewasa, bahkan lansia. Namun pada umumnya belajar dimulai dari usia anakanak melalui berbagai kegiatan dan pembiasaan yang ada di kehidupan.

Salah satu aspek yang mempengaruhi hasil dari suatu pembelajaran adalah lingkungan. Lingkungan adalah tempat dimana individu yang

¹⁷ Erlina Zanita, "Pengaruh Lingkungan Belajar Sekolah Dan Motivasi Belajar Terhadap Kemandirian Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa SD Negeri 14 Bengkulu Selatan," *Jurnal Al-Bahtsu* 3, no. 1 (2018): 0–10.

belajar akan berinteraksi dengan sesama maupu berinteraksi dengan lingkungan sekitar, berproses dan berkembang untuk menjadi manusia seutuhnya yang sesuai dengan kebutuhan zaman.

a. Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Lingkungan Belajar

Lingkungan belajar adalah situasi yang turut serta mempengaruhi kegiatan belajar seorang siswa. Lingkungan belajar oleh para ahli sering disebut sebagai lingkungan pendidikan. Ki Hajar Dewantara dalam Hadi membedakan pendidikan menjadi tiga yaitu:¹⁸

1. Lingkungan keluarga

Dalam kehidupan sehari-hari seseorang pasti akan berinteraksi dengan lingkungan. Lingkungan keluarga merupakan lingkungan pertama dan utama dalam pendidikan, memberikan landasan dasar bagi proses belajar pada lingkungan sekolah dan masyarakat.

Fungsi orang tua sangat penting, memberikan pendidikan yang layak untuk anak. Islam memerintahkan agar para orangtua berlaku sebagai kepala dan pemimpin dalam keluarganya serta berkewajiban untuk memelihara keluarganya dan api neraka. Sebagaimana firman Allah swt dalam surah At-tahrim ayat 6, yaitu

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا قُوا أَنْفُسَكُمْ وَأَهْلِيكُمْ نَارًا وَقُودُهَا النَّاسُ وَالْحِجَارَةُ عَلَيْهَا مَلَائِكَةٌ غِلَاظٌ شِدَادٌ

لَا يَعْصُونَ اللَّهَ مَا أَمَرَهُمْ وَيَفْعَلُونَ مَا يُؤْمَرُونَ ﴿٦﴾

Artinya:

¹⁸ Ayu Yarmayani and Diliza Afrila, "Analisis Faktor Lingkungan Belajar Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Siswa," *Jurnal Ilmiah Dikdaya* 8, no. 1 (2018): 135, <https://doi.org/10.33087/dikdaya.v8i1.95>.

“Hai orang-orang yang beriman, peliharalah dirimu dan keluargamu dari api neraka yang bahan bakarnya adalah manusia dan batu; penjaganya malaikat- malaikat yang kasar, keras, dan tidak mendurhakai Allah terhadap apa yang diperintahkan-Nya kepada mereka dan selalu mengerjakan apa yang diperintahkan”.¹⁹

Berdasarkan ayat di atas, dapat disimpulkan bahwa orang tua mempunyai dua fungsi yaitu pertama, Orang tua sebagai pendidik keluarga dan kedua orang tua sebagai pemelihara dan pelindung keluarga jagalah dirimu dari neraka adalah taqwa kepada Allah dan menjaga keluargamu dari neraka juga dengan berwasiat kepada ahli-ahlimu dengan taqwa kepada Allah. Said dari qotadah, ia berkata, menjaga mereka adalah dengan memerintahkan mereka agar senantiasa taat kepada Allah dan mencegah mereka dari berbuat dosa kepadaNya dan supaya berpegang teguh terhadap perintah yang diperintahkan Allah kepada mereka dan mempersiapkan mereka agar selalu ta’at, dan jika melihat mereka ma’siat kepada Allah, cegahlah mereka. Selanjutnya Ibn Tsur dari Ma’mar dari qotadah, juga berpendapat bahwa maksud perintah Allah menjaga keluarga dari neraka adalah dengan memerintahkan mereka agar tho’at kepada Allah dan mencegah mereka dari ma’shiat kepada-Nya.

2. Lingkungan Sekolah

¹⁹ Departemen Agama Ri, *Al-Qur’an Dan Terjemahnya*, (Jakarta: Yayasan Penerjemah Al- Qur’an, 2005), 820

Lingkungan ialah segala sesuatu yang ada diluar orang-orang pergaulan dan yang mempengaruhi perkembangan anak. Sekolah merupakan lembaga pendidikan formal yang sistematis melaksanakan program bimbingan, pengajaran, dan latihan dalam rangka membantu siswa agar mampu mengembangkan potensinya baik yang menyangkut aspek moral, spiritual, intelektual, emosional maupun sosial.

3. Lingkungan Masyarakat

Lingkungan ialah segala sesuatu yang ada di luar orang-orang pergaulan dan yang mempengaruhi perkembangan anak. lingkungan masyarakat adalah dimana siswa itu tinggal atau individu berada juga berpengaruh terhadap semangat dan aktivitas belajarnya.

Lingkungan masyarakat dimana warganya memiliki latar belakang pendidikan yang cukup, terdapat lembaga-lembaga pendidikan yang positif terhadap semangat dan perkembangan belajar generasi mudanya. Jadi, menurut penulis lingkungan masyarakat ialah segala sesuatu yang ada dimana individu berinteraksi dengan individu lain yang berpengaruh terhadap perkembangan anak.

Faktor lingkungan memegang peranan penting dalam proses belajar. Faktor lingkungan yang perlu diperhatikan dalam proses belajar peserta didik adalah tempat belajar, alat-alat belajar, suasana, waktu, dan pergaulan.²⁰ Hal tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut:

a. Tempat belajar

²⁰ Bimo Walgito, *pengantar psikologi Umum*, (Yogyakarta:CV. Andy Offset,2010),h.146

Tempat belajar yang baik merupakan tempat yang tersendiri, yang tenang, warna dinding tidak tajam di dalam ruangan tidak ada hal yang mengganggu perhatian, dan penerangan cukup.

b. Alat-alat belajar

Belajar tidak dapat berjalan dengan baik tanpa adanya alat-alat belajar yang lengkap. Proses belajar akan terganggu apabila tidak tersedia alat-alat belajar. Semakin lengkap alat-alat pelajarannya, akan semakin dapat orang belajar dengan sebaik-baiknya. Sebaliknya apabila alat-alat belajarnya tidak lengkap, maka proses belajar akan terganggu.

