

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Media Pembelajaran *Assemblr Edu*

1. Media Pembelajaran

Media pembelajaran terdiri dari dua kata, yaitu kata “media” dan “pembelajaran”. Kata media secara harfiah berarti perantara atau pengantar, sedangkan kata pembelajaran diartikan sebagai suatu kondisi untuk membantu seseorang melakukan status kegiatan belajar. Menurut Smaldino, Russel, Heinich, & Molenda (2008) menyatakan bahwa Media merupakan bentuk jamak dari medium yaitu alat komunikasi. Diperoleh dari bahasa latin medium (antara), istilah ini mengacu pada segala sesuatu yang dapat menyampaikan informasi antara sumber dan penerima. Enam kategori pokok dari media adalah teks, audio, tampilan, video, objek, dan manusia. Tujuan dari media untuk memfasilitasi komunikasi dan pembelajaran. Menurut Newby, Stepich, Lehman & Russel (2010) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan pesan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Fungsi dari media pembelajaran adalah untuk mempermudah komunikasi dan meningkatkan efektivitas hasil belajar. Menurut Gagne & Briggs (1979) mengatakan bahwa media pembelajaran mencakup berbagai alat fisik yang digunakan untuk menyampaikan materi pelajaran, seperti buku, *tape recorder*, kaset, video, *video recorder*, film, *slide*, foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer. Dengan kata lain, media adalah elemen sumber belajar atau sarana fisik yang berisi materi instruksional dalam lingkungan siswa dan dapat merangsang siswa untuk belajar (Kristanto, 2016).

Dari beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa pengertian media pembelajaran adalah segala hal yang bisa digunakan untuk menyampaikan pesan atau materi pembelajaran, sehingga dapat menarik perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam proses belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran ini merupakan alat yang digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran, dan dapat mencakup informasi

yang diperoleh dari berbagai sumber seperti internet, buku, film, televisi, dan lain-lain yang bisa disampaikan kepada orang lain atau pelajar (Kristanto, 2016).

2. Fungsi Media Pembelajaran

Dalam pembelajaran, media berperan sebagai penghubung informasi dari sumber (guru) kepada penerima (siswa). Berikut adalah rincian fungsi media pembelajaran:

a. Penyampaian pesan pembelajaran dapat lebih terstandar

Dalam penyampaian materi, semua guru menyampaikan informasi yang sama, sehingga tidak ada perbedaan pesan yang diajarkan oleh masing-masing guru.

b. Menghindari penafsiran yang berbeda

Dengan media, perbedaan penafsiran antara guru dapat dihindari dan kesenjangan informasi di antara siswa di berbagai lokasi dapat dikurangi.

c. Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik

Media dapat menyajikan informasi melalui suara, gambar, gerakan, dan warna, baik secara alami maupun melalui manipulasi, sehingga membantu guru menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis, menarik, dan tidak membosankan.

d. Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif

Dengan media, komunikasi menjadi dua arah dan lebih aktif, sedangkan tanpa media, guru cenderung hanya berbicara satu arah.

e. Efisiensi dalam waktu dan tenaga

Dengan menggunakan media, tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal dengan waktu dan usaha yang lebih efisien. Guru tidak perlu menjelaskan materi berulang kali, karena sekali penyampaian melalui media sudah cukup untuk membantu siswa memahami pelajaran dengan lebih baik.

f. Meningkatkan kualitas hasil belajar siswa

Media pembelajaran dapat membantu siswa memahami materi dengan lebih mendalam dan menyeluruh. Jika siswa hanya mendengar informasi verbal dari guru, pemahaman mereka mungkin kurang optimal. Namun, dengan

melibatkan kegiatan seperti melihat, menyentuh, merasakan, dan mengalami langsung melalui media, pemahaman siswa akan menjadi lebih baik.

g. Media memungkinkan proses belajar dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja

Media pembelajaran dapat merangsang siswa sehingga mereka dapat belajar dengan lebih bebas kapan saja dan di mana saja tanpa bergantung pada kehadiran guru. Kita harus menyadari bahwa waktu belajar di sekolah sangat terbatas, dan sebagian besar waktu belajar justru terjadi di luar lingkungan sekolah.

h. Media dapat menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses belajar

Pembelajaran menjadi lebih menarik, yang mendorong siswa untuk mencintai ilmu pengetahuan dan lebih aktif mencari sumber-sumber informasi secara mandiri.

i. Mengubah peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif

Dengan menggunakan media, guru bisa membagi perannya sehingga memiliki lebih banyak waktu untuk fokus pada aspek edukatif lainnya, seperti membantu mengatasi kesulitan belajar siswa, membentuk kepribadian, memotivasi belajar, dan sebagainya.

3. Manfaat Media Pembelajaran

Secara umum, manfaat media pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara guru dan siswa, sehingga membuat kegiatan pembelajaran lebih efektif dan efisien. Berikut adalah rincian manfaat media pembelajaran:

- a. Media seperti gambar, foto, slide, film, atau video memungkinkan siswa melihat benda atau peristiwa sejarah masa lalu dengan lebih nyata.
- b. Media membantu siswa mengamati objek atau peristiwa yang sulit diakses.
- c. Media memungkinkan siswa mendapatkan gambaran jelas tentang objek yang sulit diamati secara langsung karena ukuran, seperti monumen besar, dll.
- d. Media memungkinkan siswa mendengar suara yang sulit ditangkap secara langsung.

- e. Dengan bantuan powerpoint, film, atau video, siswa dapat mengamati peristiwa langka.
- f. Dengan menggunakan gambar, model, atau foto, siswa dapat dengan mudah membandingkan berbagai benda berdasarkan ukuran, warna, dll (Kristanto, 2016).

4. Media *Assemblr Edu*

Saat ini, kemajuan teknologi telah menghasilkan sebuah program komputer yang fokus pada *Augmented Reality* (AR). Program ini sangat relevan bagi peserta didik karena memberikan tampilan gambar 3D yang memukau. Salah satu contoh program tersebut adalah *Assemblr Edu* yang dapat diunduh secara gratis melalui aplikasi *Play Store* atau *App Store*. *Assemblr Edu* dirancang untuk mempermudah penggunaanya dalam menciptakan konten 3D yang dapat disajikan dalam bentuk *Augmented Reality*.

Menurut James (1998) *Augmented Reality* merupakan teknologi yang menggabungkan objek virtual dalam dua atau tiga dimensi dan kemudian menampilkan objek tersebut secara langsung dalam waktu nyata. Sedangkan menurut Azuma *Augmented Reality* adalah teknologi yang menggabungkan realitas fisik dengan virtual, interaktif secara real-time, dan berbentuk animasi 3D. Oleh karena itu, *Augmented Reality* bisa dijelaskan sebagai teknologi yang mampu menggabungkan objek virtual dalam dua atau tiga dimensi ke dalam dunia nyata, lalu menampilkan atau memproyeksikannya secara langsung dalam waktu nyata (Balandin *et al.*, 2010).

Augmented Reality didasarkan pada tiga prinsip dasar: Pertama, perpaduan dunia nyata dan dunia maya. Kedua, sifat pengalaman yang interaktif dan real-time. Ketiga, penggabungan objek maya tiga dimensi ke dalam dunia fisik. Sistem *augmented reality* dirancang untuk berbagai keperluan, termasuk hiburan, pendidikan, kesehatan, teknik, dan bidang lainnya. *Augmented reality* dapat dijelaskan sebagai penggabungan elemen virtual ke dalam lingkungan fisik menggunakan teknologi komputer. Teknologi ini memberikan pengalaman interaktif yang memungkinkan pengguna merasa seolah-olah objek virtual tersebut berada dalam dunia nyata (Ginting *et al.*, 2023).

