

BAB II

KERANGKA TEORI

A. Tinjauan Pustaka

1. Motivasi Belajar

a. Pengertian Motivasi Belajar

Motivasi dalam pengertian yang berkembang di masyarakat sering kali disamakan dengan 'semangat'.⁷ Gage dan Berliner mendefinisikan motivasi adalah tenaga yang menggerakkan dan mengarahkan aktivitas seseorang. Motivasi dapat dibandingkan dengan mesin dan kemudi pada mobil. Jadi motivasi merupakan suatu tenaga yang menggerakkan dan mengarahkan aktivitas seseorang.⁸ Motivasi belajar merupakan kekuatan dari dalam diri siswa yang dapat meningkatkan dan menurunkan kekuatan dan usaha siswa untuk bertingkah laku dalam belajar. Motivasi belajar mendorong siswa untuk melakukan sesuatu yang lebih baik.⁹ Menurut Brophy, motivasi adalah perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan munculnya “feeling” dan didahului dengan tanggapan terhadap adanya tujuan. Motivasi merupakan daya penggerak/pendorong untuk

⁷ Yogi Fernando, Popi Andriani, And Hidayani Syam, 'Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa', *Alfihris: Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 2.3 (2024), 61–68 <<https://doi.org/10.59246/Alfihris.V2i3.843>>.

⁸ Muhamad Damiati, Nurisikin Junaedi, And Masduki Asbari, 'Prinsip Pembelajaran Dalam Kurikulum Merdeka', *Journal Of Information Systems And Management (Jisma)*, 3.2 (2024), 11–16.

⁹ Sunengsih, 'Studi Deskriptif Mengenai Motivasi Belajar Pada Siswa Kelas Xi Smk Islamiyah Darussalam Babakan Kabupaten Cirebon', *Universitas Padjajaran*, 7.1 (2021), 541–59.

melakukan sesuatu pekerjaan yang bisa berasal dari dalam diri maupun dari luar.¹⁰

Pengertian motivasi belajar menurut Sadirman adalah keseluruhan daya penggerak dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar itu dapat tercapai. Selanjutnya Uno mengatakan bahwa motivasi belajar merupakan dorongan internal dan eksternal pada siswa-siswa yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku, pada umumnya dengan beberapa indikator atau unsur yang mendukung.¹¹ Menurut Clayton Alderfer, motivasi belajar adalah kecenderungan siswa dalam melakukan kegiatan belajar yang didorong oleh hasrat untuk mencapai prestasi atau hasil belajar sebaik mungkin. Motivasi tersebut dalam prosesnya akan turut mempengaruhi hasil belajar siswa. Siswa yang punya motivasi dan yang tidak punya pasti akan berbeda hasil belajarnya baik secara kuantitas maupun kualitas.¹²

Motivasi belajar merupakan hal yang penting dalam proses pembelajaran karena dengan adanya motivasi, individu dapat memiliki

¹⁰ Setiawan Andi, *Belajar Dan Pembelajaran Tujuan Belajar Dan Pembelajaran, Uwais Inspirasi Indonesia*, (2022), h. 1458-1568 <<https://www.coursehero.com/file/52663366/Belajar-dan-Pembelajaran1-convertedpdf/>>.

¹¹ Dedi Dwi Cahyono, Muhammad Khusnul Hamda, And Eka Danik Prahastiwi, 'Pikiran Abraham Maslow Tentang Motivasi Dalam Belajar', *Tajdid: Jurnal Pemikiran Keislaman Dan Kemanusiaan*, 6.1 (2022), h. 37-48 <<https://doi.org/10.52266/Tajdid.V6i1.767>>.

¹² Ai Muflihah, 'Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Indexcard Math Pada Pembelajaran Matematika Ai Muflihah Madrasah Tsanawiyah Negeri 1 Kabupaten Tangerang Banten , Indonesia Email : Aimuflihah3', *Pendidikan Indonesia*, 2.1 (2021), h. 52-60.

semangat dalam mencapai tujuannya. Perilaku manusia ditentukan oleh motivasi, yang memberikan arah, semangat dan kegigihan dalam diri individu.¹³ Berdasarkan pengertian-pengertian dari beberapa ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa yang dikatakan dengan motivasi belajar adalah dorongan atau daya penggerak yang timbul baik dari dalam maupun luar diri siswa yang menyebabkan keinginan untuk belajar.

b. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Motivasi Belajar

Motivasi belajar siswa dipengaruhi oleh beberapa hal, baik dari siswa itu sendiri maupun pendidiknya. Menurut Dimiyati & Mudjiono, beberapa unsur yang mempengaruhi motivasi belajar, di antaranya:

- 1) Cita-cita atau aspirasi siswa
- 2) Kemampuan siswa
- 3) Kondisi siswa
- 4) Kondisi lingkungan siswa
- 5) Unsur-unsur dinamis dalam belajar dan pembelajaran
- 6) Upaya guru dalam membelajarkan siswa.¹⁴

Menurut Syamsu Yusuf , motivasi belajar dapat timbul karena beberapa faktor, yaitu:

¹³ Sri Lutfiwati, 'Motivasi Belajar Dan Prestasi Belajar Matematika', *Al-Idarah: Jurnal Kependidikan Islam*, 10.1 (2020), 53–63.

¹⁴ Dkk. Elvira, Neni Z, 'Studi Literatur: Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran', *Jurnal Literasi Pendidikan*, 1.2 (2022), h. 50–59

1) Faktor Internal

a) Faktor Fisik

Merupakan faktor yang mempengaruhi dari tubuh dan penampilan individu. Faktor fisik meliputi nutrisi (gizi), kesehatan dan fungsi- fungsi fisik terutama panca indera.

b) Faktor Psikologis

Faktor psikologis merupakan faktor intrinsik yang berhubungan dengan aspek-aspek yang mendorong atau menghambat aktifitas belajar pada siswa. Faktor ini menyangkut kondisi rohani siswa.

2) Faktor Eksternal

a) Faktor Sosial

Merupakan faktor yang berasal dari manusia disekitar lingkungan siswa. Meliputi guru, teman sebaya, orang tua, tetangga dan lain sebagainya.

b) Faktor Non Sosial

Faktor non sosial merupakan faktor yang berasal dari kondisi fisik disekitar siswa. Meliputi keadaan udara (cuaca panas atau dingin), waktu (pagi, siang atau malam), tempat (sepi, bising atau kualitas sekolah tempat siswa belajar), dan fasilitas belajar.¹⁵

Berdasarkan penjabaran-penjabaran di atas, dapat disimpulkan bahwa motivasi siswa dalam belajar tidak hanya dipengaruhi oleh

¹⁵ Dedi Dwi Cahyono, Muhammad Khusnul Hamda, And Eka Danik Prahastiwi, 'Pikiran Abraham Maslow Tentang Motivasi Dalam Belajar', *Tajdid: Jurnal Pemikiran Keislaman Dan Kemanusiaan*, 6.1 (2022), h. 37-48 <<https://doi.org/10.52266/Tajdid.V6i1.767>>.

keadaan siswa itu sendiri, tetapi juga dipengaruhi oleh banyak, dari mulai pengaruh yang hadir dalam dirinya sendiri seperti cita-cita, kemampuan dan kondisi siswa, serta factor-faktor yang muncul dari luar diri siswa seperti lingkungan social, cara guru mengajar, kesulitan materi serta orang tua di rumah.

c. Indikator Motivasi Belajar

Dalam menentukan motivasi belajar siswa, diperlukan beberapa indikator dalam proses penilaiannya, menurut krismony beberapa indikator motivasi belajar adalah sebagai berikut.¹⁶

- 1) Aktif dalam belajar
- 2) Senang dalam belajar
- 3) Ulet dan tidak cepat putus asa
- 4) Tidak cepat puas dengan hasil belajar
- 5) Rasa ingin tahu
- 6) Adanya umpan balik.

d. Fungsi Motivasi Belajar

Motivasi mempunyai fungsi yang sangat penting dalam suatu kegiatan, yang nantinya akan mempengaruhi kekuatan dari kegiatan tersebut. Menurut Biggs dan Tefler motivasi belajar siswa dapat menjadi lemah, lemahnya motivasi atau tiadanya motivasi belajar akan

¹⁶ Ni Putu Aprilia Krismony, Desak Putu Parmiti, And I Gusti Ngurah Japa, 'Pengembangan Instrumen Penilaian Untuk Mengukur Motivasi Belajar Siswa Sd', *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 3.2 (2020), h. 249 <<https://doi.org/10.23887/jippg.v3i2.28264>>.

melemahkan kegiatan, sehingga mutu hasil belajar menjadi rendah.¹⁷

Hasil belajar akan lebih optimal apabila ada motivasi. Dangnga dan Muis mengemukakan tiga fungsi motivasi, yakni:

- 1) Mendorong manusia untuk berbuat. Motivasi di sini diartikan sebagai penggerak dari setiap kegiatan yang akan dilakukan manusia.
- 2) Menentukan arah perbuatan, yakni ke arah tujuan yang hendak dicapai.
- 3) Menyeleksi perbuatan, yakni menentukan perbuatan-perbuatan apa yang harus dikerjakan yang serasi guna mencapai tujuan, dengan menyisihkan perbuatan-perbuatan yang tidak bermanfaat bagi tujuan tersebut.¹⁸

Hal yang sama juga diungkapkan oleh Nasution yang mengatakan bahwa motivasi memiliki tiga fungsi yaitu:

- 1) Mendorong manusia untuk berbuat, jadi sebagai penggerak motor yang melepas energi.
- 2) Menentukan arah perbuatan , yakni kearah tujuan yang hendak dicapai.