c. Suasana

Suasana berhubungan erat dengan tempat belajar. Suasana belajar yang baik akan memberikan motivasi yang baik dalam proses belajar dan ini akan memberikan pengaruh yang baik pula terhadap prestasi belajar peserta didik. Suasana yang tenang, nyaman, dan damai akan mendukung proses belajar peserta didik.

d. Waktu

Pembagian waktu belajar yang tepat akan membantu proses belajar peserta didik. Pembagian waktu yang dilakukan peserta didik dapat membuat peserta didik belajar secara teratur.

e. Pergaulan

Pergaulan anak akan berpengaruh terhadap belajar anak. Apabila anak dalam bergaul memilih dengan teman yang baik, maka akan berpengaruh baik terhadap diri anak dan sebaliknya apabila anak bergaul dengan teman yang kurang baik, maka akan membawa pengaruh yang tidak baik pada diri anak.²¹

Dari penjelasan tersebut dapat dilanjutkan bahwa perubahan-perubahan yang diakibatkan lingkungan dapat bersifat menetap dan relatif permanen. Semakin kuat pengaruh lingkungan tersebut, maka perubahan yang akan terjadi pada subjek belajar diprediksikan akan semakin tinggi pula. Inilah kehebatan pengaruh lingkungan terhadap perilaku seseorang. Untuk itu akan sangat tidak bijak, apabila seseorang menampilkan peran lingkungan saja bagi perkembangan dan pertumbuhan individu, terutama anak-anak

B. Media Sosial

a. Pengertian media sosial

Istilah media sosial tersusun dari dua kata, yakni media dan sosial. Media diartikan sebagai alat komunikasi. Sedangkan kata sosial diartikan sebagai

²¹ Bimo Walgito, *pengantar psikologi Umum*, (Yogyakarta:CV. Andy Offset,2010),h.146

kenyataan sosial bahwa setiap individu melakukan aksi yang memberikan kontribusi kepada masyarakat. Sejak komputer dapat dihubungkan satu dengan lainnya dengan adanya internet banyak upaya awal untuk mendukung jejaring sosial melalui komunikasi antar computer.²²

Menurut Nasrullah untuk menyusun definisi media sosial, diperlukan melihat perkembangan hubungan individu dengan perangkat media. Sosial Media adalah saluran atau sarana pergaulan sosial secara online di dunia maya. Para pengguna sosial media berkomunikasi, berinteraksi dengan saling kirim pesan, saling berbagi (sharing) dan membangun jaringan (networking).²³

Berikut pengertian media sosial dari beberapa ahli:²⁴

1. Menurut Michelle Chmielewski dan Synthesio mendefinisikan sosial media sebagai sebuah media dimana setiap orang di seluruh dunia, dapat saling terhubung satu sama lain melalui jaringan internet, untuk melakukan sesuatu secara bersama-sama, baik secara online (berbasis internet) maupun *offline* (misalkan gathering pada suatu tempat dan waktu), maupun hanya sekedar bercakap-cakap, berbagi informasi, dan berdiskusi banyak hal.
2. Menurut Van Dijk, media sosial adalah *platform* media yang memfokuskan pada eksistensi pengguna yang memfasilitasi mereka dalam beraktivitas maupun berkolaborasi. Karena itu, media sosial dapat

²² Anisa and Ernawati, "Pengaruh Media Sosial Terhadap Hasil Belajar."

²³ Adrian Mailoor, J J Senduk, and j w Londa, "Pengaruh Penggunaan Media Sosial," *Jurnal Acta Diurna* VI, no. 1 (2017): 1–10.

²⁴ Inggih Piany Syanita, Faried Wajdi, and Aris Sunawar, "PENGARUH MEDIA SOSIAL TERHADAP HASIL BELAJAR DASAR PENGUKURAN LISTRIK (Studi Pada SMKN 34 Jakarta)," *Journal of Electrical Vocational Education and Technology* 1, no. 1 (2020): 17–20, <https://doi.org/10.21009/jevet.0011.04>.

dilihat sebagai medium (*fasilitator*) *online* yang menguatkan hubungan antar pengguna sekaligus sebagai sebuah ikatan sosial.

3. Menurut Lisa Buyer, media sosial sebagai bentuk hubungan masyarakat yang paling transparan, menarik dan interaktif saat ini.
4. Menurut Chris Garrett, media sosial adalah alat, jasa, dan komunikasi yang memfasilitasi hubungan antara orang dengan satu sama lain dan memiliki kepentingan atau kepentingan yang sama.
5. Menurut Liz Strauss dari SOB menyatakan media sosial sebuah perangkat komputer (*software*) sekaligus layanan, ke dalam bentuk diskusi secara *online* (berbasis internet), dengan mengedepankan partisipasi dari pengguna, hubungan antar pengguna, serta sejumlah konten yang disediakan oleh pengguna dan untuk pengguna (*user generated content*).
6. Menurut Shoelhi media sosial adalah sesuatu yang ditopang oleh internet ini sangat penting bagi kehidupan umat manusia masa kini karena ia mempromosikan kondisi interkoneksi dari masyarakat secara kebudayaan berbeda-beda. Media sosial ini juga memungkinkan masyarakat untuk berkomunikasi dan terlibat dalam arus informasi yang mudah diakses melalui jaringan internet. Pengguna internet dan media sosial makin populer di mana-mana dan komunikasi yang terjadi dalam konteks online memajukan dialog interaktif yang mampu membangun saling pengertian antara kebudayaan yang berbeda di tengah masyarakat internasional.

Dari beberapa definisi diatas dapat disimpulkan bahwa media sosial adalah menggambarkan sebuah media sehingga para pengguna dapat dengan mudah berpartisipasi dan memberikan kontribusi di dalam media tersebut. Karakteristik umum yang dimiliki setiap media sosial yaitu adanya keterbukaan dialog antar para pengguna.