Aplikasi *Assemblr Edu* adalah contoh nyata dari kemajuan teknologi dalam bidang pendidikan saat ini. Aplikasi ini menggunakan teknologi *augmented reality* untuk mengubah konsep materi pelajaran menjadi representasi visual tiga dimensi. *Assemblr Edu* dirancang untuk menciptakan konten interaktif berbasis tiga dimensi (3D) dan *augmented reality* (AR) dengan menggabungkan berbagai objek yang tersedia. *Augmented reality* sendiri adalah teknologi yang menggabungkan elemen maya atau dua dimensi, kemudian memproyeksikannya ke dalam dunia nyata atau tiga dimensi (3D). Kelebihan dari media animasi 3D mencakup tingkat realisme yang lebih tinggi, kemampuan untuk menggunakan banyak elemen secara berulang, dan proses animasi yang lebih cepat. Namun, kekurangannya terletak pada biaya modal yang tinggi, seperti kebutuhan akan komputer dengan spesifikasi tinggi dan perangkat lunak grafis 3D yang mahal. Selain itu, terdapat juga keterbatasan dalam menerapkan kreativitas dalam animasi 3D (Lino Padang et al., 2022).

Assembler Edu adalah sebuah aplikasi *augmented reality* yang secara khusus dirancang untuk mendukung kebutuhan dalam bidang pendidikan, terutama dalam proses belajar mengajar. *Assembler Edu* bertujuan untuk menyajikan pengalaman belajar dan mengajar yang lebih menarik serta menyenangkan. Dengan basis *augmented reality*, aplikasi ini membawa pembelajaran menjadi lebih interaktif bagi siswa (Majid et al., 2023).

Assemblr Edu adalah sebuah layanan aplikasi pembelajaran yang dapat diakses melalui *smartphone*, baik dalam versi gratis maupun berbayar. Keunggulan utama *Assemblr Edu* terletak pada desain aplikasinya yang menggabungkan program dengan visualisasi, sehingga penggunaan aplikasi ini dianggap lebih mudah oleh guru dan siswa. *Assemblr Edu* dianggap sebagai media pembelajaran yang dapat membebaskan siswa dari ketergantungan pada teks dan memberikan pengalaman baru dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, aplikasi ini memungkinkan siswa untuk mengembangkan ide dan gagasan mereka dalam bentuk tiga dimensi, yang kemudian membantu mereka mencapai tujuan pembelajaran secara optimal.

Melalui *platform Assemblr edu*, pendidik dapat menciptakan lingkungan pembelajaran digital yang menarik dan interaktif. Mereka dapat memanfaatkan beragam media pembelajaran yang tersedia, termasuk desain 3D tersedia secara gratis bagi siswa. Dengan memanfaatkan teknologi *augmented reality (AR)*, guru dapat memperluas pengalaman belajar siswa melalui pendekatan visual. Mereka dapat menghadirkan objek virtual yang terlihat seolah-olah berada dalam dunia nyata, memungkinkan siswa untuk eksplorasi konsep secara langsung dan berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran.

5. Langkah-langkah Media *Assemblr Edu*

Assemblr Edu adalah *platform* yang dirancang untuk membantu pendidik dan siswa membuat pengalaman pembelajaran berbasis *augmented reality (AR)*. Berikut adalah langkah umum cara kerja *Assemblr Edu*:

a. Pendaftaran dan *Login*

Mulai dengan membuat akun atau masuk menggunakan akun yang sudah ada.

b. Pilih Proyek

Setelah berhasil masuk, pengguna dapat memilih proyek yang ingin dikerjakan atau membuat proyek baru.

c. Desain Ruang 3D

Assemblr Edu memungkinkan pengguna untuk membuat ruang virtual 3D dengan menggunakan berbagai elemen seperti objek 3D, gambar, teks, suara, dan video.

d. Integrasi dengan Konten Tambahan

Pengguna dapat mengintegrasikan konten tambahan seperti gambar, video, dan audio ke dalam proyek mereka.

e. Penyesuaian dan Pengaturan

Platform ini umumnya menyediakan alat-alat untuk menyesuaikan dan mengatur elemen-elemen di dalam proyek agar sesuai dengan kebutuhan pengguna.

f. Ekspor dan Berbagi

Setelah proyek selesai, pengguna dapat mengekspornya ke format yang sesuai, seperti *QR code* atau tautan *web*, sehingga dapat dibagikan dengan siswa atau audiens lainnya.

g. Akses melalui Perangkat AR/VR

Proyek yang dibuat dapat diakses melalui perangkat AR/VR seperti *headset* VR atau perangkat *mobile* dengan dukungan AR.

h. Pembelajaran Berbasis *Realitas Virtual* dan *Augmented Reality*

Siswa dapat mengakses proyek dan belajar melalui pengalaman berbasis realitas virtual atau *augmented reality*.

i. Evaluasi dan Pembelajaran Interaktif

Guru dapat menggunakan platform untuk mengevaluasi kemajuan siswa dan memberikan pengalaman pembelajaran interaktif.

j. Komunitas dan Kolaborasi

Assemblr Edu juga dapat memberikan fitur untuk berkolaborasi dan berbagi proyek dengan komunitas guru dan siswa lainnya.

6. Kelebihan dan Kekurangan Media *Assemblr Edu*

Kelebihan yang didapatkan dari penggunaan media *Assemblr Edu* diantaranya:

- a. Kemampuan untuk menciptakan *output visual* dalam format tiga dimensi dapat memikat perhatian dan menumbuhkan rasa ingin tahu pada peserta didik.
- b. Berperan dalam menyampaikan konsep-konsep yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret, mempermudah pemahaman peserta didik.
- c. Terdapat beragam konten siap pakai yang disediakan untuk guru, mencakup model, diagram, bahkan simulasi.
- d. Guru dapat menciptakan konten sesuai kebutuhan, baik dengan menggunakan konten siap pakai maupun dengan membuat konten baru dari awal melalui *Assemblr Edu*.

- e. Meningkatkan makna aktivitas belajar, termasuk melalui fitur *scan to see* yang memungkinkan interaksi dua arah dalam pembelajaran. (Chairudin *et al.*, 2023).

Assemblr Edu memiliki keunggulan dibandingkan dengan aplikasi lain yang menggunakan konsep *Augmented Reality* karena menyediakan animasi, audio, dan video yang mudah digunakan, tanpa memerlukan pemahaman yang mendalam tentang pemrograman yang kompleks. Keunggulan-keunggulan tersebut membuat aplikasi ini terlihat sangat kuat. Meskipun demikian, terdapat kekurangan pada aplikasi ini, yaitu:

- a. Tidak semua fitur yang ada pada aplikasi ini bersifat gratis, terdapat beberapa fitur yang mengharuskan penggunanya untuk berlangganan dengan pilihan paket yang beragam.
- b. Fitur *augmented reality* yang terkadang sulit untuk digunakan. Setiap *platform augmented reality* dan perangkat keras memiliki karakteristik yang berbeda, hal ini menciptakan ketidakpastian dalam pengembangan aplikasi *augmented reality* yang dapat berjalan di berbagai perangkat.
- c. *Loading* yang cukup lama ketika persiapan materi.
- d. Harus berlangganan atau membeli paket jika ingin mendapatkan fitur yang lebih lengkap.
- e. Terkadang terjadi hambatan saat aplikasi digunakan misalnya keluar masuk aplikasi dengan sendirinya.