¹⁷ Teni And Agus Yudiyanto, 'Pengaruh Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas Vii Smp Negeri 2 Kedokan Bunder Kabupaten Indramayu', *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 2.1 (2021), h. 5–17 <<https://doi.org/10.36418/Japendi.V2i1.73>>.

¹⁸ Setiawan Andi, Belajar Dan Pembelajaran Tujuan Belajar Dan Pembelajaran, Uwais Inspirasi Indonesia, (2022), h. 68 <<https://www.coursehero.com/file/52663366/Belajar-Dan-Pembelajaran1-Convertedpdf/>>.

- 3) Menyeleksi perbuatan yang harus dikerjakan yang serasi guna mencapai tujuan, dengan menyisihkan perbuatan-perbuatan yang tidak bermanfaat bagi tujuan tersebut.¹⁹

Selanjutnya, Sukmadinat mengatakan bahwa motivasi memiliki 2 fungsi, yaitu:

- 1) Mengarahkan (*directional function*) Dalam mengarahkan kegiatan, motivasi berperan mendekatkan atau menjauhkan individu dari sasaran yang akan dicapai. Apabila sasaran atau tujuan merupakan sesuatu yang diinginkan oleh individu, maka motivasi berperan mendekatkan. Sedangkan bila sasaran tidak diinginkan oleh individu, maka motivasi berperan menjauhi sasaran
- 2) Mengaktifkan dan meningkatkan kegiatan (*activating and energizing function*) Suatu perbuatan atau kegiatan yang tidak bermotif atau motifnya sangat lemah, akan dilakukan dengan tidak sungguh-sungguh, tidak terarah dan kemungkinan besar tidak akan membawa hasil.²⁰

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar memiliki fungsi untuk mendorong, menentukan arah perbuatan, menyeleksi perbuatan dan meningkatkan kegiatan yang berkaitan dengan keinginan belajar dari diri siswa.

¹⁹ Budiman Tampubolon, 'Motivasi Belajar Dan Tingkat Belajar Mandiri Dalam Kaitannya Dengan Prestasi Belajar Mahasiswa', *Jurnal Pipsi (Jurnal Pendidikan Ips Indonesia)*, 5.2 (2020), h. 34 <<https://doi.org/10.26737/jpipsi.v5i2.1920>>.

²⁰ Dedi Dwi Cahyono, Muhammad Khusnul Hamda, And Eka Danik Prahastiwi, 'Pikiran Abraham Maslow Tentang Motivasi Dalam Belajar', *Tajdid: Jurnal Pemikiran Keislaman Dan Kemanusiaan*, 6.1 (2022), h. 37-48 <<https://doi.org/10.52266/tajdid.v6i1.767>>.

e. Jenis-Jenis Motivasi Belajar

Hamzah B. Uno. menyatakan ada dua jenis motivasi, yaitu: motivasi ekstrinsik dan intrinsik.²¹

1) Motivasi Intrinstik

Hamalik menjelaskan bahwa motivasi instrinsik adalah motivasi yang berpengaruh dalam proses belajar yang bersumber dari keinginan, kemampuan, cita-cita, kebutuhan dan tujuan individu untuk belajar.²² Misalnya, seorang siswa yang termotivasi secara intrinsik mempelajari suatu topik dengan rajin karena dia merasa topik itu menarik atau bertahan dalam memecahkan masalah yang menantang karena dia ingin tahu tentang jawaban dari masalah tersebut.²³ Motivasi intrinsik terletak pada inti dari aktivitas tekad siswa dan diharapkan terkait secara timbal balik dengan hasil belajar siswa.²⁴ Oleh sebab itu, motivasi intrinsic dapat diartikan sebagai segala bentuk dorongan dan keinginan untuk melakukan sesuatu yang timbul dari dalam diri siswa itu sendiri.

²¹ Yogi Fernando, Popi Andriani, And Hidayani Syam, 'Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa', *Alfihris: Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 2.3 (2024), h. 61–68 <<https://doi.org/10.59246/Alfihris.V2i3.843>>.

²² Rena Rismayanti And Others, 'Pengaruh Motivasi Intrinsik Dan Motivasi Ekstrinsik Terhadap Proses Pembelajaran Mahasiswa Universitas Pendidikan Indonesia', *Jurnal Pendidikan, Sains Dan Teknologi*, 2.2 (2023), h. 51–61 <<https://doi.org/10.47233/Jpst.V2i2.742>>.

²³ Idyana Adha And Herman Nirwana, 'Studi Literatur: Peran Motivasi Dalam Proses Belajar Mengajar', *Eductum: Jurnal Literasi Pendidikan*, 1.2 (2023), h. 33–45.

²⁴ Sri Rochani, 'Identifikasi Motivasi Intrinsik Dan Ekstrinsik Siswa Dan Hubungannya Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Biologi', *Jurnal Lingkar Mutu Pendidikan*, 20.2 (2023), h. 83–89 <<https://doi.org/10.54124/jlmp.v20i2.101>>.

2) Motivasi Ekstrinsik

Motivasi ekstrinsik adalah perilaku yang didasari atas konsekuensi tertentu seperti external reward, penerimaan sosial, menghindari hukuman atau pencapaian dalam prestasi tertentu.²⁵

Djamarah menyatakan bahwa “motivasi ekstrinsik adalah motif yang aktif dan bertindak karena adanya rangsangan dari luar”.

Selanjutnya Uno menyatakan bahwa motivasi ekstrinsik meliputi pembelajaran yang bermanfaat, pembelajaran yang menarik dan lingkungan belajar yang menyenangkan.²⁶ Salah satu contoh

motivasi yang berasal dari luar diri siswa (ekstrinsik) adalah orang tua, dimana orang tua merupakan orang yang pertama kali dikenal dan dekat dengan anak, keberadaan siswa antara di sekolah dengan di rumah tentunya lebih banyak di rumah, maka dari itu peran orang tua sebagai orang yang dekat dengan siswa dinilai sangat penting terutama dalam memotivasi belajar siswa.²⁷ Dengan demikian,

motivasi belajar ekstrinsik dapat diartikan sebagai dorongan yang timbul dari dari luar diri seseorang, misalnya adanya dorongan atau keinginan untuk belajar karena sebuah hadiah yang disiapkan oleh orang tua.

²⁵ Ramadhan Dwi Marvianto And Wahyu Widhiarso, ‘Adaptasi Academic Motivation Scale (Ams) Versi Bahasa Indonesia’, *Gajah Mada Journal Of Psychology (Gamajop)*, 4.1 (2019), h. 87 <<https://doi.org/10.22146/gamajop.45785>>.

²⁶ Elvira, Neni Z.

²⁷ Neni Fitriana, Dewi Anjani, And Nabsiah Sabrina, ‘Article Analysis Of Motivation Methods And Student Learning’, *Indonesian Journal Of Intellectual Publication (Iji Publication)*, 1.3 (2021), h. 198–203.

Dilihat dari dasar pembentukannya motivasi dapat dibedakan menjadi dua macam yakni :

1) Motivasi Bawaan

Yang dimaksud dengan motivasi pembawaan adalah motivasi yang dibawa sejak lahir dengan demikian motivasi itu ada sejak manusia dilahirkan dan tanpa dipelajari. Contoh motivasi ini diantaranya adalah : dorongan untuk makan, dorongan untuk minum, dorongan seksual dan lain-lain.

2) Motivasi Yang Dipelajari

Motivasi yang dipelajari adalah motif yang timbul karena dipelajari, berarti motivasi ini tidak ada dengan sendirinya pada diri manusia. Contoh motivasi ini adalah : dorongan untuk belajar suatu cabang ilmu pengetahuan, motif atau dorongan untuk mengajar sesuatu didalam masyarakat dan lain-lain.²⁸

2. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Menurut Oemar Hamalik hasil belajar adalah bila seseorang telah belajar akan terjadi perubahan tingkah laku pada orang tersebut.²⁹

Dimiyati dan Mudjiono juga menyebutkan, “Hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar dari sisi guru.