Beberapa pendapat tersebut, dapat disimpulkan media sosial adalah bersifat nonlinear dan penciptaan harapan baru terhadap konten informasi yang secara langsung memengaruhi cara masyarakat dalam memanfaatkan media.

b. Jenis-Jenis Media Sosial

Media sosial (sosial media), seperti sudah biasa kita ketahui, termasuk golongan media yang terus menanjak popularitasnya, tak hanya dari sisi pengguna biasa, tapi juga dari sisi bisnis atau sebagai platform pendukung kegiatan pendidikan berbagai jenis platform media sosial, untuk memahami fungsi dasar dari tiap channel, sebagai pertimbangan untuk penggunaannya. Adapun macam-macam media sosial yaitu:²⁵

1. Instagram merupakan suatu jejaring sosial yang di dalamnya fokus kepada berbagi foto penggunaannya. Nama instagram terdiri dari dua kata yaitu “insta” dan “gram”. Insta berasal dari kata instan, yang dapat diartikan dengan kemudahan dalam mengambil dan melihat foto. Gram

²⁵ Wahidah, “Pengaruh Media Sosial Dan Minat Belajar Akidah Akhlak Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas Ix Mts Miftahul Ulum Ngraket Balong Tahun Pelajaran 2020/2021.”

berasal dari kata telegram, yang dapat diartikan dengan mengirim sesuatu (foto) kepada orang lain.

Menurut Andreas M. Kapala dan Michael Haenlein ada enam jenis media sosial yaitu:

1. Proyek kolaborasi

Situs web ini memungkinkan pengguna untuk dapat mengubah, menambah atau menghapus konten di situs web ini.

Misalnya: *Wikipedia*

2. Blog dan *Microblog*

Pengguna lebih bebas dalam mengekspresikan situasi di *blog* ini seperti bercerita atau mengkritik kebijakan pemerintah.

Misalnya: *Twitter, Blogspot, Tumblr* dan lain lain.

3. Konten

Pengguna situs web ini sering berbagi konten media, seperti video, ebook, gambar dan lain-lain. Misalnya: *Youtube*

4. Situs Jejaring Sosial

Aplikasi yang memungkinkan pengguna untuk membuat informasi pribadi, sehingga mereka dapat terhubung dengan orang lain. Informasi pribadi dapat berupa foto. Contohnya *Facebook, Instagram* dan lain-lain

5. *Virtual Game World*

Dunia virtual tempat para pengguna atau pemainnya berkumpul dan berinteraksi, baik dengan pemain lainya maupun dengan objek maya yang tersedia dalam dunia tersebut.

c. Indikator media sosial

1. Identitas penggunaan media sosial

Intensitas merupakan gambaran seberapa sering dan lamanya seseorang mengerjakan sebuah kegiatan yang mempunyai tujuan tertentu.²⁶ Intensitas penggunaan media sosial merupakan kuantitas perhatian dan ketertarikan seseorang dalam menggunakan kekuatannya dalam menggunakan media sosial. Teori yang melandasi penggunaan media sosial adalah *Uses and Gratification Theory* (UGT) atau teori penggunaan dan pemenuhan kepuasan. Dalam teori UGT dijelaskan bahwa perilaku penggunaan media sosial didasarkan pada adanya keinginan untuk memenuhi kepuasan atau kebutuhan si pengguna. Konsep pemenuhan kebutuhan dalam media sosial mencakup di dalamnya mencakup dua indikator, yaitu kualitas dan kuantitas intensitas penggunaan media sosial.²⁷ Jadi dapat dikatakan Intensitas mengakses media sosial merupakan seberapa sering (tingkatan waktu penggunaan dalam satuan jam baik durasi maupun frekuensinya) dalam

²⁶ Alimni Dkk, "Intensitas Media Sosial Dan Pengaruhnya Terhadap Hasil Belajar Agama Islam Siswa Sekolah Menengah Pertama Kota Bengkulu" Jurnal, El-Ta'dib, Vol. 01, No. 02 (Tahun 2021) hal. 146

²⁷ Asma Abidah Al Aziz, "Hubungan Intensitas Penggunaan Media Sosial dan Tingkat Depresi pada Mahasiswa", Jurnal Arca Psychologia, Vol. 2 No. 2 (Tahun 2020): hal. 93

mengakses konten-konten yang ada pada layanan komunikasi virtual berbasis *website* ataupun aplikasi di *smartphone*.

2. Media sosial instagram

Bambang Dwi dalam bukunya *Instagram Handbook* yang menyatakan indikator dari sebuah media sosial instagram yaitu²⁸:

a) *Hastag*

Suatu label (tag) berupa kata yang diberikan awalan symbol #. Fitur pagar (tanda pagar) ini penting karena sangat memudahkan pengguna untuk menemukan foto-foto yang tersebar di instagram dengan label tertentu. Jika ingin melihat suatu hal spesifik tulisan pada kolom *username* dan *hastaghs*

b) *Posting*

Posting adalah bahasa ketika akan mengunggah foto. Foto yang akan diunggah dapat diberi layer agar terlihat menarik menggunakan *fitur* yang disediakan instagram.

c) *Follow*

Suatu sistem dengan menjadi mengikuti suatu akun pengguna lainnya, atau memiliki pengikut instagram.

d) *Share*

²⁸ Monica Utari, "Pengaruh Media Sosial Instagram Akun @princessyahrini Terhadap Gaya Hidup Hedonis Para Followersnya", Jurnal JOM FISIP, Vol. 4 No. 2 (Tahun 2017): hal. 9

Kejejaring sosial lainnya, juga tidak hanya dapat membaginya dalam instagram saja, melainkan foro tersebut dapat dibagi juga melalui jejaring sosial lainnya.

e) *Like and comment*

Adalah sebuah apresiasi dan penghargaan tersendiri bagi pengguna instagram. Jika pengguna tertarik pada suatu foto maka kita bisa memberikan *double teb* dan dapat memberikan *comment* jika ingin berinteraksi dengan pengguna lainnya

f) *Mention*

Menyinggung pengguna lainnya di dalam judul foto dan juga pada bagian komentar foto, bertujuan untuk berkomunikasi dengan pengguna pengguna yang disinggung.

d. Karakteristik media sosial

1. Jaringan (*Network*) antar pengguna

Media sosial memiliki karakter jaringan sosial. Media sosial terbangun terbangun dari struktur sosial yang terbentuk dari dalam jaringan atau internet. Namun, sebagaimana ditekankan oleh Castells, struktur atau organisasi yang terbentuk dari internet berdasarkan jaringan informasi yang pada dasarnya beroperasi berdasarkan teknologi informasi dalam mikroelektronik. Jaringan yang terbentuk antar pengguna (*users*)

merupakan jaringan yang secara teknologi dimediasi oleh perangkat teknologi seperti, komputer, telepon genggam, atau *tablet*.