7. Manfaat Media *Assemblr Edu*

Selain mudah digunakan dan mudah diakses, *Assemblr Edu* juga memiliki beberapa manfaat sebagai berikut:

- a. Menggunakan Kelas

Assemblr Edu memungkinkan penggunanya untuk membuat kelas yang mendukung kolaborasi dan berbagi ide. Kolaborasi ini bisa terjadi antara guru dan siswa lainnya. Kelas virtual ini dapat digunakan untuk berbagi proyek, materi pelajaran, serta memantau aktivitas dalam kelas.

b. Menggunakan Konten Siap Pakai

Assemblr Edu menyediakan konten-konten siap pakai melalui fitur Topik. Konten ini berasal dari konten resmi yang disediakan oleh *Assemblr Edu* serta publikasi dari pengguna lain. Dengan fitur Topik, pengguna *Assemblr Edu* dapat mengakses konten edukasi AR yang bersifat interaktif. Pengguna dapat langsung memilih topik atau mata pelajaran yang diinginkan kemudian memilih konten yang sesuai dengan materi yang akan disampaikan di kelas.

c. Membuat Konten Sesuai dengan Kebutuhan Pengguna

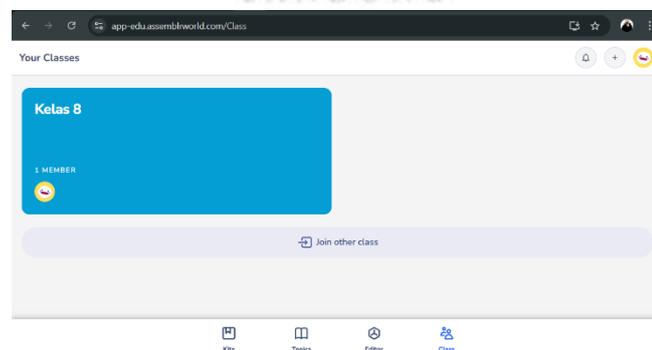
Assemblr Edu memungkinkan pengguna untuk membuat konten berbasis AR sesuai dengan kebutuhan. Jika pengguna tidak menemukan konten yang relevan di bagian "topik", mereka dapat membuat konten sendiri menggunakan fitur ini. Pengguna dapat menciptakan konten dengan menggabungkan objek 3D, gambar, teks, dan video untuk digunakan sebagai materi AR. Setelah membuat konten, konten yang dibuat dapat dibagikan dan diakses oleh pengguna lain (Chairudin *et al.*, 2023).

8. Fitur-fitur *Assemblr Edu*

Assemblr edu dilengkapi dengan fitur-fitur yang dapat digunakan pengguna untuk merasakan pengalaman belajar yang menyenangkan, di antaranya:

a. Kelas

Gambar 2. 1 Fitur Kelas *Assemblr Edu*

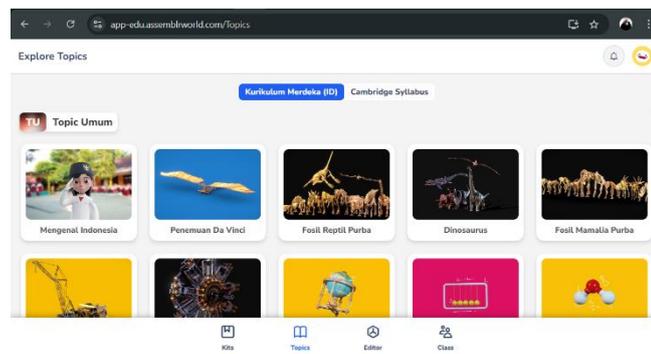


Melalui fitur kelas, guru dapat menciptakan kelas yang lebih kolaboratif. Mereka bisa mengorganisir kelas berdasarkan subjek untuk memudahkan

berbagi materi, mengumpulkan proyek, dan memantau perkembangan yang terjadi.

b. Topik

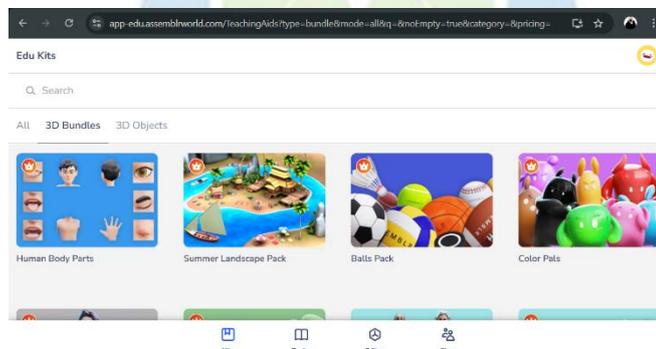
Gambar 2. 2 Fitur Topik *Assemblr Edu*



Fitur topik menyediakan akses ke berbagai rencana pelajaran, modul, dan konten pendidikan yang siap dipakai oleh pengguna.

c. *Kits* atau Alat Peraga

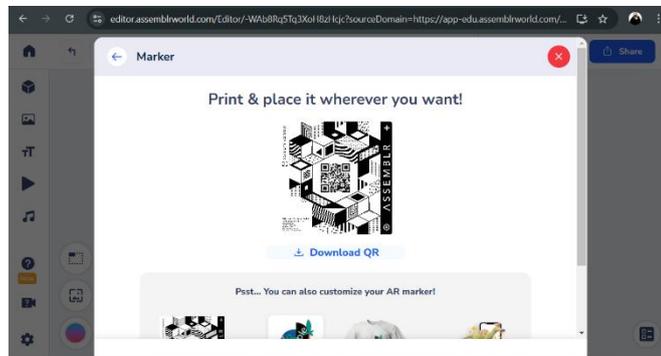
Gambar 2. 3 Fitur *Kits* *Assemblr Edu*



Dalam fitur *kits* terdapat ratusan objek 3D yang telah disediakan dan bisa digunakan oleh pengguna mulai dari objek-objek bebayar sampai dengan objek-objek gratis.

d. *Scan*

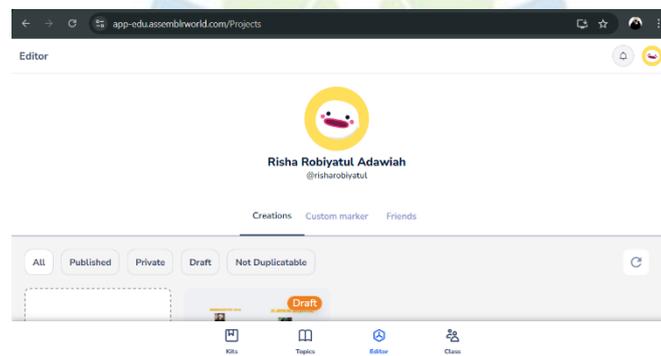
Gambar 2. 4 Fitur *Scan Assemblr Edu*



Fitur ini memungkinkan pengguna untuk memindai kode QR yang telah diunduh sebelumnya, sehingga dapat menampilkan materi pembelajaran dalam format *augmented reality*.

e. *You* atau *Editor*

Gambar 2. 5 Fitur *You Assemblr Edu*



Dengan fitur ini, pengguna dapat mengelola profil akun mereka dan membuat proyek secara kreatif. Aplikasi *Assemblr Edu* menyediakan banyak objek 3D yang bisa dipakai, serta memungkinkan penambahan teks 3D, gambar, dan video untuk memperkaya proyek tersebut.