²⁸ Tri Rumhadi, ‘Urgensi Motivasi Dalam Proses Pembelajaran’, *Jurnal Diklat Keagamaan*, 11.1 (2017), h. 33–41.

²⁹ Teni Nurrita, ‘Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa’, *Misykat*, 03.1 (2018), h. 71–87.

Hasil belajar merupakan berakhirnya pengajaran dari puncak proses belajar dari sisi siswa".³⁰ Lebih lanjut, Purwanto menjelaskan bahwa "hasil belajar adalah perubahan yang mengakibatkan manusia berubah dalam sikap dan tingkah lakunya, aspek perubahan itu mengacu pada taksonomi tujuan pengajaran yang meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik".³¹

Hasil belajar adalah sesuatu yang didapatkan setelah melakukan kegiatan pembelajaran dan menjadi indikator keberhasilan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Hasil belajar adalah faktor penting yang siswa dapatkan dari proses dan pengalaman pembelajaran.³² Berdasarkan pengertian-pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah tolak ukur keberhasilan yang dihasilkan oleh seseorang setelah melakukan kegiatan belajar mengajar yang meliputi ranah kognitif, afektif dan psikomotorik.

b. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Menurut Daryanto dalam Yuliasari faktor-faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik dibedakan menjadi dua, yaitu

³⁰ Irwitadia Hasibuan, 'Hasil Belajar Siswa Pada Materi Bentuk Aljabar Di Kelas Vii Smp Negeri 1 Banda Aceh Tahun Pelajaran 2013/2014', *Jurnal Peluang*, 4.1 (2015), h. 5–11.

³¹ Deisye Supit And Others, 'Gaya Belajar Visual , Auditori , Kinestetik Terhadap Hasil Belajar Siswa', *Journal On Education*, 05.03 (2023), h. 6994–7003.

³² Poni Lestari, Corry Yohana, And Maulana Amirul Adha, 'Pengaruh Fasilitas Belajar, Motivasi Belajar, Dan Disiplin Belajar Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Humas Kelas Xi Otkp Di Smkn Jakarta Barat', *Jurnal Media Administrasi*, 8.1 (2023), h. 36-48.

faktor yang berasal dari dalam diri peserta didik (internal) dan faktor yang berasal dari luar diri peserta didik (eksternal).³³

1) Faktor Internal

Faktor internal adalah faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar. Faktor internal dapat dikelompokkan ke dalam 2 faktor, yaitu.³⁴

a) Faktor Jasmani

Yang meliputi kesehatan dan kondisi fisik. Kesehatan Sehat berarti dalam keadaan baik segenap badan beserta Kesehatan seseorang berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Proses belajar seseorang akan terganggu jika kesehatan seseorang terganggu. Selain itu juga akan cepat lelah, kurang bersemangat, mudah pusing, ngantuk jika badannya lemah, kurang darah ataupun ada gangguan-gangguan atau kelainan-kelainan fungsi alat inderanya serta tubuhnya.

b) Faktor Psikologis

Sekurang-kurangnya ada tujuh faktor yang tergolong ke dalam faktor psikologis yang mempengaruhi belajar. Faktor-faktor itu adalah sebagai berikut :

³³ Nesi Yuliasari, 'Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Ekonomi (Studi Kasus: Kelas X Pengayaan Di Sma Negeri 1 Sedayu', *Jurnal Pendidikan Dan Ekonomi*, 9.2 (2020), h. 61-69.

³⁴ Nursyaidah Nursyaidah, 'Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Belajar Peserta Didik', *Forum Paedagogik*, Khususjuli (2018), h. 70-79.

(1) Inteligensi

Inteligensi adalah kecakapan yang terdiri dari: kecakapan untuk menghadapi dan menyesuaikan kedalam situasi yang baru dengan cepat dan efektif, mengetahui/menggunakan konsep-konsep yang abstrak secara efektif, dan mengetahui relasi dan mempelajarinya dengan cepat.

(2) Perhatian

Perhatian adalah keaktifan jiwa yang dipertinggi, jiwa itupun semata-mata tertuju kepada suatu objek (benda/hal) atau sekumpulan objek. Untuk dapat menjamin hasil belajar yang baik, maka siswa harus mempunyai perhatian terhadap bahan yang dipelajarinya.

(3) Minat

Minat besar pengaruhnya terhadap belajar, karena bila bahan pelajaran yang di pelajari tidak sesuai dengan minat siswa, siswa tidak akan belajar dengan sebaik-baiknya, karena tidak ada daya tarik baginya.

(4) Bakat

Merupakan kemampuan bawaan sebagai potensi yang perlu dilatih dan dikembangkan agar dapat terwujud

(5) Motivasi

Merupakan dorongan yang ada pada diri anak untuk melakukan sesuatu tindakan. Besar kecilnya motivasi banyak dipengaruhi oleh kebutuhan individu yang ingin dipenuhi.

(6) Kematangan

Adalah suatu tingkat/fase dalam pertumbuhan seseorang yang alat-alat tubuhnya sudah siap untuk melaksanakan kecakapan baru. Misalnya, anak dengan kakinya sudah siap untuk berjalan, tangan dengan jari-jarinya sudah siap untuk menulis, dengan otaknya sudah siap untuk berfikir, dan lain-lain.

(7) Kesiapan

Adalah kesediaan untuk memberi respon atau berinteraksi.³⁵

2) Faktor Eksternal

Faktor-faktor eksternal, yaitu faktor dari luar diri anak yang ikut mempengaruhi belajar anak, yang antara lain berasal dari orang tua, sekolah, dan masyarakat.³⁶

a) Faktor yang berasal dari orang tua, utamanya adalah cara mendidik orang tua terhadap anaknya. Dalam hal ini dapat

³⁵ Mia Zultrianti Sari And Others, 'Pengaruh Minat Baca Siswa Terhadap Hasil Belajar Pada Pelajaran Bahasa Indonesia Di Sd Negeri 1 Ciporang', *Dwija Cendekia: Jurnal Riset Pedagogik*, 4.2 (2020), h. 197 <<https://doi.org/10.20961/Jdc.V4i2.42137>>.

³⁶ Andri Yandi And Others, 'Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Peserta Didik (Literature Review)', *Jurnal Pendidikan Siber Nusantara (Jpsn)*, 1.1 (2023), h. 13–24.

dikaitkan suatu teori, apakah orang tua mendidik secara demokratis, pseudo demokratis, otoriter, atau cara *laissez faire*. Cara atau tipe mendidik yang demikian masing-masing mempunyai kebaikan dan ada pula kekurangannya.

- b) Faktor yang berasal dari sekolah, diantaranya adalah (1) Pemanfaatan Sumber Belajar, (2) lingkungan sekolah yang meliputi Guru; Sarana dan prasarana; dan Kondisi gedung, dan (3) budaya sekolah.

c. Indikator Hasil Belajar

Hasil belajar menurut Bloom dibagi kedalam 3 kategori, diantaranya adalah kognitif, afektif dan psikomotorik yang masing-masing aspek tersebut memiliki indikatornya masing-masing, diantaranya yaitu sebagai berikut.

1) Indikator Hasil Belajar Ranah Kognitif

Indikator Hasil Belajar Kognitif menurut Bloom dalam

Kaffah dkk, adalah sebagai berikut:³⁷

1. Mengingat (*Remember*);
2. Memahami/mengerti (*Understand*);
3. Menerapkan (*Apply*);
4. Menganalisis (*Analyze*);
5. Mengevaluasi (*Evaluate*);

³⁷ Wifa Dauly Kaffah, Euis Erlin, And Adun Rusyana, 'Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning Berbasis Steam Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa', *J-Kip (Jurnal Keguruan Dan Ilmu Pendidikan)*, 4.3 (2023), h. 1-8 <<https://doi.org/10.25157/J-Kip.V4i3.11413>>.

6. Menciptakan (*Create*).

2) Indikator Hasil Belajar Ranah Afektif

Menurut Asmaniyah, indikator aspek afektif yang harus diperhatikan adalah:³⁸

- a) Semangat siswa dalam mengikuti pembelajaran,
- b) Perhatian siswa dalam melaksanakan pembelajaran (memperhatikan atau tidak memperhatikan),
- c) Kedisiplinan siswa dalam mengumpulkan tugas,
- d) Partisipasi siswa dan percaya diri siswa dalam mengemukakan pendapat.