Karakter media sosial adalah membentuk jaringan di antara penggunanya. Tidak peduli apakah di dunia nyata (*offline*) antar pengguna itu saling kenal atau tidak, namun kehadiran media sosial memberikan medium bagi pengguna untuk terhubung secara mekanisme teknologi. Jaringan yang terbentuk antar pengguna ini pada akhirnya membentuk komunitas atau masyarakat yang secara sadar maupun tidak akan memunculkan nilai-nilai yang ada di masyarakat sebagaimana ciri masyarakat dalam teori-teori sosial. Di facebook, misalnya, pengguna tidak bisa sekenanya saja mempublikasikan sebuah pandangan dalam status atau komentar. Ada nilai-nilai yang melekat meski tidak tertulis dan mengatur bagaimana komunitas terjadi di antara anggota *facebook* sebagaimana masyarakat pada umumnya.

2. Informasi (*information*)

Untuk memahami informasi, tidak dapat dipisahkan dengan apa yang namanya data. Pada dasarnya data adalah fakta, kejadian, berita, fenomena yang sejenisnya yang dapat diolah atau diproses berdasarkan prosedur tertentu yang pada akhirnya menjadi

keluaran menjadi bentuk informasi.²⁹ Informasi menjadi entitas yang penting dari media sosial. Mengapa? tidak seperti media-media lainnya di internet, pengguna media sosial mengkreasikan representasi identitasnya, memproduksi konten, dan melakukan interaksi kehidupan berdasarkan informasi. Bahkan, informasi (*information society*). Informasi diproduksi, dipertukarkan, dan dikonsumsi yang menyajikan informasi itu komoditas bernilai sebagai bentuk baru dari kapitalisme yang dalam pembahasan sering disebut dengan berbagai istilah, seperti *informational* (Castells), serta pengetahuan atau *knowing*.

Di media sosial, informasi menjadi komoditas yang dikonsumsi oleh pengguna. Komoditas tersebut pada dasarnya merupakan komoditas yang diproduksi dan didistribusikan antar pengguna itu sendiri. Dari kegiatan konsumsi inilah pengguna dan pengguna lain membentuk sebuah jaringan yang pada akhirnya secara sadar atau tidak bermuara pada institusi masyarakat berjenjang (*network society*).

Karena itu, untuk melihat karakter informasi di media sosial bisa dilihat dari dua segi. *Pertama*, media sosial merupakan medium yang bekerja berdasarkan informasi. Dari sisi institusi, media sosial dibangun berdasarkan informasi yang

²⁹ Deni Darmawan, "Pendidikan Teknologi Informasi Dan Komunikasi", (Bandung; Pt Remaja Rosdakarya, 2013), hal.1

dikodekan (*encoding*) yang kemudian didistribusikan melalui berbagai perangkat sampai terakses ke pengguna (*decoding*). Dari sisi pengguna, informasi menjadi landasan pengguna untuk saling berinteraksi dan membentuk masyarakat berjejaring di internet. *Kedua*, informasi menjadi komoditas yang ada di media sosial. Setiap orang yang ingin masuk ke media sosial harus menyatakan informasi pribadinya –terlepas data itu asli atau dibuat-buat –untuk memiliki akun dan akses. Data yang diunggah ini menjadi komoditas yang dari sisi bisnis bisa diperdagangkan. Data ini pula yang menjadi representasi identitas dari pengguna. Terutama bagi pengguna yang tidak pernah bertemu secara fisik dan berkenalan secara *offline*, salah satu alasan terbentuknya jaringan di media sosial adalah adanya kesamaan, seperti asal daerah, kegemaran, dan identitas lain yang diunggah oleh pengguna lain informasi di sini menjadi komoditas yang dikonsumsi antar pengguna.

3. Arsip (*Archive*)

Bagi pengguna media sosial, arsip menjadi sebuah karakter yang menjelaskan bahwa informasi telah tersimpan dan bisa diakses kapanpun dan melalui perangkat apa pun. Setiap informasi apa pun yang di unggah di *facebook* sebagai contoh, informasi itu tidak hilang begitu saja saat pergantian hari , bulan, sampai tahun. Informasi itu terus tersimpan dan bahkan dengan

mudahnya bisa di akses. Contoh lain ketika kita menerima (*confirm*) permintaan pertemanan di *facebook*, saat itu juga akses terhadap informasi dari pengguna lain langsung terbuka. Banyak informasi yang bisa di akses dari akun media sosial memiliki pengguna tersebut, mulai dari data pribadi, kapan bergabung di *facebook*, kumpulan foto –foto yang diunggah, lokasi mana yang telah di kunjungi, sampai kepada siapa saja si pengguna membentuk jaringan pertemanan. Bahkan di *facebook*, misalnya, juga menyediakan fasilitas untuk mengenang pengguna yang telah meninggal dunia sehingga siapa pun bisa mengakses informasinya.

Kehadiran media sosial memberikan akses yang luar biasa terhadap penyimpanan. Pengguna tidak lagi terhenti pada memproduksi dan mengonsumsi informasi, tetapi juga informasi itu telah menjadi bagian dari dokumen yang tersimpan. Pengandaian sederhana yang bisa dibuat dalam konteks ini adalah ketika mengakses media sosial dan memiliki akun di media sosial tersebut, secara otomatis pengguna telah membangun ruang atau gudang data. Gudang data tersebut diisi oleh pengguna dan pintunya terbuka untuk dimasuki oleh siapapun.³⁰

4. Interaksi (*interactivity*)

³⁰. Rulli Nasrullah, “*Media Sosial Perspektif Komunikasi, Budaya dan Siosioteknologi*.” hal 15-23

Secara sederhana interaksi yang terjadi di media sosial minimal berbentuk saling mengomentari atau memberikan tanda, seperti tanda jempol *like* di *facebook*. Sebuah video yang di unggah di laman *Youtube* bisa jadi mendapatkan banyak komentar bukan dari penggun yang sengaja mengunjungi laman youtube, melainkan melalui platform lainnya. Bisa jadi informasi video itu di bagi (*share*) melalui media sosial lain, di situ pribadi, di *broadcast* melalui aplikasi pesan, seperti *Blackberry Messenger*.