B. Hasil Belajar

1. Pengertian Hasil Belajar

Belajar adalah proses di mana seseorang mengalami perubahan melalui latihan atau pengalaman. Perubahan tersebut tidak hanya terbatas pada peningkatan pengetahuan, tetapi juga mencakup pengembangan keterampilan

dan kemampuan adaptasi diri. Secara prinsip, semua pencapaian dalam proses belajar harus dievaluasi, dan nilai yang diperoleh siswa merupakan bagian dari evaluasi tersebut. Penetapan nilai siswa menjadi tanggung jawab guru. Evaluasi hasil belajar oleh guru bukan hanya untuk memantau kemajuan dan perkembangan nilai sesuai dengan potensi siswa, tetapi juga sebagai umpan balik untuk membantu guru menyempurnakan perencanaan dan proses pembelajaran.

Menurut Thorndike (1890) menyatakan bahwa belajar adalah upaya untuk memecahkan masalah dengan melakukan eksperimen. Menurut Nana Sudjana (2010) menyatakan bahwa hasil belajar adalah keterampilan-keterampilan yang dimiliki oleh siswa setelah mengalami proses pembelajaran. Sedangkan menurut Arikunto (2010) hasil belajar adalah prestasi yang diperoleh seseorang setelah terlibat dalam aktivitas pembelajaran, yang berfungsi sebagai penilaian bagi siswa untuk menilai pemahaman mereka terhadap materi pelajaran yang telah diajarkan (Sihombing, 2021).

Hasil belajar adalah langkah untuk menilai pencapaian belajar peserta didik melalui penilaian atau pengukuran hasil pembelajaran. Dengan demikian, tujuan utama hasil belajar adalah untuk menilai sejauh mana peserta didik berhasil mencapai target pembelajaran setelah mengikuti suatu kegiatan pembelajaran. Tingkat keberhasilan tersebut kemudian diekspresikan dalam bentuk skala nilai, baik berupa huruf, kata, atau faktor (Sappaile & Pristiwaluyo, 2022). Dengan kata lain, hasil belajar mencerminkan apa yang peserta didik perlu pelajari, pahami, dan lakukan. Hal ini mencakup kedalaman, keluasan, dan tingkat kesulitan dari pembelajaran tersebut. Penting untuk menggambarkan hasil pembelajaran dengan jelas dan mengukurnya menggunakan teknik penilaian tertentu (Parsa, 2017).

Pencapaian hasil belajar siswa merupakan indikator untuk mengevaluasi sejauh mana siswa memahami materi pelajaran yang diajarkan oleh guru. Hasil belajar mencakup semua proses yang digunakan untuk menilai kinerja siswa atau sejauh mana mereka mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan (Sihombing, 2021).

Dari beberapa pengertian hasil belajar di atas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa hasil belajar selaras dengan makna belajar itu sendiri yaitu perubahan kepada hal-hal baik sehingga hasil dari belajar tersebut adalah kemaslahatan bagi dirinya, keluarga dan masyarakat.

2. Faktor-faktor yang Memengaruhi Hasil Belajar

Tinggi rendahnya hasil belajar siswa sangat dipengaruhi oleh beberapa faktor seperti keluarga, sekolah, teman dan tentunya dari diri siswa itu sendiri. Berikut merupakan faktor-faktor yang dapat memengaruhi hasil belajar siswa menurut Slameto (2010):

a. Faktor internal

Faktor internal yaitu faktor yang berasal dari diri siswa. Yang termasuk kedalam faktor ini adalah:

1) Faktor kesehatan

Sehat berarti kondisi tubuh yang baik secara keseluruhan atau bebas dari penyakit. Kesehatan individu memengaruhi proses belajarnya, karena gangguan kesehatan dapat mengganggu proses belajar, membuat individu mudah lelah, dan kehilangan semangat.

2) Minat

Minat adalah kecenderungan alami untuk memberikan perhatian dan mengingat kegiatan tertentu. Minat yang kuat berdampak signifikan pada proses belajar, karena jika materi pelajaran tidak sesuai dengan minat siswa, mereka mungkin tidak akan belajar dengan sepenuhnya karena kurangnya daya tarik bagi mereka.

3) Bakat

Bakat merupakan kemampuan alami untuk mempelajari sesuatu. Apabila materi pelajaran sesuai dengan bakat siswa, maka hasil belajarnya akan lebih baik karena siswa akan merasa senang belajar dan akan lebih termotivasi untuk belajar dengan tekun.

4) Motivasi

Motivasi sangat terkait dengan tujuan yang ingin dicapai. Meskipun tujuan tersebut mungkin disadari atau tidak, namun untuk mencapainya,

diperlukan tindakan, dan motivasi adalah faktor pendorong di balik tindakan tersebut.

b. Faktor eksternal

Faktor eksternal yaitu faktor yang berasal dari luar diri siswa, yang termasuk kedalam faktor eksternal adalah:

1) Faktor keluarga

Pengaruh yang diterima oleh siswa dalam proses belajar dapat berasal dari lingkungan keluarga, termasuk metode pendidikan orang tua, hubungan antar anggota keluarga, suasana rumah, dan kondisi ekonomi keluarga.

2) Faktor sekolah

Faktor di lingkungan sekolah yang memengaruhi proses belajar mencakup cara mengajar, kurikulum, hubungan antara guru dan siswa, interaksi antar siswa, kondisi gedung, pendekatan pembelajaran, dan tugas rumah.

3) Faktor masyarakat

Pengaruh masyarakat sangat penting dalam proses belajar siswa karena siswa tidak hanya berada di lingkungan sekolah tetapi juga di lingkungan masyarakat. Ini termasuk aktivitas siswa di masyarakat, pengaruh dari teman sebaya, serta kehidupan sosial di sekitar mereka (Nabillah & Abadi, 2019).

Menurut Daryanto (2010) menyatakan bahwa hasil dari belajar inilah yang pada akhirnya difungsikan untuk tujuan berikut ini:

1. Seleksi

Hasil belajar sering digunakan sebagai landasan untuk memilih peserta didik yang paling sesuai untuk pendidikan tertentu.

2. Kenikan Kelas

Untuk menilai apakah seorang siswa dapat dipindahkan ke kelas yang lebih tinggi atau tidak, hal ini diperlukan informasi yang dapat mendukung keputusan yang dibuat oleh guru.

3. Penempatan

Untuk memastikan kemajuan peserta didik sesuai dengan kapasitas dan potensi yang dimiliki, maka penting untuk mempertimbangkan penempatan mereka pada kelompok yang tepat (Sappaile & Pristiwaluyo, 2022).

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa kualitas hasil belajar peserta didik tidak hanya dipengaruhi oleh faktor internal dari individu itu sendiri, tetapi juga oleh lingkungan sekitarnya, termasuk keluarga, sekolah, dan bahkan masyarakat. Oleh karena itu, penting bagi guru di sekolah untuk memperhatikan faktor-faktor eksternal yang memengaruhi setiap peserta didik.

3. Indikator Hasil Belajar

Setiap pencapaian hasil belajar memiliki serangkaian indikator. Guru perlu menggunakan indikator tersebut sebagai pedoman dalam menilai apakah peserta didik telah mencapai hasil belajar sesuai dengan standar kinerja yang diharapkan. Setiap bidang pelajaran menetapkan tujuan pencapaian hasil pembelajaran yang dapat digunakan sebagai landasan untuk mengembangkan instrumen penilaian di setiap kelas.