3) Indikator Hasil Belajar psikomotorik

Menurut Simpons dalam Putra dkk, hasil belajar ranah psikomotorik tampak dalam bentuk keterampilan dan kemampuan bertindak individu. Hasil belajar ini sebenarnya merupakan kelanjutan dari hasil belajar kognitif dan afektif, yang terlihat ketika peserta didik menunjukkan perilaku atau perbuatan sesuai dengan makna yang terkandung dalam ranah kognitif dan afektifnya.³⁹

d. Tujuan Penilaian Hasil Belajar

Hasil belajar memiliki beberapa tujuan. Adapun tujuan penilaian hasil belajar sebagai berikut:

³⁸ Asmaniyah, 'Peningkatan Motivasi Dan Hasil Belajar Biologi Materi Sistem Reproduksi Manusia Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Picture And Picture Pada Siswa Kelas Xi Ipa Man Bangkalan', *Jurnal Pendidikan Lampu*, 8.2 (2022), h. 36–44 <<https://www.jurnal.alhamidiyah.ac.id/index.php/jpl/article/view/198/186>>.

³⁹ Rizky Pratama Putra, Muhmmad Ainul Yaqin, And Akhmadiyah Saputra, 'Objek Evaluasi Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam : Analisis Taksonomi Bloom (Kognitif, Afektif, Psikomotorik)', *Al-Karim: Journal Of Islamic And Educational Research*, 2.1 (2024), h. 49–58.

- 1) Mendeskripsikan kecakapan belajar siswa sehingga dapat diketahui kelebihan dan kekurangannya dalam berbagai bidang studi atau mata pelajaran yang ditempuhnya, dengan pendeskripsian kecakapan tersebut dapat diketahui pula posisi kemampuan siswa dibandingkan dengan siswa lainnya
- 2) Mengetahui keberhasilan proses pendidikan dan pengajaran di sekolah yakni seberapa jauh keefektifannya dalam mengubah tingkah laku siswa ke arah tujuan pendidikan yang diharapkan.
- 3) Menentukan tindak lanjut hasil penilaian yakni melakukan perbaikan dan penyempurnaan dalam hal program pendidikan dan pengajaran serta sistem pelaksanaannya.⁴⁰

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa tujuan dari adanya penilaian hasil belajar adalah untuk mendeskripsikan, mengetahui dan menentukan hasil dan kecekapan yang telah dicapai siswa dalam pembelajaran serta menentukan tindak lanjut yang harus dilakukan setelah mengetahui hasil belajar masing-masing siswa.

e. Jenis-Jenis Hasil Belajar

Hasil belajar yang diharapkan meliputi tiga domain yaitu: 1) domain kognitif meliputi perubahan dalam segi penguasaan pengetahuan dan perkembangan keterampilan untuk menggunakan pengetahuan; 2) domain afektif meliputi perubahan metnal; dan 3)

⁴⁰ Suparlan, 'Penerapan Teori Belajar Prilaku Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Di Sd/Mi', *Alkhimad: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 5.2 (2021), h. 1-9.

psikomotorik yaitu bentuk-bentuk tindakan motorik. Menurut Sardiman terdapat tiga jenis hasil belajar yaitu:⁴¹

- 1) Berkenaan dengan keilmuan dan pengetahuan, konsep atau fakta (kognitif)

Ranah kognitif terkait pada kemampuan berpikir, termasuk kemampuan menghafal, memahami, mengaplikasi, menganalisis, mensintesis, dan kemampuan mengevaluasi.⁴² Hasil belajar kognitif yang baik tidak lepas dari peran seorang pendidik sebagai inovator yang bertanggung jawab dalam inovasi pembelajaran yang dilaksanakan. Dengan kualitas pendidikan yang baik dan penerapan metode yang sesuai maka akan membentuk hasil belajar kognitif yang baik⁴³ Benjamin S. Bloom menyebutkan, Enam jenis perilaku ranah kognitif, sebagai berikut:

- a) Pengetahuan (*knowledge*) ialah kemampuan untuk menghafal, mengingat, atau mengulangi informasi yang pernah diberikan;
- b) Pemahaman (*comprehension*) ialah kemampuan untuk menginterpretasi atau mengulang informasi dengan menggunakan bahasa sendiri;

⁴¹ Rudi Sunardi, 'Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas Xi Ipa Tahun Pelajaran 2019/2020 Pada Materi Hukum Termodinamika Dengan Model Pembelajaran Inkuiri Di Sman 14 Tebo', *Jurnal Literasiologi*, 5.2 (2021), h. 49–60.

⁴² Intan Amalia, Tatang Muhajang, And Nur Hikmah, 'Pengaruh Penerapan Model Problem Based Learning Terhadap Hasil Belajar Subtema Bangga Terhadap Daerah Tempat Tinggalku', *Jurnal Pgsd: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 16.1 (2023), h. 21–29.

⁴³ Ellen Nurlindayani, 'Profil Hasil Belajar Kognitif Siswa Dengan Metode Blended Learning Pada Materi Sistem Pernapasan Manusia', *Biodik: Jurnal Ilmiah Pendidikan Biologi*, 7.2 (2021), h. 55–62.

- c) Aplikasi (*application*) ialah kemampuan menggunakan informasi, teori, dan aturan pada situasi baru;
- d) Analisis (*analysis*) ialah kemampuan mengurai pemikiran yang kompleks, dan mengenai bagian-bagian serta hubungannya;
- e) Sintesis (*synthesis*) ialah kemampuan mengumpulkan komponen yang sama guna membentuk satu pola pemikiran yang baru; dan
- f) Evaluasi (*evaluation*) ialah kemampuan membuat pemikiran berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan.⁴⁴

Dengan kata lain, hasil belajar kognitif merupakan hasil belajar yang menekankan pada kemampuan siswa dalam berpikir seperti pengetahuan, pemahaman, pengaplikasian ilmu yang dimiliki, kemampuan menganalisis, kemampuan membentuk pola pemikiran yang baru, dan kemampuan untuk mengevaluasi pengetahuan yang didapatkan.

- 2) Berkenaan dengan personal, kepribadian atau sikap (afektif);

Adapun menurut W. James Popham dan Eva L. Baker dinyatakan bahwa “Segi aspek afektif adalah mengenai sikap, minat, emosi, nilai hidup dan apresiasi siswa”.⁴⁵ Ranah afektif adalah hasil belajar tampak pada siswa dalam berbagai tingkah laku seperti memperhatikan, merespons, menghargai, serta

⁴⁴ Irwitadia Hasibuan, ‘Hasil Belajar Siswa Pada Materi Bentuk Aljabar Di Kelas Vii Smp Negeri 1 Banda Aceh Tahun Pelajaran 2013/2014’, *Jurnal Peluang*, 4.1 (2015), h. 5–11.

⁴⁵ Tamjidnoor, ‘Konsep Penerapan Aspek Afektif Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak’, *Universitas Negeri Jakarta*, 1.1 (2020), h. 77.

mengorganisasi. Ranah afektif dapat diukur menggunakan angket. Ada beberapa jenis kategori ranah afektif menurut Bloom sebagai hasil belajar, yaitu sebagai berikut:⁴⁶

- a) *Receiving/attending*, yakni semacam kepekaan dalam menerima rangsangan (stimulasi),
 - b) *Responding* atau jawaban, yakni reaksi yang diberikan oleh seseorang terhadap stimulasi yang datang dari luar.
 - c) *Valuing* (penilaian) berkenaan dengan nilai dan kepercayaan terhadap gejala atau stimulus.
 - d) Organisasi yakni pengembangan dari nilai ke dalam satu sistem organisasi, termasuk hubungan satu nilai dengan nilai lain, pemantapan, dan prioritas nilai yang telah dimilikinya.
- 3) Berkenaan dengan kelakuan, keterampilan atau penampilan (psikomotorik).