Contoh lain dari karakter interaksi ini adalah saling mempromosikan dan membagi perasaan terhadap informasi penggunaan di *path*. Media sosial seperti *path* menyediakan aplikasi dimana pengguna bisa mengunggah informasi apa yang sedang dilakukan oleh pemilik akun. Ada ikon seperti musik, penanda lokasi, foto, status, sampai ikon menunjukkan bahwa penggunaannya sedang bangun atau mau tidur. Jika salah satu ikon ini digunakan, selain informasi tersebut akan terpublikasi di jaringan *path*, pengguna juga bisa menandai teman-teman di jaringannya terhadap informasi tersebut. Selanjutnya teman yang ditandai itu memiliki akses singkat terhadap ikon emoji atau *emoticon* untuk membagi perasaan mereka.

5. Simulasi (*simulation*) Sosial

Sementara itu untuk memahami makna simulasi, bisa ditelusuri dari karya Jean Baudrillard, *simulations and simulacra*. Mengungkapkan gagasan simulasi bahwa kesadaran akan yang real di benak khalayak semakin berkurang dan tergantikan dengan realitas semu. Kondisi ini disebabkan oleh imaji yang disajikan media secara terus-menerus. Khalayak seolah-olah tidak bisa membedakan antar yang nyata dan yang ada di layar. Khalayak seolah-olah berada di antara realitas dan ilusi sebab tanda yang ada di media sepertinya telah terputus dari realitas

Term simulacra (*simulacra*) digunakan Baudrillard untuk menggambarkan bagaimana realitas yang ada di media adalah ilusi, bukan cerminan dari realitas, sebuah penandaan yang tidak lagi mewakili tanda awal, tetapi sudah menjadi tanda baru. Baudrillard menyebutnya sebagai *a copy of a copy with no original*. Di media sosial interaksi yang ada memang menggambarkan bahkan mirip dengan realitas, akan tetapi interaksi yang terjadi adalah simulasi dan terkadang berbeda sama sekali. Misalnya, di media sosial identitas menjadi cair dan bisa berubah-ubah. Perangkat di media sosial memungkinkan siapapun untuk menjadi siapa saja, bahkan bisa menjadi pengguna yang berbeda sekali dengan realitanya, seperti

pertukaran identitas jenis kelamin, hubungan perkawinan, sampai pada foto profil. Trem ini terjadi empat tahap proses;

- 1) Tanda (sign) merupakan representasi realitas
- 2) Tanda mendistorsi realitas
- 3) Realitas semakin kabur, bahkan hilang, malah tanda merupakan representasi dari representasi itu sendiri
- 4) Tanda bukan lagi berhubungan dengan realitas-imaji telah menjadi pengganti dari realitas itu sendiri.

Inilah yang menurut Ball terjadi dalam *cyberspace* dimana proses simulasi itu terjadi dan perkembangan teknologi komunikasi serta kemunculan media baru menyebabkan individu semakin menjauhkan realitas, menciptakan sebuah dunia baru, yaitu dunia virtual.

Media tidak lagi menampilkan realitas, tetapi sudah menjadi realitas tersendiri, bahkan apa yang ada di media lebih nyata (real) dari realitas itu sendiri. Realitas media merupakan hasil proses simulasi, di mana representasi yang ada di media telah diproduksi oleh media telah menjadi realitas tersendiri yang terkadang apa yang direpresentasikan berbeda atau malah bertolak belakang. Bagaimana simulasi terjadi dijelaskan Baudrillard dengan apa yang terjadi di masyarakat industri bahwa saat ini

produksi tidak lagi menghasilkan penggandaan realitas, tetapi sudah menjadi produksi massal terhadap realitas yang identik dan terkadang sudah tidak memiliki kesamaan dengan apa yang direpresentasikan

6. Konten oleh pengguna (*user Generated content*)

Karakteristik media sosial lainnya adalah konten oleh pengguna oleh pengguna atau lebih populer disebut dengan *user generated content* (UGC). Term ini menunjukkan bahwa di media sosial konten sepenuhnya milik dan berdasarkan kontribusi pengguna atau pemilik akun.

Menurut Severin dan Tankard teori *Uses and Gratification* lebih menekankan pada pendekatan manusiawi. Artinya, manusia memiliki otonomi dan wewenang dalam memperlakukan media. Karena khalayak mempunyai banyak alasan untuk menggunakan media. Selain itu, konsumen memiliki kebebasan untuk memutuskan bagaimana mereka menggunakan media dan bagaimana media itu berdampak untuk dirinya. Karena menurut teori ini mungkin saja media dapat mempunyai pengaruh jahat dalam kehidupan mereka.³¹

³¹ Latifa Kadir, "Motif Remaja Terhadap Penggunaan Situs Jejaring Facebook (Siswa SMK Negeri 7 Samarinda)", Jurnal Ilmu Komunikasi, Vol. 2 No. 4 (Tahun 2014): hal. 57

Konten oleh pengguna ini adalah sebagai penanda bahwa di media sosial khalayak tidak hanya memproduksi konten di ruang yang disebut jordan sebagai *their own individualised place*, tetapi juga mengkonsumsi konten yang diproduksi oleh pengguna lain. Ini merupakan kata kunci untuk mendekati media sosial sebagai media baru dan teknologi dalam web 2.0. teknologi yang memungkinkan produksi serta sirkulasi konten yang bersifat massa dan dari pengguna atau *user generated content* (UGC). Bentuk ini adalah format baru dari budaya interaksi dimana para pengguna dalam waktu yang bersamaan berlaku sebagai produsen pada satu sisi dan sebagai konsumen dari konten yang dihasilkan di ruang *online* pada lain sisi.

7. Penyebaran (*shar/sharing*)

Penyebaran (*shar/sharing*) merupakan karakter lainnya dari media sosial. Medium ini tidak hanya menghasilkan konten yang dibangun dari dan dikonsumsi oleh penggunanya, tetapi juga didistribusikan sekaligus dikembangkan oleh penggunanya (Benkler dan Cross). Praktek ini merupakan ciri khas dari media sosial yang menunjukkan bahwa khalayak aktif menyebarkan konten sekaligus mengembangkannya. Maksud dari pengembangan ini adalah konten yang ada mendapatkan, misalnya, komentar yang tidak sekedar opini, tetapi juga data atau fakta terbaru.

Penyebaran ini terjadi dalam dua jenis. *Pertama*, melalui konten. Di media sosial, konten tidak hanya diproduksi oleh khalayak, tetapi juga didistribusikan secara manual oleh pengguna lain. Tentu secara otomatis program yang ada di tiap-tiap *platform* media sosial juga menyebarkan setiap konten yang telah terpublikasi dalam jaringan tersebut. Uniknya, konten tidak hanya sebatas pada apa yang telah terunggah. Konten di media sosial yang disebarakan tersebut juga memungkinkan untuk berkembang dengan tambahan data, revisi informasi, komentar, sampai pada opini menyetujui atau tidak.