Menurut Benjamin S. Bloom dengan *Taxonomi of education objectives* (1956) membagi tujuan pendidikan dalam 3 macam yaitu ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Adapun penjelasan terkait indikator hasil belajar yaitu:

- a. Ranah kognitif adalah suatu perubahan perilaku terkait dengan pemikiran adalah bagian dari proses kognisi. Proses belajar melibatkan serangkaian aktivitas mulai dari menerima rangsangan, menyimpan, dan memproses informasi di otak. Bloom menyatakan bahwa tingkat pencapaian belajar kognitif dimulai dari yang paling dasar, yaitu hafalan, hingga yang paling tinggi dan kompleks, yaitu evaluasi.
- b. Ranah afektif, diketahui dalam aspek afektif, disadari bahwa pencapaian belajar disusun dari tingkat yang paling rendah hingga yang tertinggi. Ini menggambarkan bahwa ranah afektif berkaitan dengan nilai-nilai sikap dan perilaku.
- c. Ranah psikomotorik merupakan domain dalam pembelajaran yang berfokus pada pengembangan keterampilan motorik dan kemampuan fisik seseorang. Ini mencakup aktivitas-aktivitas yang melibatkan gerakan fisik dan manipulasi objek, seperti keterampilan olahraga, seni rupa, atau keterampilan praktis lainnya (Nabillah & Abadi, 2019).

Indikator hasil belajar bisa menjadi dasar untuk menilai kemajuan peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran dan standar kinerja yang diharapkan. Indikator hasil belajar merupakan deskripsi dari keterampilan yang peserta didik perlu kuasai untuk berkomunikasi secara spesifik dan juga berfungsi sebagai alat ukur dalam menilai pencapaian hasil pembelajaran. Peserta didik diberi kesempatan untuk menerapkan pengetahuan, keterampilan, sikap, dan nilai-nilai yang mereka kembangkan selama proses pembelajaran dan dalam menyelesaikan tugas-tugas yang telah ditetapkan. Selama proses ini, guru dapat mengevaluasi apakah peserta didik telah mencapai hasil pembelajaran dengan melihat pencapaian dari beberapa indikator tersebut (Parsa, 2017).

C. Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti

1. Pengertian Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti

Pendidikan Agama Islam adalah sebuah program pendidikan yang bertujuan untuk menanamkan nilai-nilai Islam melalui proses pembelajaran dan pembinaan, sehingga peserta didik memiliki keterampilan untuk memahami dan mengaplikasikan ajaran agama Islam dalam kehidupan sehari-hari.

Ada beberapa pendapat mengenai pengertian Pendidikan Agama Islam, menurut Chabib Toha dan Abdul Mu'thi (1998) mendefinisikan Pendidikan Agama Islam sebagai usaha sadar untuk mempersiapkan peserta didik agar mereka meyakini, memahami, menerapkan, dan menjalankan nilai-nilai agama Islam melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, atau latihan, dengan memperhatikan prinsip-prinsip untuk menghormati agama lain. Menurut Zuhairini menyatakan bahwa Pendidikan Islam adalah upaya yang ditujukan untuk membentuk karakter anak sesuai dengan prinsip-prinsip Islam. Selain itu Pendidikan Agama Islam menurut Zakiyah Daradjat (1996) bahwa Pendidikan Agama Islam adalah usaha untuk membimbing siswa agar mereka dapat memahami dan menerapkan ajaran agama Islam serta menjadikannya sebagai landasan hidup (Umar&Ismail, 2020). Pendidikan agama Islam adalah pendekatan pembelajaran melalui ajaran-ajaran Islam dengan memberikan bimbingan dan perhatian kepada siswa, sehingga setelah menyelesaikan

pendidikan, mereka dapat memahami, merasakan, dan mengimplementasikan ajaran Islam sebagai prinsip hidup mereka, demi keamanan dan kebahagiaan baik di dunia maupun di akhirat.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa Pendidikan Agama Islam bertujuan untuk membina dan menanamkan nilai-nilai Islam pada peserta didik, maka dalam proses pembelajaran yang relevan adalah pendidikan agama daripada pengajaran agama. Hal ini karena pendidikan tidak hanya tentang mentransfer ilmu dan informasi tentang agama, melainkan merupakan suatu proses pembentukan karakter peserta didik yang beriman dan bertakwa kepada Allah Swt. Tujuannya adalah agar mereka mampu menjalankan ajaran agama Islam secara menyeluruh, sehingga menjadi seorang muslim yang benar-benar memahami dan mampu mengamalkan ajaran agama dengan baik, benar, dan konsisten.

Badan Pertimbangan Pendidikan Nasional mengartikan Pendidikan Budi Pekerti sebagai sikap dan tindakan sehari-hari dari individu, keluarga, serta masyarakat dan bangsa, mencerminkan nilai-nilai yang dipegang dan dihormati, termasuk identitas, persatuan, integritas, serta visi masa depan dalam kerangka moral yang mengacu pada sistem Pancasila. Nilai-nilai ini menjadi landasan perilaku bagi warga negara Indonesia dalam berinteraksi dalam masyarakat, berbangsa, dan bernegara, didasarkan pada ajaran agama dan warisan budaya Indonesia (Su'dadah, 2014).

Menurut Tim Dosen UIN Jakarta (2000) bahwa Pendidikan Budi Pekerti adalah upaya sadar untuk menanamkan dan mewujudkan nilai-nilai moral dalam perilaku dan sikap peserta didik, sehingga mereka dapat menunjukkan perilaku yang mulia dalam aktivitas sehari-hari, termasuk dalam hubungannya dengan Tuhan, sesama manusia, dan lingkungan alam. Dalam konteks konseptual, Pendidikan Budi Pekerti adalah upaya yang disengaja untuk mempersiapkan peserta didik agar menjadi manusia yang memiliki karakter budi pekerti yang mulia dalam segala perannya di masa depan. Ini mencakup proses pembentukan, pengembangan, peningkatan, pemeliharaan, dan perbaikan perilaku peserta didik agar mampu menjalankan tugas-tugas

hidupnya secara seimbang dalam aspek fisik dan mental, individu dan sosial, materi dan spiritual, serta mempertimbangkan dunia akhirat (Su'dadah, 2014).

Menurut Pusbangkurandik, Balitbang dikbud, pendidikan budi pekerti dikategorikan menjadi tiga komponen yaitu:

1. Keberagamaan, yaitu mencakup nilai-nilai pentingnya hubungan yang khusyuk dengan Tuhan, kewajiban untuk patuh pada ajaran Agama, memiliki niat baik dan ikhlas, melakukan perbuatan yang baik, dan konsekuensi atas perbuatan baik dan buruk.
2. Kemandirian, meliputi nilai-nilai harga diri, disiplin, etos kerja (termasuk kemauan untuk berubah, keinginan untuk mencapai kemajuan, cinta terhadap ilmu, teknologi, dan seni), rasa tanggung jawab, keberanian dan semangat, keterbukaan, serta pengendalian diri.
3. Kesusilaan, mencakup nilai-nilai cinta dan kasih sayang, kebersamaan, kesetiakawanan, gotong royong, tenggang rasa, saling menghormati, kelayakan dalam patuh, rasa malu, kejujuran, serta mengungkapkan terima kasih dan permintaan maaf (Su'dadah, 2014).