Psikomotor adalah aspek yang sangat berkaitan dengan keterampilan (skill) setelah seseorang menerima pengalaman belajar tertentu. Menurut Nadeak, bahwa keterampilan itu sendiri menunjukkan tingkat keahlian seseorang dalam suatu tugas atau sekumpulan tugas tertentu. Oleh karena itu, menurut Dudung, bahwa psikomotor berhubungan dengan hasil belajar yang pencapaiannya melalui keterampilan (skill) sebagai hasil dari

⁴⁶ Ina Magdalena And Amilanadzma Hidayah, 'Kognitif , Afektif , Psikomotorik Siswa Kelas Ii B Sdn Kunciran 5 Tangerang', *Nusantara : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3.1 (2021), h. 48–62.

tercapainya kompetensi pengetahuan.⁴⁷ Ranah psikomotor menjadi lebih rinci lagi ke dalam enam jenjang, yaitu:⁴⁸

- a) Gerakan refleks adalah basis semua perilaku bergerak, respons terhadap stimulus tanpa sadar. Misalnya melompat, menunduk, berjalan.
- b) Gerakan dasar (*basic fundamental movements*) gerakan ini muncul tanpa latihan tapi dapat diperhalus melalui praktik gerakan ini terpola dan dapat ditebak seperti gerakan tak berpindah, bergoyang, membungkuk, merentang, Gerakan berpindah: merangkak, maju perlahan-lahan, muluncur, berjalan, berlari
- c) Gerakan persepsi (*perceptual abilities*) gerakan sudah lebih meningkat karena dibantu kemampuan perseptual. Seperti menangkap bola dan mendribble bola.
- d) Gerakan kemampuan fisik (*psycal abilities*) gerak lebih efisien, berkembang melalui kematangan dan belajar seperti menggerakkan otot/sekelompok otot selama waktu tertentu, berlari jauh, mengangkat beban,dan menarik-mendorong.
- e) Gerakan terampil (*skilled movements*) dapat mengontrol berbagai tingkat gerak-terampil, tangkas, cekatan melakukan gerakan yang sulit dan rumit (kompleks) seperti melakukan

⁴⁷ Ulfah And Opan Arifudin, 'Pengaruh Aspek Kognitif, Afektif, Dan Psikomotor Terhadap Hasil Belajar Siswa', *Jurnal Al-Amar (Jaa)*, 2.1 (2021), h. 1–9.

⁴⁸ Zainudin, 'Ranah Kognitif, Afektif Dan Psikomotorik Sebagai Objek Evaluasi Hasil Belajar Siswa', *Ilij: Islamic Learning Journal (Jurnal Pendidikan Islam)*, 1.1 (2020), h. 15–31.

gerakan terampil berbagai cabang olahraga, menari, berdansa, dan memanah.

- f) Gerakan indah dan kreatif (*non-discursive communication*) mengkomunikasikan perasaan melalui gerakan seperti melakukan senam tingkat tinggi dan bermain drama (*acting*).

3. *Mobile learning* Berbasis Android

a. Pengertian *Mobile learning* Berbasis Android

Clark Quinn dalam Muhammad Faqih mengemukakan *mobile learning* sebagai persinggungan antara komputasi seluler dengan pembelajaran elektronik yaitu sumberdaya yang dapat diakses dimanapun, kemanapun dan kapanpun, dengan kemampuan yang kuat, interaksi yang kaya, dukungan yang kuat untuk pembelajaran yang efektif yang tidak bergantung pada lokasi, waktu dan ruang.⁴⁹

Selanjutnya menurut Ally dalam Warista mengemukakan bahwa *Mobile learning* adalah menyampaikan materi pembelajaran elektronik melalui komputasi mobile sehingga dapat diakses siswa dari mana saja dan kapan saja. Pada umumnya, perangkat mobile berupa telepon seluler digital dan PDA.⁵⁰ Pendapat lain dikemukakan juga oleh

Oloruntoba yang menyatakan bahwa *Mobile learning* merupakan pembelajaran yang berlandaskan perangkat seluler dari siswa satu ke siswa lain dalam berkomunikasi, definisi lain juga disampaikan oleh

⁴⁹ Muhamad Faqih, 'Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Mobile Learning Berbasis Android Dalam Pembelajaran Puisi', *Konfiks Jurnal Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 7.2 (2021), h. 27–34 <<https://doi.org/10.26618/konfiks.v7i2.4556>>.

⁵⁰ Bambang Warsita, 'Mobile Learning Sebagai Model Pembelajaran Yang Efektif Dan Inovatif', *Jurnal Teknodik*, Xiv.1 (2018), h. 062–073 <<https://doi.org/10.32550/Teknodik.V14i1.452>>.

Murray yang menyatakan bahwa *mobile learning* adalah pembelajaran melalui perangkat komputasi seluler.⁵¹

Berdasarkan pengertian-pengertian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa *mobile learning* merupakan proses pembelajaran yang melibatkan perangkat seluler dengan bantuan internet sehingga guru maupun siswa dapat mengakses dan melakukan pembelajaran dimanapun, kapanpun tanpa terbatas ruang dan waktu.

Android adalah sistem operasi berbasis Linux yang dirancang untuk perangkat seluler layar sentuh seperti telepon pintar dan komputer tablet. Android, Inc. didirikan di Palo Alto, California, pada bulan Oktober 2003 oleh Andy Rubin (pendiri *Danger*), Rich Miner (pendiri *Wildfire Communications, Inc.*), Nick Sears (mantan VP *T-Mobile*), dan Chris White (kepala desain dan pengembangan antar muka *WebTV*) untuk mengembangkan "perangkat seluler pintar yang lebih sadar akan lokasi dan preferensi penggunanya".⁵² Android menyediakan open platform bagi pengembang untuk membuat aplikasi mereka sendiri digunakan oleh beragam perangkat seluler. Fitur pembaruan dan spesifikasi OS Android termasuk aplikasi kerangka kerja, *Dalvik Virtual Machine*, *browser* terintegrasi, grafis yang dioptimalkan, *SQLite*, dukungan media, GSM telepon, *Bluetooth*,

⁵¹ Alfyananda Kurnia Putra, 'Konsep Mobile Learning', *Universitas Negeri Malang*, 3.September 10 (2020),h. 6–14.

⁵² Klaudio Koloay, Sherwin Rua Sompie, And Sary De Paturusi, 'Rancang Bangun Aplikasi Fitness Berbasis Android (Studi Kasus : Popeye Gym Suwaan)', *E-Journal Teknik Informatika*, 1.2 (2020), h. 1–10 <[Http://Repo.Unsrat.Ac.Id/2913/1/Jurnal_Klaudiokoloay_13021106159.Pdf](http://Repo.Unsrat.Ac.Id/2913/1/Jurnal_Klaudiokoloay_13021106159.Pdf)>.

EDGE, 3G, WIFI, kamera, GPS, kompas, dan akselerometer.⁵³ Saat ini Android dikembangkan oleh Google dan *Open Handset Alliance* dengan *Android Open Source Project (AOSP)*.⁵⁴

Berdasarkan pengertian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa android merupakan system operasi berbasis *linux* yang digunakan berbagai macam telepon seluler. Sehubungan dengan pengertian *mobile learning* dan android yang telah dipaparkan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa *mobile learning* berbasis android merupakan pembelajaran yang memanfaatkan telepon seluler atau *smartphone* yang menggunakan system operasi android.

b. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Penggunaan *Mobile Learning* Berbasis Android

Penggunaan media pembelajaran berbasis Android merupakan salah satu penerapan gaya belajar abad ke 21 Menurut Abd Aziz & Nana penggunaan media pembelajaran sejenis ini berpotensi untuk membantu meningkatkan performa akademik peserta didik berupa motivasi dan hasil belajar pada ranah kognitif.⁵⁵ Terdapat beberapa faktor yang menyebabkan penggunaan *mobile learning* berbasis android, diantaranya adalah:

1) Peningkatan Motivasi Belajar

⁵³ Abd. Aziz Ardiansyah And Nana Nana, 'Peran Mobile Learning Sebagai Inovasi Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Di Sekolah', *Indonesian Journal Of Educational Research And Review*, 3.1 (2020), h. 47 <<https://doi.org/10.23887/ijerr.V3i1.24245>>.

⁵⁴ Muhammad Zuhair Zahid, 'Aplikasi Berbasis Android Untuk Pembelajaran: Potensi Dan Metode Pengembangan', *Prisma: Prosiding Seminar Nasional Matematika*, 1 (2018), h. 10–18.

⁵⁵ Ardiansyah and Nana.

Pada dasarnya penggunaan media pembelajaran ini mampu menarik perhatian siswa dan membantu siswa memahami materi pelajaran. Hal ini sebagaimana dinyatakan oleh Sadiman dalam Nurmi bahwa penggunaan media pendidikan secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif anak didik. Media pendidikan berguna untuk menimbulkan kegairahan belajar dan membuat pembelajaran menjadi menarik serta dapat mendorong motivasi siswa terhadap pembelajaran.⁵⁶

Hal tersebut juga didukung oleh hasil penelitian yang dilakukan oleh Sandi Saude Dkk, bahwa motivasi belajar siswa yang melakukan pembelajaran dengan menggunakan *Mobile Learning* berbasis android berada dalam kategori sangat baik dengan persentase 87,5%⁵⁷ yang artinya penggunaan *Mobile Learning* berbasis Android sangat berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa.