Praktik pengembangan dan penyebaran konten di media sosial bisa dilihat sebagai bentuk dari upaya individu sebagai pengguna media sosial dan anggota masyarakat *offline*. Ada beberapa alasan mengapa karakter penyebaran menjadi penting untuk media sosial, di antaranya.

- 1) Upaya membagi informasi yang dianggap penting kepada anggota komunitas (media) sosial lainnya
- 2) Menunjukkan posisi atau keberpihakan khalayak terhadap sebuah isu atau informasi yang disebarakan
- 3) Konten yang disebarakan merupakan sarana untuk menambah informasi atau data baru lainnya sebagai konten menjadi semakin lebih lengkap (*crowdsourcing*).

Kedua, melalui perangkat. Penyebaran melalui perangkat bisa dilihat bagaimana teknologi menyediakan fasilitas untuk memperluas jangkauan konten, misalnya tombol *share* di *Youtube* yang berfungsi untuk menyebarkan konten video, baik ke *platform* media sosial lainnya maupun media internet lainnya. Kekuatan dari penyebaran secara perangkat juga dimanfaatkan oleh banyak medium di internet. Tombol ini memungkinkan siapapun jika jika berkunjung ke situasi dapat memberikan informasi yang ada ke media sosial.³²

C. Prestasi Belajar

a. Pengertian

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, prestasi belajar adalah penguasaan pengetahuan atau keterampilan yang dikembangkan oleh mata pelajaran, lazimnya ditunjukkan dengan nilai tes atau angka nilai yang diberikan guru.³³ mengatakan bahwa prestasi dapat pula didefinisikan dengan “nilai merupakan perumusan terakhir yang dapat diberikan oleh guru mengenai kemajuan/prestasi belajar siswa selama masa tertentu. Prestasi belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar.

Dari sisi guru mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar.

Suharsimi Arikunto menyatakan bahwa prestasi belajar adalah tingkat

³² Rulli Nasrullah,, *Media Sosial Perspektif Komunikasi, Budaya Dan Siosioteknologi.....* hal 25-33

³³ Depdiknas.2008. *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Keempat*.Jakarta: Gramedia Pustaka. Hal: 895.

pencapaian yang telah dicapai oleh anak didik atau siswa terhadap tujuan yang ditetapkan oleh masing-masing bidang studi setelah mengikuti program pengajaran dalam waktu tertentu.³⁴

Dari definisi diatas dapat disimpulkan bahwa prestasi belajar adalah perubahan tingkah laku berbagai pengetahuan dan keterampilan sebagai akibat atau hasil dari proses belajar dengan faktor yang mempengaruhinya yang di buat dalam bentuk nilai yang diberikan oleh guru.

Prestasi belajar tidak dapat dipisahkan dari perbuatan belajar, karena belajar merupakan suatu proses, sedangkan prestasi belajar adalah hasil dari proses pembelajaran tersebut. Penilaian terhadap hasil belajar siswa dilakukan untuk mengetahui sejauh mana ia telah mencapai sasaran belajar inilah yang disebut sebagai prestasi belajar. Seperti yang dikatakan oleh Winkel bahwa proses belajar yang dialami oleh siswa menghasilkan perubahan-perubahan dalam bidang pengetahuan dan pemahaman, dalam bidang nilai, sikap dan keterampilan. Adanya perubahan tersebut tampak dalam prestasi belajar yang dihasilkan oleh siswa terhadap pertanyaan, persoalan atau tugas yang diberikan oleh guru.

Melalui prestasi belajar siswa dapat mengetahui kemajuan-kemajuan yang telah dicapainya dalam belajar.³⁵ Dari pernyataan tersebut, penulis menyimpulkan bahwa hasil belajar adalah hasil dari proses belajar siswa yang dihasilkan dari hasil jawaban siswa yang diberikan oleh guru dari pertanyaan

³⁴ Suharsimi Arikunto. 2002. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.

³⁵ Winkel, WS. 1997. *Psikologi Pendidikan dan Evaluasi Belajar*. Jakarta: Gramedia.

soal, penyelesaian tugas, serta sikap dan keterampilan yang ditunjukkan didepan guru.

b. Indikator Prestasi Belajar

Indikator prestasi belajar/hasil belajar adalah tujuan pembelajaran yang diharapkan dapat dimiliki oleh siswa setelah mereka melakukan proses pembelajaran tertentu. Dengan demikian, indikator hasil belajar merupakan kemampuan siswa yang dapat diobservasi. Artinya, hasil yang diperoleh setelah mereka mengikuti proses pembelajaran.

Yang menjadi indikator utama hasil belajar siswa adalah sebagai berikut:³⁶

1. Ketercapaian daya serap terhadap bahan pembelajaran yang diajarkan, baik secara individual maupun berkelompok. Pengukuran ketercapaian daya serap ini biasanya dilakukan dengan penetapan Kriteria Ketuntasan Belajar Minimal (KKM).
2. Perilaku yang digariskan dalam tujuan pembelajaran telah di capai oleh siswa, baik secara individual maupun berkelompok.

Jadi, indikator utama hasil belajar siswa menurut penulis ialah hasil belajar yang diperoleh dari KKM, perilaku yang ditunjukkan selama proses pembelajaran, dan daya serap siswa itu sendiri.