Terdapat tiga ranah utama yang ingin dicapai dalam Pendidikan Budi Pekerti, yang menjadi fokus utama dalam pembentukan kepribadian peserta didik. Pertama, ranah kognitif yang berkaitan dengan pengisian pengetahuan pada pikiran, mengajarkan dari tidak tahu menjadi tahu, dan kemudian mengembangkan kemampuan berpikir sehingga individu dapat menggunakan pikirannya dengan cerdas. Kedua, ranah afektif yang melibatkan aspek perasaan dan emosi, membentuk sikap-sikap dalam diri seseorang, seperti simpati, antipati, kasih, benci, dan lain sebagainya, yang semuanya dapat dikategorikan sebagai kecerdasan emosional. Ketiga, ranah psikomotor yang berkaitan dengan tindakan, perilaku, dan aktivitas fisik.

Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti adalah bagian dari kurikulum wajib di sekolah-sekolah. Secara tidak langsung, kehadiran mata pelajaran tersebut sudah termasuk dalam tujuan pendidikan yang ditetapkan dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, yang bertujuan untuk mengembangkan potensi siswa agar menjadi individu yang

beriman, bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan memiliki kesadaran demokratis serta tanggung jawab. Fokus utama dari mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti adalah untuk membentuk siswa menjadi individu yang beriman, bertaqwa, dan memiliki akhlak yang baik. (Khayati, 2019).

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa Pendidikan Agama Islam Budi Pekerti memiliki tujuan yang sama yaitu untuk membentuk kepribadian sesuai dengan ajaran Islam dan nilai-nilai masyarakat. Pendidikan Agama Islam menekankan pembentukan sikap dan perilaku berdasarkan prinsip-prinsip agama Islam, dengan tujuan mencapai kebahagiaan di dunia dan akhirat. Sementara itu, pendidikan budi pekerti berfokus pada mengembangkan karakter siswa melalui internalisasi nilai-nilai masyarakat, seperti kejujuran dan kerjasama, dengan fokus pada aspek afektif namun tidak mengabaikan aspek kognitif dan psikomotorik.

2. Tujuan Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti

Tujuan dari Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti tidak hanya terbatas pada pemenuhan kebutuhan intelektual, tetapi juga meliputi aspek penghayatan, pengalaman, dan penerapan nilai-nilai tersebut dalam kehidupan sehari-hari, serta menjadi pedoman utama dalam menjalani hidup.

Adapun Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti bertujuan untuk:

- a. Memperkuat keyakinan melalui penyampaian, penanaman, dan perkembangan pemahaman, pengalaman spiritual, praktek keagamaan, kebiasaan, serta pengalaman siswa terhadap ajaran Agama Islam untuk menjadi Muslim yang semakin bertumbuh dalam iman dan ketakwaan kepada Allah Swt.
- b. Menciptakan siswa yang patuh dalam menjalankan ajaran agama, berbudi pekerti baik, berpengetahuan, rajin dalam beribadah, cerdas, produktif, jujur, adil, sopan, toleran, dan berkontribusi dalam pengembangan budaya Islam di lingkungan sekolah.
- c. Karakter siswa melalui pengenalan, pemahaman, dan pembiasaan norma-norma dan aturan-aturan yang berlandaskan pada prinsip-prinsip Islam

terkait dengan hubungan dengan Tuhan, diri sendiri, sesama, dan lingkungan dengan cara yang harmonis.

- d. Membangun kemampuan berpikir dan sikap moral yang sejalan dengan nilai-nilai Islam dalam kehidupan sebagai warga masyarakat, negara, dan dunia (Permana & Fadriati, 2023).

Menurut KH. Hasyim Asy'ari tujuan pendidikan agama, yang juga mencakup Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti, adalah menciptakan individu yang sempurna dengan tujuan mendekatkan diri kepada Allah Swt. dan mencapai kebahagiaan di dunia dan akhirat. Pandangan ini menegaskan bahwa keyakinan atau nilai spiritual menjadi fokus utama dari pendidikan, termasuk Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti, sehingga melalui fokus tersebut, diharapkan individu akan mencapai kebahagiaan di dunia dan akhirat, yang bergantung pada pengamalan nilai-nilai moral yang mendorong pembentukan karakter siswa (Khayati, 2019).

Dari beberapa pernyataan di atas, maka peneliti menyimpulkan bahwa tujuan pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti adalah mampu menjadikan peserta didik memiliki akhlak serta budi pekerti yang mulia sesuai norma-norma yang ada di masyarakat. Sehingga dari pembelajaran Agama Islam mengarahkan peserta didik untuk memiliki sifat religiusitas serta nasionalisme, berguna bagi agama dan bangsanya.

3. Fungsi Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti

Pendidikan Agama Islam adalah usaha-usaha yang sistematis dan praktis dalam membimbing peserta didik agar mereka menjalani kehidupan sesuai dengan ajaran Islam. Secara sederhana, pendidikan agama bisa dijelaskan sebagai usaha untuk mewujudkan sifat-sifat kesempurnaan yang telah diberikan oleh Allah Swt. kepada manusia, tanpa mengharap keuntungan apa pun kecuali untuk tujuan ibadah semata kepada Allah Swt.

Dari pengertian di atas, Pendidikan Agama Islam berfungsi untuk meningkatkan potensi spiritual dan membentuk peserta didik menjadi individu yang beriman dan bertakwa kepada Allah Swt., serta memiliki akhlak yang mulia. Akhlak mulia mencakup etika, budi pekerti, dan moral sebagai hasil dari

pendidikan Agama. Peningkatan potensi spiritual meliputi pengenalan, pemahaman, dan penanaman nilai-nilai keagamaan, serta penerapan nilai-nilai tersebut dalam kehidupan individu maupun dalam masyarakat. Tujuan akhir dari peningkatan potensi spiritual ini adalah untuk mengoptimalkan berbagai potensi yang dimiliki manusia sehingga mencerminkan martabatnya sebagai makhluk Allah Swt. (Wahyuddin, 2016).

Adapun fungsi Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti adalah sebagai berikut:

- a. Pengembangan, yaitu meningkatkan tingkat keimanan dan ketaqwaan siswa kepada Allah Swt. yang telah ditanamkan sejak awal di lingkungan keluarga. Prinsip dasar menanamkan keimanan dan ketaqwaan merupakan tanggung jawab setiap orang tua di dalam keluarga. Peran sekolah adalah untuk memperkuat dan mengembangkan lebih lanjut kedalaman keimanan dan ketakwaan siswa melalui arahan, pengajaran, dan pelatihan, sehingga keimanan dan ketakwaan tersebut dapat berkembang secara optimal sesuai dengan tahapan perkembangan individu.
- b. Penanaman nilai, sebagai pedoman hidup untuk mencari kebahagiaan hidup di dunia dan di akhirat.
- c. Penyesuaian mental, yaitu untuk beradaptasi dengan lingkungan baik secara fisik maupun sosial, dan memiliki kemampuan untuk mengubah lingkungan sesuai dengan prinsip-prinsip agama Islam.
- d. Perbaikan, yaitu untuk memperbaiki kesalahan, kekurangan, dan kelemahan siswa dalam keyakinan, pemahaman, dan pengalaman mereka terhadap ajaran Islam dalam kehidupan sehari-hari.
- e. Pencegahan, yaitu untuk mencegah dampak negatif dari lingkungan atau budaya lain yang berpotensi merugikan atau menghalangi perkembangan dirinya menuju kesempurnaan sebagai manusia.
- f. Penyaluran, yaitu untuk mengarahkan anak-anak yang memiliki keistimewaan atau bakat khusus dalam bidang Agama Islam agar bakat tersebut dapat berkembang dengan maksimal, sehingga dapat memberikan manfaat bagi diri mereka sendiri dan masyarakat (Hamid Darmadi, 2013).