2) Peningkatan Hasil Belajar

Peningkatan hasil belajar ini dipengaruhi oleh penggunaan *Mobile Learning* berbasis Android yang mampu menyajikan materi-materi dengan berbagai cara yang kreatif sehingga mampu mendorong keinginan dan motivasi siswa dalam belajar sehingga

⁵⁶ Nurmi Utami, Gimin, and RM. Riadi, 'Pengaruh Media Mobile Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI IPS SMAN 15 Pekanbaru', *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6.2 (2022), h. 15–23.

⁵⁷ Sandi Saude and others, 'Pengaruh Media Mobile Learning Berbasis Android Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Materi Sistem Pencernaan', *UNM Journal of Biological Education*, 7.September (2023), h. 62–74.

akan menghasilkan hasil belajar yang berkualitas, hal ini sesuai dengan hasil penelitian Nani Rosanti Dkk dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Mobile Learning Terhadap Hasil Belajar dan Kedisiplinan Peserta Didik Sekolah Dasar”, yang menyatakan bahwa penggunaan *Mobile Learning* berbasis Android sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa dengan pembuktian dari hasil uji-t yang nilai signifikasinya $0,000 < 0,05$.⁵⁸

Menurut Corbeil dan Valdes dalam Tarik Talan menyatakan bahwa salah satu alasan mengapa *mobile learning* dapat secara positif memberikan dampak pada performa pembelajaran adalah karena *mobile learning* memungkinkan melakukan pembelajaran dimanapun dan kapanpun, mendukung pembelajaran yang berpusat pada siswa dan mendukung pembelajaran yang berdasarkan pada perbedaan kebutuhan individu.⁵⁹ Adapun cikal bakal penggunaan teknologi dalam pembelajaran diungkapkan dalam QS. An-Naml: 29-30 dan QS. An-Naml: 44, yang berbunyi:

قَالَتْ يَا أَيُّهَا الْمَلَأُوٓا۟ إِنِّيٓ إِلَٰهِي۟ إِلَٰهِي۟ كَذَّبَ كَرِيۡمٌ (٢٩) إِنَّهُۥ مِنْ سُلَيْمٰنَ وَإِنَّهُۥ بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِيۡمِ ﴿٤٠﴾

Artinya: Dia (Balqis) berkata, “Wahai para pembesar, sesungguhnya telah disampaikan kepadaku sebuah surat yang penting” Sesungguhnya (surat) itu berasal dari Sulaiman yang isinya (berbunyi,) “Dengan nama Allah Yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang (QS. An-Naml 29-30)

⁵⁸ Nani Rosanti and Didik Tri Setiyoko, ‘Pengaruh Penggunaan Media Mobile Learning Terhadap Hasil Belajar Dan Kedisiplinan Peserta Didik Sekolah Dasar’, *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 8.September (2022), h. 298–306 <<https://doi.org/10.5281/zenodo.7076566>>.

⁵⁹ Tarik Talan, ‘The Effect Of Mobile Learning On Learning Performance: A Meta-Analysis Study’, *Educational Sciences: Theory And Practice*, 20.1 (2020), h. 79–103 <<https://doi.org/10.12738/Jestp.2020.1.006>>.

yaitu tentang cerita nabi Sulaiman dan Ratu Balqis. Penggunaan media burung Hud-Hud oleh Nabi Sulaiman dalam menyampaikan surat kepada Ratu Balqis merupakan implementasi teknologi pada masa itu, sebab dengan penggunaan burung tersebut dapat membuat komunikasi lebih efektif dan efisien. Bahkan dalam pertemuan keduanya difasilitasi dengan sarana dan prasarana yang menggunakan teknologi canggih sehingga membuat nyaman dan kondusif.⁶⁰

c. Indikator Penggunaan *Mobile Learning* Berbasis Android

Clarck Quinn dalam Saminar mengemukakan bahwa *Mobile Learning* adalah persimpangan antara komputasi *mobile* dan *e-learning* yang dapat diakses di manapun dan kapanpun, kemampuan pencarian yang kuat, interaksi yang kaya, dukungan yang kuat untuk pembelajaran yang efektif dan penilaian berbasis kinerja. Sehingga berdasarkan pengertian tersebut, terdapat beberapa indikator dalam penggunaan *Mobile Learning* yang dapat menciptakan keefetifan dalam pembelajaran yang akan mempengaruhi motivasi dan hasil belajar siswa, di antaranya adalah:⁶¹

- 1) Aksesibilitas (*Accessibility*)
- 2) Kemampuan Pencarian (*Searchability*)

⁶⁰ Jamila Siti Hesniyatul, 'Komponen Pembelajaran Dalam Al-Qur'an Dan Hadis', *ILJ: Islamic Learning Journal (Jurnal Pendidikan Islam) Prodi*, 2017, h. 5–24 <[http://repo.iain-tulungagung.ac.id/5510/5/BAB 2.pdf](http://repo.iain-tulungagung.ac.id/5510/5/BAB%202.pdf)>.

⁶¹ Saminar, 'Mobile Learning Inovasi Pembelajaran Di Masa Pandemi Covid-19', *Al-Gurfah: Journal Of Primary Education*, 1.1 (2020), h. 41–57 <[Https://Jurnal.Iain-Bone.Ac.Id/Index.Php/Algurfah/Index](https://jurnal.iain-bone.ac.id/index.php/Algurfah/Index)>.

Sedangkan menurut Ibnu Muanas Dkk, indikator penggunaan *Mobile Learning* diantaranya adalah sebagai berikut:⁶²

- 1) Kemampuan siswa dalam penggunaan teknologi
- 2) Kemudahan dalam belajar
- 3) Pengalaman pengguna (*User experinces*)

d. Fungsi *Mobile learning* Berbasis Android

Menurut miftah dalam Junita, terdapat tiga fungsi utama penggunaan *mobile learning* dalam pembelajaran, diantaranya adalah sebagai berikut:⁶³

- 1) *Suplement* (Tambahan). *Mobile learning* sebagai suplement dapat diartikan bahwa terdapat kebebasan bagi siswa untuk memilih dan memanfaatkan *mobile* dalam mengakses materi-materi pembelajaran ataupun dalam penggunaannya sebagai media pembelajaran.⁶⁴
- 2) *Complement* (pelengkap). *Mobile learning* dapat dikatakan sebagai pelengkap karna dapat digunakan sebagai alat evaluasi, pemberian pengayaan serta, penguatan dan dapat digunakan untuk mengulang kembali (recalling) pembelajaran yang telah dilakukan meski tanpa bantuan dan pendampingan dari guru atau tutor.⁶⁵

⁶² Ibnu Muanas, Ndi Mariono, And Andi Kristianto, 'Pengaruh Mobile Learning Untuk Meningkatkan Kemandirian Belajar Di Masa Pandemi Covid-19', *Edudeena: Journal Of Islamic Religious Education*, 5.1 (2021), h. 71–79.

⁶³ Wulan Junita, 'Penggunaan Mobile Learning Sebagai Media Dalam Pembelajaran', *Prosiding Seminar Nasional Teknologi Pendidikan Pascasarjana Unimed Isbn 978-623-92913-0-3*, 2023, 602–9.

⁶⁴ Alfyananda Kurnia Putra, 'Konsep Mobile Learning', Universitas Negeri Malang, 3.September 10 (2020), h. 6–14.

⁶⁵ Musahrain, Suryani Nunuk, And Suharno, 'Pengaplikasian Mobile Learning Sebagai Media Dalam Pembelajaran', *Prosiding Seminar Pendidikan Nasional*, 2017, h. 25–31 <Chrome-

3) *Substitusi* (pengganti). *Mobile learning* sebagai pengganti memiliki pengertian bahwa siswa dapat diberikan kebebasan dalam memilih model pembelajaran yang diinginkan. Apakah model pembelajaran yang diinginkan adalah belajar dengan cara (1). Penggunaan model pembelajaran konvensional, (2). Mix model yaitu dengan cara penggabungan antara model pembelajaran konvensional dengan teknologi atau, (3). Sepenuhnya menggunakan model pembelajaran yang memanfaatkan teknologi.⁶⁶

4) Motivasi, Penggunaan *mobile* dalam pembelajaran dapat membantu meningkatkan motivasi dan minat siswa dalam mengikuti mata pelajaran yang sedang dipelajarinya karena siswa dapat terlibat secara penuh dalam proses pembelajaran.⁶⁷

e. Karakteristik *Mobile learning* Berbasis Android

Menurut Hartanto, beberapa karakteristik yang berkaitan dengan *mobile learning* berbasis android diantaranya adalah sebagai berikut:⁶⁸

1) Menggunakan koneksi internet atau jaringan nirkabel untuk kegiatan mengunduh dan berbagi informasi antara guru dan siswa maupaun antar sesama siswa.