Pada prinsipnya, pengungkapan hasil belajar ideal meliputi segenap ranah psikologis yang berubah sebagai akibat pengalaman dan proses belajar siswa. Kunci pokok untuk memperoleh ukuran dan data

³⁶ Bahri, Syaiful, D dan Zain Aswan. 2002. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Kencana. Hal: 120.

hasil belajar siswa adalah mengetahui garis besar indikator yang dikaitkan dengan jenis prestasi yang hendak diungkapkan atau diukur. Indikator hasil belajar menurut Benjamin S. Bloom dengan *Taxonomy of Education Objectives* membagi tujuan pendidikan menjadi 3 ranah, yaitu ranah afektif, psikomotorik, dan kognitif.³⁷

D. Pendidikan Agama Islam

a. Pengertian

Pendidikan agama islam adalah upaya membimbing, mengarahkan, dan membina peserta didik yang dilakukan secara sadar dan terencana agar terbina suatu keperibadian yang utama sesuai dengan nilai-nilai ajaran agama islam.³⁸ Pendidikan agama islam dan budi pekerti dilaksanakan melalui mata pelajaran pada semua jenjang pendidikan, yang pengamalannya dapat dikembangkan dalam berbagai kegiatan baik yang bersifat kokulikuler maupun ekstrakurikuler. Pendidikan agama islam dan budi pekerti adalah pendidikan yang berlandaskan pada aqidah yang berisi tentang keesaan Allah Swt sebagai sumber utama nilai-nilai kehidupan bagi manusia dan alam semesta. Sumber lainnya adalah akhlak yang merupakan manifestasi dari aqidah, yang sekaligus merupakan pengembangan dari nilai-nilai karakter bangsa indonesia. Dengan demikian, pendidikan agama islam dan budi pekerti adalah pendidikan yang

³⁷ Purwanto. 2010. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Belajar. Hal: 42.

³⁸ *Metodologi Pendidikan, Agama Islam, and Kalam Mulia*, "Prof. Dr. Ramayulis , *Metodologi Pendidikan Agama Islam* , Jakarta, Kalam Mulia, 2005, Hlm. 21 1," n.d., 1–13.

ditujukan untuk dapat menyesuaikan, menyelaraskan dan menyeimbangkan antara iman, islam, dan ihsan yang diwujudkan dalam:³⁹

1. Hubungan manusia dengan Allah Swt. Membentuk manusia indonesia yang beriman dan bertakwa kepada Allah Swt serta berakhlak mulia dan berbudi pekerti luhur.
2. Hubungan manusia dengan diri sendiri. Menghargai menghormati dan mengembangkan potensi dari yang berlandaskan pada nilai-nilai keimanan dan ketakwaan.
3. Hubungan manusia dengan sesame. Menjaga kedamaian dan kerukunan hubungan inter dan antar umat beragama serta menumbuh kembangkan akhlak mulia dan budi pekerti luhur.
4. Hubungan manusia dengan lingkungan alam. Penyesuaian mental keislaman terhadap lingkungan fisik dan sosial.

b. Tujuan pendidikan agama islam

Pada dasarnya tujuan pendidikan merupakan hal yang dominan dalam pendidikan, sesuai dengan ungkapan Breiter bahwa Pendidikan adalah persoalan tujuan dan fokus, belajar itu mempunyai tujuan agar peserta didik dapat meningkatkan kualitas hidupnya sebagai individu maupun sebagai makhluk sosial.⁴⁰ Secara umum tujuan pendidikan agama islam di sekolah atau madrasah bertujuan untuk menumbuhkan dan meningkatkan keimanan melalui pemberian dan

³⁹ Dina Nadyatur Rohmah, "Hubungan Antara Motivasi Dan Kesiapan Belajar Siswa Dengan Hasil Belajar Siswa Kelas VII Mts Al Amien Kota Kediri Pada Mata Pelajaran Alqur'an Hadist," 2020, 1-46.

⁴⁰ Abdul Majid dan Dian Andayani, Pendidikan, h.136

pemupukan pengetahuan, penghayatan, pengamalan serta pengalaman peserta didik tentang agama islam sehingga menjadi manusia yang terus berkembang dalam keimanan, ketakwaan, berbangsa dan bernegara serta untuk dapat melanjutkan pada jenjang pendidikan yang lebih tinggi”(GBPP PAI, 1994).⁴¹ Pendidikan Agama Islam di sekolah atau madrasah bertujuan untuk menumbuhkan dan meningkatkan keimanan melalui pemberian dan pemupukan pengetahuan, penghayatan, pengamalan serta pengalaman peserta didik tentang agama Islam sehingga menjadi manusia muslim yang terus berkembang dalam hal keimanan, ketakwaan, berbangsa, serta untuk dapat melanjutkan pada jenjang pendidikan yang lebih tinggi.

Menurut Al-Syaibani mengatakan bahwa tujuan tertinggi dari Pendidikan Agama Islam adalah mempersiapkan kehidupan dunia dan akhirat. Sedangkan tujuan akhir adalah mengembangkan fitrah peserta didik, baik ruh, fisik dan akal secara dinamis dan akan membentuk pribadi yang utuh sebagai khalifah fi al-ardh. Secara umum, tujuan pendidikan Islam adalah menjadikan manusia sebagai insan pengabdian kepada khaliqnya dan mengelola alam semesta sesuai yang telah ditetapkan oleh Allah.⁴²

⁴¹ Nusa Putra, Santi Lisnawati, *Penelitian Kualitatif Pendidikan Agama Islam*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2012), h. 135

⁴²Samsul Nizar, *Dasar-Dasar Pemikiran Pendidikan Islam*, (Padang : IAIN IB Press, 2000), h. 92-

Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa pendidikan agama islam adalah upaya untuk membelajarkan peserta didik untuk meningkatkan keyakinan, pemahaman, pemghayatan, dan pengamalan siswa tentang agama islam sehingga menjadi manusia muslim yang beriman, bertaqwa kepada Allah SWT dan berakhlak mulia dalam kehidupan pribadi, bermasyarakat, berbangsa dan bernegara.

Tujuan pendidikan Islam terbagi kepada tujuan umum, tujuan sementara, tujuan akhir, dan tujuan operasional. Tujuan umum adalah tujuan yang akan dicapai dengan semua kegiatan pendidikan baik dengan pengajaran atau dengan cara lain. Tujuan sementara adalah tujuan yang ingin dicapai setelah anak didik diberi sejumlah pengalaman tertentu yang direncanakan dengan sebuah kurikulum. Tujuan akhir adalah tujuan yang dikehendaki agar peserta didik menjadi manusia-manusia sempurna (insan kamil) setelah ia menghabiskan sisa umurnya. Sementara tujuan operasional adalah tujuan praktis yang akan dicapai dengan sejumlah pendidikan tertentu.⁴³

⁴³Armai Arief *Pengantar Ilmu dan Metodologi Pendidikan Islam* (Jakarta: Ciputat Press, 2002), h.18-19