Dari penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa tujuan utama Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti adalah meningkatkan keimanan dan ketakwaan peserta didik. Sekolah bertugas mengembangkan pemahaman peserta didik terhadap ajaran agama Islam. Pendidikan Agama Islam berupaya mendorong pelaksanaan perintah agama dan menjauhi hal-hal negatif dalam kehidupan sehari-hari.

4. Ruang Lingkup Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti

Materi kurikulum Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti dirancang dan dikembangkan berdasarkan pada dua sumber utama, yaitu Al-Qur'an dan Sunnah Nabi Muhammad Saw. Selain itu, materi Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti juga diperkaya dengan hasil pemikiran atau interpretasi para ulama, sehingga menyajikan prinsip-prinsip umum dengan lebih rinci dan terperinci. Oleh karena itu, Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti bertujuan untuk menyelaraskan dan mengimbangi aspek Iman, Islam, dan Ihsan, yang tercermin dalam:

- a. Hubungan Manusia dengan Penciptanya, yang mencakup pembentukan individu yang beriman dan takwa kepada Allah Swt., serta memiliki akhlak yang mulia dan budi pekerti yang baik.
- b. Hubungan Manusia dengan Dirinya Sendiri, yang melibatkan penghargaan dan penghormatan terhadap diri sendiri yang didasarkan pada nilai-nilai keimanan dan ketakwaan.
- c. Hubungan Manusia dengan Sesamanya, yang menggarisbawahi pentingnya memelihara perdamaian dan keselarasan dalam hubungan antar umat beragama.
- d. Hubungan Manusia dengan Lingkungan Alam, yang melibatkan adaptasi mental yang Islami terhadap lingkungan fisik dan sosial.

Keempat hubungan tersebut, tercakup dalam kurikulum Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti yang tersusun dalam beberapa materi, yaitu:

- a. Al-Qur'an-Al-Hadits, yang Menekankan pada keterampilan membaca, menulis, dan menerjemahkan, serta memahami dan mengamalkan isi Al-Qur'an dan Al-Hadits dengan baik dan benar.

- b. Akidah, yang menekankan pada pemahaman dan pemeliharaan keyakinan, penghayatan, serta penjiwaan dan mengamalkan sifat-sifat Allah Swt. dan nilai-nilai keimanan dalam kehidupan sehari-hari.
- c. Akhlak dan Budi Pekerti, yang menitikberatkan pada praktik sikap-sikap mulia dan menghindari perilaku yang tidak terpuji.
- d. Fiqih, yang menekankan pada pemahaman, penjiwaan, dan praktik ibadah dan urusan dunia yang sesuai dengan ajaran yang benar.
- e. Sejarah Kebudayaan Islam, yang mengedepankan kemampuan untuk mengambil pelajaran dari peristiwa-peristiwa bersejarah dalam Islam, meneladani tokoh-tokoh Muslim yang berprestasi, dan menghubungkannya dengan fenomena sosial, dengan tujuan untuk melestarikan dan memajukan kebudayaan serta peradaban Islam (Khayati, 2019).

Dari penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa Ruang lingkup Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti meliputi semua hal yang berkaitan dengan pendidikan Islam, yang di dalamnya terdapat komponen-komponen yang sangat signifikan sehingga memfasilitasi jalannya proses pendidikan Islam dengan baik dan efisien untuk mencapai tujuan Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti tersebut.

5. Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMA

Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di sekolah merupakan salah satu pilar utama dalam pembangunan karakter. Kualitas karakter seseorang dapat berkembang secara optimal ketika didasarkan pada kesadaran akan nilai-nilai keagamaan, khususnya pada masa awal perkembangan anak. Oleh karena itu, pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di sekolah tidak hanya menjadi penunjang, tetapi juga menjadi bagian integral dalam membentuk karakter siswa. Melalui pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti, siswa diberikan pemahaman tentang aqidah sebagai landasan keagamaan, dipandu untuk memahami al-Quran dan hadis sebagai sumber pedoman hidup, diperkenalkan pada fiqih sebagai panduan dalam menjalankan ibadah, diajak untuk memahami sejarah Islam sebagai contoh teladan, serta diberikan pembelajaran tentang akhlak sebagai pedoman dalam berperilaku,

baik dalam hal-hal yang baik maupun yang buruk. Dengan demikian, tujuan utama dari pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti adalah membentuk kepribadian siswa yang tercermin dalam tindakan dan pola pikirnya sehari-hari (Ainiyah, 2013).

Pendidikan agama, terutama Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di sekolah memiliki peran yang sangat penting dalam struktur pendidikan nasional. Menjadi bagian yang tak terpisahkan dari kurikulum di setiap lembaga pendidikan, pendidikan agama Islam bertujuan untuk menanamkan nilai-nilai spiritual kepada peserta didik, dengan harapan mereka menjadi individu yang berakhlak, beretika, dan berbudaya sesuai dengan visi pendidikan nasional. Implementasi pembelajaran agama di sekolah tidak hanya terbatas pada ruang kelas, tetapi juga melalui kegiatan intra dan ekstra sekolah, dengan fokus pada penerapan ajaran agama dalam kehidupan sehari-hari (Ainiyah, 2013).

Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti yang terdapat di SMA Negeri 15 Kota Bandung merupakan salah satu penunjang dalam membentuk peserta didik memiliki akhlak mulia. Materi yang disampaikan tidak hanya berupa hafalan yang dapat diukur dengan penilaian, namun juga dapat diaplikasikan dalam berbagai aspek kehidupan peserta didik di sekolah maupun lingkungan masyarakat. Materi pembelajaran sangat terkait dengan konsep kurikulum, dan dalam kurikulum Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti, ada dua aspek krusial: aspek konten atau materi yang diajarkan, dan proses pembelajaran yang menitikberatkan pada pengalaman belajar siswa.

Pendidikan agama memiliki karakteristik khusus yang membedakannya dari mata pelajaran lainnya. Contohnya, Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti memiliki sifat-sifat sebagai berikut:

1. Menjaga kestabilan keyakinan siswa dalam segala situasi.
2. Memelihara ajaran dan nilai-nilai yang terdapat dalam Al-Qur'an dan Hadis serta mengakui kedua sumber tersebut sebagai landasan utama ajaran Islam.
3. Mengintegrasikan iman, pengetahuan, dan amal dalam kehidupan sehari-hari.
4. Membentuk dan memajukan karakter kebajikan individu.

5. Menjadi dasar moral dan etika dalam pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, serta aspek-aspek kehidupan.
6. Memuat unsur-unsur yang rasional.
7. Berusaha untuk menggali, mengembangkan, dan mengambil pelajaran dari sejarah serta budaya atau peradaban Islam.
8. Mengandung beragam pemahaman dan interpretasi, sehingga mengharuskan sikap terbuka dan toleran, serta semangat persaudaraan Islami.