Extension://Efaidnbmnnibpajpcglclefindmkaj/Https://Media.Neliti.Com/Media/Publications/172247-Id-Pengaplikasian-Mobile-Learning-Sebagai-M.Pdf>.

⁶⁶ Wulan Junita, 'Penggunaan *Mobile Learning* Sebagai Media Dalam Pembelajaran', Prosiding Seminar Nasional Teknologi Pendidikan Pascasarjana Unimed Isbn 978-623-92913-0-3, 2023, h. 2–9.

⁶⁷ Musahrain, Suryani Nunuk, And Suharno, 'Pengaplikasian *Mobile Learning* Sebagai Media Dalam Pembelajaran', Prosiding Seminar Pendidikan Nasional, 2017, h. 25–31 <Chrome-Extension://Efaidnbmnnibpajpcglclefindmkaj/Https://Media.Neliti.Com/Media/Publications/

⁶⁸ Wiwin Hartanto, 'Inovasi Media Pembelajaran *Mobile Learning*', *Seminar Nasional Pendidikan Ekonomi Jilid 2*, 2016, Pp. h. 4–11.

- 2) Menggunakan ponsel pribadi yang terhubung dengan pihak-pihak dari lembaga pendidikan.
- 3) Terdapat *software* yang bisa digunakan untuk mengunduh dan berbagi informasi pembelajaran.
- 4) Dapat digunakan untuk berkomunikasi baik antar guru dan siswa maupun antar sesama siswa.

f. Manfaat *Mobile learning* Berbasis Android

Dalam penggunaan suatu media, model, strategi ataupun hal-hal yang berkaitan dengan pembelajaran tentu saja memiliki berbagai macam manfaat, begitu juga dengan penggunaan *mobile learning* berbasis android juga memiliki beberapa manfaat, seperti yang dikatakan di kemukakan oleh Woodill, ada beberapa manfaat dari penggunaan *mobile learning* berbasis android, diantaranya adalah sebagai berikut:

- 1) Portabilitas, dengan ukuran fisik yang sangat portable, perangkat yang ada saat ini telah memiliki kemampuan yang sangat baik dalam hal multimedia akses internet, akses perangkat lunak komersial, maupun kemampuan lainnya yang sangat kondusif dengan kegiatan pembelajaran.
- 2) Konektifitas, dengan kemampuan dan kemudahan akses instant ke sumber- sumber internet, email, dan forum virtual, peralatan bergerak ini akan semakin mampu memfasilitasi kegiatan

pembelajaran siswa mahasiswa, guru, dosen, instruktur, fasilitator, dan sebagainya.⁶⁹

- 3) Kelengkapan fungsi, peralatan genggam modern kini memiliki fitur dan kemampuan fungsi yang semakin mendekati fungsi komputer desktop, akses internet dan kemampuan multimedia. Kedua kemampuan inilah yang paling berpotensi mendukung proses pembelajaran yang interaktif dan inovatif.
- 4) Instan, umumnya HP beroperasi secara instan, jadi tidak membutuhkan waktu booting seperti halnya komputer laptop ataupun desktop.
- 5) *Long battery life*, dengan kelebihan ini, HP dapat dimanfaatkan tanpa harus terganggu dengan koneksi kabel daya, sehingga bisa dimanfaatkan baik dalam ruangan maupun luar ruangan atau dimanapun siswa belajar.
- 6) Kemampuan *recording* dan *processing information*.
- 7) Kemampuan memanipulasi, menginterpretasi, serta membagi teks sehingga files dan informasi dapat ditransfer dari siswa ke guru ataupun sebaliknya secara cepat. Kemampuan ini juga memudahkan pembentukan tim dan kolaborasi dalam proses pembelajaran.
- 8) *Group/teamwork*, HP memungkinkan siswa berinteraksi antara satu dengan lainnya secara lebih efektif.

⁶⁹ Musahrain, Suryani Nunuk, And Suharno, 'Pengaplikasian Mobile Learning Sebagai Media Dalam Pembelajaran', Prosiding Seminar Pendidikan Nasional, 2017, h. 25-31 <Chrome-Extension://Efaidnbmnnnibpajcgglefindmkaj/Https://Media.Neliti.Com/Media/Publications/

- 9) Menghemat tempat, ukurannya yang kecil dan sudah memuat segala bentuk materi serta memiliki kemampuan mencari segala bentuk informasi menjadikan ponsel sebagai salah satu alat pembelajaran yang tidak memerlukan banyak tempat.⁷⁰

Selain itu, Baik dan Cheong juga mengemukakan beberapa manfaat dari penggunaan *mobile learning* berbasis android dalam pembelajaran, diantaranya adalah sebagai berikut:

- 1) Memungkinkan belajar lebih fleksibel, yaitu berbagai perangkat pembelajaran dapat diakses kapanpun dan dimanapun oleh pembelajar maupun pendidik.
- 2) Mendukung konsep belajar sepanjang hayat
- 3) Menjadi *edutainment*
- 4) Memungkinkan belajar kolaboratif
- 5) Menarik perhatian siswa
- 6) Efisien dalam hal waktu
- 7) Mengurangi hambatan dalam penggunaan teknologi informasi dan komunikasi (TIK).⁷¹

Menurut Corbeil dan Valdes dalam Tarik Talan menyatakan bahwa salah satu alasan mengapa *mobile learning* dapat secara positif memberikan dampak pada performa pembelajaran adalah karena *mobile learning* memungkinkan melakukan pembelajaran dimanapun dan

⁷⁰ Bambang Warsita, 'Mobile Learning Sebagai Model Pembelajaran Yang Efektif Dan Inovatif', Jurnal Teknodik, Xiv.1 (2018), h. 062–073 <<https://doi.org/10.32550/Teknodik.V14i1.452>>.

⁷¹ Wiwin Hartanto, 'Inovasi Media Pembelajaran Mobile Learning', Seminar Nasional Pendidikan Ekonomi Jilid 2, 2016, pp. h. 4–11.

kapanpun, mendukung pembelajaran yang berpusat pada siswa dan mendukung pembelajaran yang berdasarkan pada perbedaan kebutuhan individu.⁷²

Berdasarkan pemaparan-pemaparan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan *mobile learning* berbasis android dalam pembelajaran memiliki banyak manfaat, ukurannya yang kecil dengan kemampuan melakukan berbagai hal menjadikan *mobile learning* berbasis android sebagai alat pembelajaran yang fleksibel, menarik, hemat tempat, instan, mudah digunakan dan berteknologi tinggi.

B. Hasil Penelitian Terdahulu

1. Disertasi yang berjudul *Intergrasi Mobile learning dan Project Based Learning Untuk Meningkatkan Kompetensi Siswa Sekolah Menengah kejuruan*, yang ditulis oleh Sugiyanto pada tahun 2020. Hasil penelitian pada penelitian ini adalah uji coba skala terbatas dan luas menunjukkan bahwa model ini efektif mampu meningkatkan kompetensi siswa pada ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Hal ini ditunjukkan dengan meningkatnya kompetensi dari hasil evaluasi belajar dengan N-gain pada kategori tinggi, serta hasil uji effect size terhadap peningkatan kompetensi

⁷² Tarik Talan, 'The Effect of Mobile Learning on Learning Performance: A Meta-Analysis Study', *Educational Sciences: Theory and Practice*, 20.1 (2020), h. 79–103 <<https://doi.org/10.12738/jestp.2020.1.006>>.

pada ranah kognitif sebesar 77%, psikomotor 94% dan afektif 84% dibandingkan dari hasil uji coba terbatas.⁷³

2. Disertasi yang berjudul *Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Mobile learning Matakuliah Human Computer Interaction (HCI) Di Jurusan Ilmu Komputer Fakultas Sains & Teknik Universitas Nusa Cendana*, ditulis oleh Dwi Prasetyo pada tahun 2020. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan Model Pembelajaran Berbasis *Mobile learning* Matakuliah *Human Computer Interaction (HCI)* Di Jurusan Ilmu Komputer Fakultas Sains & Teknik Universitas Nusa Cendana dan untuk mendapatkan data empiris tentang efektifitas produk yang dikembangkan. Hasil penelitian pada penelitian ini adalah model pembelajaran *mobile learning* telah menunjukkan efektifitas yang nyata dalam meningkatkan pemahaman mahasiswa pada mata kuliah *Human Computer Interaction (HCI)* Di Jurusan Ilmu Komputer Fakultas Sains & Teknik Universitas Nusa Cendana.⁷⁴
3. Tesis *Pengaruh Mobile learning Dengan Menggunakan Multi Modus Representasi Pada Topik Teori Kinetik Gas Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif dan Keterampilan Pemecahan Masalah Siswa*, yang ditulis oleh Rida Febriyanti Sholihah pada tahun 2022. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan bahan ajar *mobile learning* android menggunakan multi modus representasi berorientasi kemampuan kognitif

⁷³ Sugiyanto, 'Intergrasi Mobile Learning Dan Project Based Learning Untuk Meningkatkan Kompetensi Siswa Sekolah Menengah Kejuruan' (Universitas Pendidikan Indonesia, 2020).