E. Penelitian terdahulu

1. Penelitian yang berjudul “*Pengaruh Pemanfaatan Media Sosial Facebook Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Pada Kelas VIII Di SMP I Sindue*” oleh Novi Ulfatin. Penelitian menggunakan metode eksperimen kuasi, instrumen penelitian berupa tes, dan non tes. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan dan menganalisa bagaimana kita memanfaatkan media sebagai media pembelajaran dan bagaimana pola implementasi pemanfaatan media sosial *Facebook* sebagai media pembelajaran PAI, untuk mengetahui menjelaskan dan menganalisis bagaimana pengaruh pemanfaatan media sosial facebook terhadap motivasi dan hasil belajar pendidikan agama islam pada siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Sindue Donggala. Kesimpulan dari penelitian ini adalah media sosial *facebook* dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran dengan menggunakan desain pemanfaatan fitur group dan diimplementasikan dengan cara membuat group *facebook* khusus untuk kelas eksperimen, menambahkan siswa ke dalam group, memberikan tugas dan mengumumkan kepada siswa melalui group. Setelah diterapkan pemanfaatan media sosial *facebook* sebagai media pembelajaran, terhadap peningkatan motivasi dan hasil belajar PAI
2. Dalam jurnal Didi Marwan, Universitas Tanjungpura Pontianak yang berjudul “Pengaruh Lingkungan Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X Mata Pelajaran Ips di SMK”. Peneliti dimaksudkan untuk mengetahui pengaruh lingkungan belajar terhadap hasil belajar siswa kelas X pada mata Pelajaran

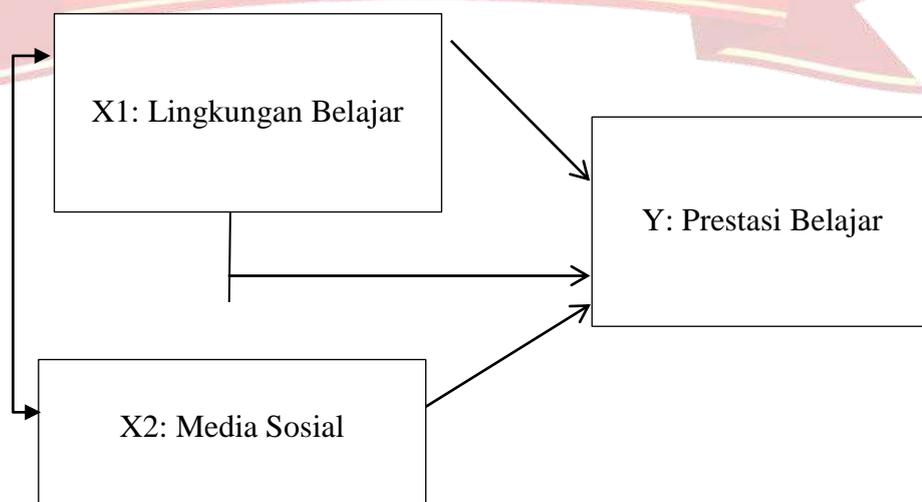
IPS di SMK Panca Bhakti Kabupaten Kubu Raya”. Metode penelitian ini adalah deskriptif, bentuk penelitian ialah studi hubungan. Populasi pada penelitian ini sebanyak 38 siswa. Dalam pengolahan data, rumus yang digunakan adalah rumus “Regresi linier sederhana” dengan bantuan komputerisasi program SPSS.11 Persamaan yang ada pada penelitian diatas adalah pada kedua variabel antara jurnal dan penelitian ini yaitu lingkungan belajar dan hasil belajar siswa. Selain itu metode penelitian memiliki kesamaan yaitu jenis penelitian kuantitatif. Adapun perbedaan dari jurnal yang diteliti oleh Didi Marwan yaitu tempat atau lokasi penelitian dan mata pelajaran yang dikaji.

3. Jurnal penelitian yang ditulis oleh Menrisal yang berjudul “Kontribusi Lingkungan Belajar Terhadap Hasil Belajar Sistem Operasi Siswa Kelas X TKJ di Sekolah Menengah Kejuruan negeri 3 Pariaman Semester Ganjil Tahun Ajaran 2014/2015”. Penelitian ini adalah kuantitatif dengan jenis penelitian deskriptif korelasional. Instrumen yang digunakan dalam mengumpulkan data adalah angket/kuesioner serta hasil belajar. Untuk mengukur lingkungan belajar siswa digunakan angket model Skala Likert. Instrumen hasil belajar menggunakan tes hasil belajar dengan tipe pilihan ganda. Data Penelitian dianalisis menggunakan teknik korelasional. Analisa data dilakukan menggunakan program statistik pada komputer IBM SPSS Statiscics 21. Populasi pada penelitian ini sebanyak 47 siswa dan sampel 47 siswa.

F. Kerangka berfikir

Lingkungan pada hakikatnya adalah segala material dan rangsangan di dalam dan di luar individu, baik yang bersifat fisiologis, psikologis maupun sosiokultural. Jika secara fisiologis lingkungan mencakup segala kondisi dan material jasmani di dalam tubuh. Secara psikologis, lingkungan adalah rangsangan, interaksi dan kondisi eksternal dalam hubungannya dengan orang lain.

media sosial adalah menggambarkan sebuah media sehingga para pengguna dapat dengan mudah berpartisipasi dan memberikan kontribusi di dalam media tersebut. Karakteristik umum yang dimiliki setiap media sosial yaitu adanya keterbukaan dialog antar para pengguna. Prestasi belajar tampak sebagai terjadinya perubahan tingkah laku pada diri peserta didik yang dapat diukur dalam bentuk perubahan pengetahuan sikap dan keterampilan. Perubahan tersebut dapat diartikan terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik dibandingkan dengan sebelumnya.



G. Hipotesis

Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap rumusan masalah yang diteliti. Hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Ha : Terdapat pengaruh lingkungan belajar terhadap prestasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMK Negeri 4 Kota Bengkulu

Ho : Tidak ada pengaruh lingkungan belajar terhadap prestasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMK Negeri 4 Kota Bengkulu

Ha : Terdapat pengaruh media social terhadap prestasi belajar siswa pada mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMK Negeri 4 Kota Bengkulu

Ho : Tidak dapat pengaruh media social terhadap prestasi belajar siswa pada mata Pelajaran Pendidikan Agama islam dan Budi Pekerti di SMK Negeri 4 Kota Bengkulu

Ha : Terdapat pengaruh lingkungan belajar dan media social terhadap prestasi belajar siswa pada mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMK Negeri 4 Kota Bengkulu

Ho : Tidak terdapat pengaruh lingkungan belajar dan media social terhadap hasil belajar siswa pada mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMK Negeri 4 Kota Bengkulu