Dari karakteristik Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti yang telah dijelaskan, terdapat beberapa poin yang telah diterapkan oleh siswa-siswi SMA Negeri 15 Kota Bandung yang artinya karakteristik mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti berhasil mengubah peserta didik menjadi manusia yang lebih baik. Pendidikan agama yang berorientasi pada peningkatan kualitas keimanan dan ketakwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa perlu dijadikan inti pengembangan pendidikan di sekolah, terutama dalam mengantisipasi krisis moral atau akhlak, termasuk di dalamnya meningkatkan mutu pendidikan.

6. Sejarah Kebudayaan Islam pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti

Sejarah Kebudayaan Islam dapat dimaknai dalam dua arti yaitu sebagai peristiwa sejarah dan sebagai disiplin ilmu sejarah. Dudung Abdurrahman (2017) menjelaskan bahwa sejarah merupakan suatu disiplin ilmu, bukan sekadar kisah biasa, melainkan melibatkan penjelasan kritis dan pemahaman mendalam tentang "bagaimana" dan "mengapa" peristiwa-peristiwa masa lalu terjadi (Fachrudin, 2023).

Menurut Badri (2010) Sejarah Kebudayaan Islam adalah manifestasi dari manusia yang berkat kekuatan akidah dan moralnya memainkan peran penting dalam perubahan dan perkembangan sejarah Islam. Peraturan Menteri Agama RI No. 912 tahun 2013 menjelaskan bahwa SKI adalah catatan tentang perjalanan hidup umat Muslim dari waktu ke waktu dalam aspek ibadah, muamalah, akhlak, serta dalam pengembangan sistem kehidupan dan

penyebaran ajaran Islam yang berlandaskan akidah. Sejarah kebudayaan Islam mempelajari hasil karya, rasa, dan cipta umat Islam di masa lalu dalam berbagai aspek seperti sosial, budaya, ekonomi, politik, dan tata kehidupan lainnya (Fachrudin, 2023).

7. Tujuan Sejarah Kebudayaan Islam pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti

Menurut Keputusan Menteri Agama Republik Indonesia Nomor 165, tujuan mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam adalah untuk memotivasi siswa dalam mengenal, memahami, dan menghayati sejarah kebudayaan Islam, serta menerapkan nilai-nilai kearifan yang dapat membantu melatih kecerdasan, membentuk sikap, watak, dan kepribadian siswa. Di sekolah, mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) berfokus pada kemampuan siswa untuk mengambil pelajaran dari sejarah Islam, meneladani tokoh-tokoh berprestasi, dan menghubungkannya dengan fenomena sosial, budaya, politik, ekonomi, iptek, seni, dan lainnya, dengan tujuan mengembangkan kebudayaan dan peradaban Islam saat ini dan di masa depan. Tujuan pembelajaran SKI bagi peserta didik tercantum dalam Peraturan Menteri Agama RI No 2 tahun 2008, antara lain:

- a. Merefleksikan sejarah Islam dalam kehidupan mereka, diharapkan peserta didik dapat memahami sejarah Islam secara kontekstual dan memperoleh manfaat.
- b. Pemahaman siswa mengenai sejarah kebudayaan Islam diharapkan dapat tercermin dalam pikiran, hati, dan tindakan mereka yang akan membentuk karakter yang berbudi pekerti dan kesadaran akan kehidupan di dunia.
- c. Mengembangkan kemampuan peserta didik dalam memahami peristiwa sejarah dan pencapaian peradaban Islam, menghargai tokoh-tokoh sejarah dan pencipta peradaban yang membawa kemajuan dan kejayaan Islam, serta menanamkan nilai-nilai kepahlawanan, dan kreativitas.
- d. Memberikan pengetahuan tentang sejarah agama dan kebudayaan Islam pada masa Nabi Muhammad Saw. dan Khulafaur Rasyidin kepada siswa,

agar mereka memiliki konsep yang objektif, sistematis, dan perspektif historis.

- e. Mengambil pelajaran, nilai, dan makna dari sejarah serta menanamkan penghayatan dan kemauan yang kuat untuk mengamalkan akhlak baik dan menjauhi akhlak buruk berdasarkan pemahaman terhadap fakta sejarah.
- f. Membekali siswa untuk membentuk kepribadian mereka berdasarkan teladan tokoh-tokoh, sehingga mereka dapat mengembangkan karakter yang mulia.
- g. Membangun kesadaran peserta didik mengenai pentingnya mempelajari dasar ajaran, nilai, dan norma-norma Islam yang telah ditetapkan oleh Rasulullah Saw. untuk mengembangkan kebudayaan dan peradaban Islam.
- h. Membangun kesadaran peserta didik tentang pentingnya waktu dan tempat sebagai bagian dari proses yang melibatkan masa lalu, masa kini, dan masa depan.
- i. Melatih kemampuan kritis peserta didik untuk memahami fakta sejarah dengan benar menggunakan pendekatan ilmiah.
- j. Menumbuhkan apresiasi dan penghargaan peserta didik terhadap peninggalan sejarah Islam sebagai bukti peradaban umat Islam di masa lalu.
- k. Mengembangkan kemampuan peserta didik untuk mengambil pelajaran dari peristiwa sejarah Islam, meneladani tokoh-tokoh berprestasi, serta mengaitkannya dengan berbagai aspek sosial, budaya, politik, ekonomi, iptek, dan seni untuk memajukan kebudayaan dan peradaban Islam.
- l. Melatih peserta didik untuk berpikir secara kronologis dan memperoleh pengetahuan tentang masa lalu yang dapat membantu mereka memahami dan menjelaskan perkembangan, perubahan masyarakat, serta keragaman sosial dan budaya Islam di masa depan.
- m. Mendorong peserta didik untuk menjadi insan kamil atau individu yang berakhlak mulia sesuai dengan ajaran Nabi Muhammad Saw. (Fachrudin, 2023).

8. Materi Sejarah Kebudayaan Islam pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMA

Muhammad Faza (2020) menyatakan bahwa materi SKI dalam buku teks terbitan Kementerian Agama secara keseluruhan sudah sesuai dengan kurikulum yang berlaku, termasuk Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar. Selain itu, urutan pembahasan dalam setiap bab telah disusun secara sistematis, dan materi yang disajikan juga sesuai dengan perkembangan usia, psikologi, dan kematangan berpikir siswa, sehingga materi tersebut layak digunakan dalam proses pembelajaran (Fachrudin, 2023).

Di tingkat SMA dikaji tentang sejarah peradaban Islam pada Masa Modern. Dalam permenag nomor 912 tentang Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) menjelaskan bahwa SKI merupakan salah satu dari lima mata pelajaran yang diajarkan di Madrasah Aliyah/ SMA yang memberikan informasi terkait asal-usul kejadian pada Pra dakwah Nabi Muhammad Saw. hingga masa keemasan Islam. Pemberian informasi inilah yang dijadikan sebagai contoh untuk peserta didik dalam membentuk sikap, moral, dan akhlak terpuji (Fachrudin, 2023).

Adapun ruang lingkup pembahasan SKI di SMA kelas XI meliputi: Kondisi Islam pada masa modern, Tokoh-tokoh Islam pada masa modern, Pengaruh Islam masa modern bagi Indonesia, dan Hikmah Belajar Peradaban Islam pada Masa Modern. Menurut Kuntowijoyo (1995) untuk siswa tingkatan SMA dan sederajatnya sudah mulai berfikir bernalar, sejarah harus diberikan secara kritis. Mereka diharapkan sudah bisa berfikir mengapa sesuatu terjadi, apa sebenarnya yang telah terjadi, dan kemana arah kejadian-kejadian itu (Fachrudin, 2023).