⁷⁴ Dwi Prasetyo, 'Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Mobile Learning Matakuliah Human Computer Interaction (Hci) Di Jurusan Ilmu Komputer Fakultas Sains & Teknik Universitas Nusa Cendana' (Universitas Negeri Jakarta, 2020).

dan keterampilan pemecahan masalah siswa pada konsep teori kinetik gas. Berdasarkan analisis statistik dan uji *effect size* diperoleh bahwa *mobile learning* android menggunakan multi modus representasi efektif digunakan jika dibandingkan dengan buku elektronik yang biasa digunakan di sekolah. Hal tersebut sejalan dengan persepsi siswa mengenai bahan ajar *mobile learning* yang dikembangkan dimana siswa setuju dengan penggunaan bahan ajar *mobile learning*.⁷⁵

4. Tesis yang berjudul *Efek Penggunaan Mobile learning Pada Pembelajaran Mata Kuliah Wajib Kurikulum Pendidikan Pancasila Dan Pendidikan Kewarganegaraan Terhadap Kemandirian Belajar Mahasiswa*, ditulis oleh Restu Adi Nugraha tahun 2022. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi ketertarikan, kepuasan, motivasi dan efek penggunaan *mobile learning* terhadap kemandirian belajar. Hasil penelitian ini adalah mahasiswa tertarik dan puas menggunakan *mobile learning* yang bersifat inovatif dan variatif terdiri dari bahan bacaan digital, video pembelajaran, serta forum diskusi (team-based project). Efek yang mempengaruhi kemandirian belajar dengan menggunakan *mobile learning* yakni yang pertama mahasiswa, kedua teknologi, ketiga bahan ajar, dan yang terakhir dosen.⁷⁶

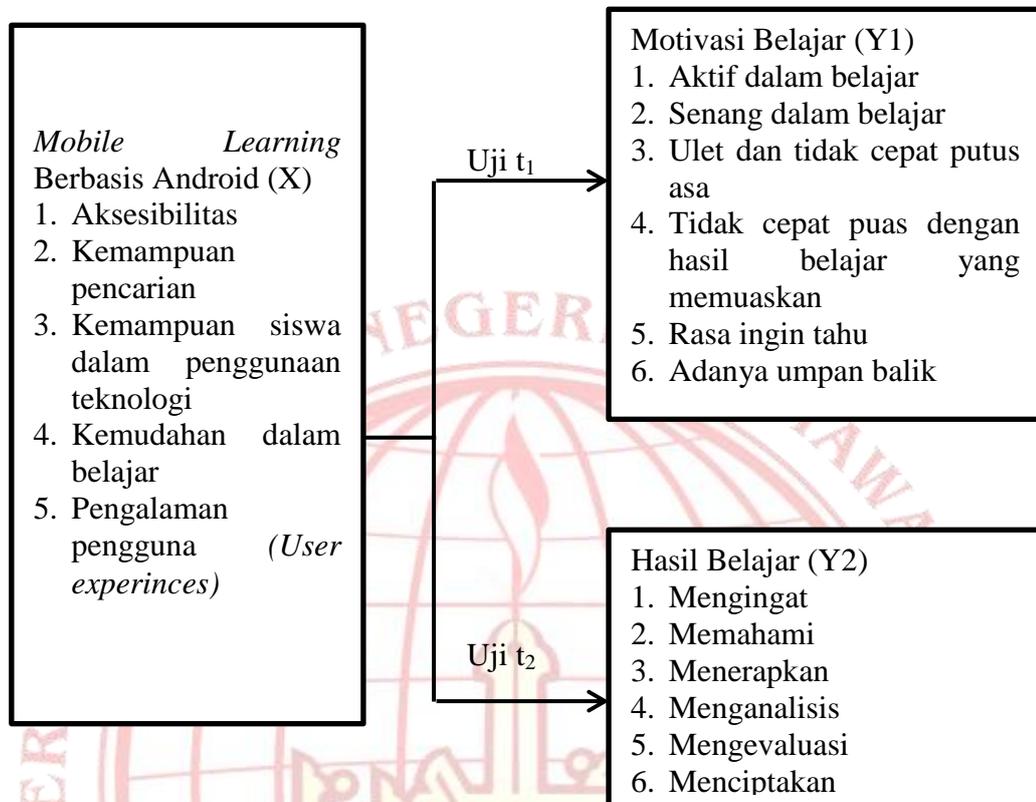
⁷⁵ Ananda Muhamad Tri Utama, 'Pengaruh Mobile Learning Dengan Menggunakan Multi Modus Representasi Pada Topik Teori Kinetik Gas Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Dan Keterampilan Pemecahan Masalah Siswa' (Universitas Pendidikan Indonesia, 2022).

⁷⁶ Restu Adi Nugraha, 'Efek Penggunaan Mobile Learning Pada Pembelajaran Mata Kuliah Wajib Kurikulum Pendidikan Pancasila Dan Pendidikan Kewarganegaraan Terhadap Kemandirian Belajar Mahasiswa' (Universitas Pendidikan Indonesia, 2022).

5. Jurnal yang berjudul *Peran Mobile Learning sebagai Inovasi dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran di Sekolah* ditulis oleh Abd Aziz Adriansyah dan Nana pada tahun 2020 yang diterbitkan di Indonesian Journal Of Educational Research and Review. Tujuan penulisan pada jurnal penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan penggunaan mobile learning (media aplikasi berbasis android) terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran fisika. Hasil penulisan menunjukkan bahwa mobile learning (media aplikasi berbasis android) terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran dapat menjadi solusi dari permasalahan yang ditemui dalam proses belajar mengajar di kelas. Pembelajaran menggunakan media pembelajaran berupa aplikasi berbasis android dapat mengaktifkan partisipasi siswa di kelas bahkan dapat mengaksesnya di rumah atau dimanapun.⁷⁷

⁷⁷ Abd. Aziz Ardiansyah And Nana Nana, 'Peran Mobile Learning Sebagai Inovasi Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Di Sekolah', Indonesian Journal Of Educational Research And Review, 3.1 (2020), 47 <<https://doi.org/10.23887/ijerr.V3i1.242>>

C. Kerangka Pikir



Bagan 2.1 Kerangka Pikir

Penelitian ini berangkat dari masalah-masalah yang dihadapi SDN 04 Air Rami, Mukomuko seiring dengan kemudahan akses internet dari lingkungan SD N 04 Air Rami yakni semakin maraknya siswa yang tidak mengindahkan aturan sekolah untuk tidak membawa smartphone ke sekolah, semakin marak pula siswa yang bermain game online di sekolah sehingga menurunkan motivasi belajar siswa sehingga hasil belajarpun ikut menurun. Berdasarkan hal tersebut, tenaga pendidik di SD N 04 Air Rami, Mukomuko berinovasi melakukan pembelajaran menggunakan smartphone yang dibawa oleh siswa ke sekolah, sehingga smartphone tersebut digunakan secara positive ketika siswa ada di lingkungan sekolah, dengan harapan motivasi dan hasil

belajar siswa kembali meningkat. Dengan ini, maka dilakukan penelitian untuk melihat apakah penggunaan *smartphone* yang dibawa oleh siswa dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa atau tidak dengan cara mengumpulkan data yang diperlukan lalu mengolah data tersebut dengan rumus-rumus yang ada, dengan hasil akhir yaitu ada pengaruh atau tidak ada pengaruh.

D. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan deskripsi dan kerangka piker yang telah diuraikan di atas, maka dapat dirumuskan hipotesis penelitian yaitu sebagai berikut:

1. H_0 = Penggunaan *mobile learning* berbasis android tidak berpengaruh secara signifikan terhadap motivasi belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti di SD N 04 Air Rami, Mukomuko.

H_a = Penggunaan *mobile learning* berbasis android berpengaruh secara signifikan terhadap motivasi belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti di SD N 04 Air Rami, Mukomuko.

2. H_0 = Penggunaan *mobile learning* berbasis android tidak berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti di SD N 04 Air Rami, Mukomuko.

H_a = Penggunaan *mobile learning* berbasis android berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti di SD N 04 Air Rami, Mukomuko.