

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Pendidikan Agama Kristen

1. Pengertian PAK

Berikut ini pengertian PAK menurut para ahli:¹

Pendidikan agama Kristen adalah tugas panggilan gereja untuk menumbuhkan dan mengembangkan kemampuan peserta didik agar dengan pertolongan roh kudus dapat memahami dan menghayati kasih allah dalam yesus kristus, yang dinyatakan dalam kehidupan sehari-hari.²

Agustinus menyatakan bahwa PAK adalah pendidikan yang bertujuan mengajar orang supaya “melihat Allah” dan hidup bahagia. Kemudian pendapat dari Martin Luther PAK adalah pendidikan yang melibatkan warga jemaat untuk belajar teratur dan tertib agar semakin menyadari dosa mereka serta bersukacita dalam firman Yesus Kristus yang memerdekakan. Firman tertulis (Alkitab) dan rupa-rupa kebudayaan sehingga mereka mampu melayani sesamanya termasuk masyarakat dan Negara serta mengambil bagian dengan bertanggung jawab dalam persekutuan Kristen.

¹ Steven Tubagus, *Metode Pembelajaran Pendidikan Agama Kristen Yang Efektif Dalam Pembentukan Karakter Siswa* (Sumatera Barat: CV. Insan Cendekia Maandiri, 2021), 40.

² Yuel Sumarno, *Strategi Paikem Multikontekstual Pada Pembelajaran PAK Di Sekolah* (Yogyakarta: CV. Selfietera Indonesia, 2023), 105.

Pendidikan agama Kristen adalah tugas panggilan gereja untuk menumbuhkan dan mengembangkan kemampuan peserta didik agar dengan pertolongan roh kudus dapat memahami dan menghayati kasih allah dalam yesus kristus, yang dinyatakan dalam kehidupan sehari-hari.³

2. Manfaat PAK

PAK memiliki beberapa manfaat diantaranya:

1. Dengan adanya PAK, gereja dapat menyampaikan Injil kepada anak-anak dan pemuda-pemuda yang sulit dikumpulkan dalam PAK yang diadakan gereja seperti dalam sekolah minggu atau katekisasi. Sejumlah sekolah umum seperti itu merupakan lapangan penginjilan yang penting.
2. Anak-anak yang menerima PAK di sekolah akan merasa bahwa pendidikan umum dan agama bukanlah dua hal yang tidak berhubungan, melainkan sebaliknya, harus berjalan bersama-sama. PAK memiliki tempatnya dalam lingkungan pendidikan umum. Allah dan gereja Kristen berhubungan erat dengan kehidupan dan ilmu pengetahuan manusia pada umumnya.
3. Apalagi jika gereja tidak mampu membiayai pekerjaan sekolah minggu dan sekolah Kristen secara besar-besaran, PAK di sejumlah sekolah negeri akan banyak menolong gereja yang keuangannya lemah.
4. Dengan masuknya pengajaran agama dalam rencana pelajaran umum, dengan sendirinya agama itu mulai menetapkan dirinya sebagai bagian mutlak dari

³ Yuel Sumarno, *Strategi Paikem Multikonkstekstual Pada Pembelajaran PAK Di Sekolah* (Yogyakarta: CV. Selfietera Indonesia, 2023), 105.

kebudayaan segenap rakyat. Sejumlah sekolah bermaksud mendidik anak-anak supaya menjadi warga Negara yang bertanggung jawab.⁴

B. Dampak Penggunaan *Handphone* (HP) Bagi Pelajar

1. Dampak Positif *Handphone* Bagi Pelajar

Ada beberapa dampak positif yang dapat ditimbulkan oleh *handphone*:⁵

1. Jika dalam penggunaan *handphone* diarahkan sebagai alat untuk membantu siswa/pelajar memperluas pengetahuan mereka dalam proses pembelajaran.

2. Mempermudah komunikasi.

Dengan adanya *handphone* akan mempermudah komunikasi antara guru, pelajar dan juga orang tua agar dapat berjalan lebih mudah, dan dapat dilakukan secara massal melalui grup yang tersedia di grup yang tersedia di aplikasi komunikasi, seperti whatsapp, zoom, geogle meet.

3. Sebagai media hiburan

Hanphone memiliki banyak fitur hiburan dan ini dapat menjadi media untuk membantu para pelajar, mau pun guru beristirahat sejenak dari kejenuhan mereka misalnya, game, yang dapat meningkatkan kemampuan murid yang dapat di praktekkan dalam kehidupan mereka, atau games yang dapat mengasah kemampuan mengingat atau berhitung.

4. Meningkatkan kemampuan dalam mengatur waktu.

⁴ Harianto GP, *Pendidikan Agama Kristen dalam Alkitab dan Dunia Pendidikan Masa Kini* (Yogyakarta: Penerbit Buku dan Majalah Rohani, 2012), 54–55.

⁵ Ary Antony Putra "Pengaruh Penggunaan Handphone Pada Siswa Sekolah Dasar", *Al-Hikmah: Jurnal Agama dan Ilmu Pengetahuan*, 18.1 (2021), 79–89 (82).

Banyak aplikasi yang dapat membantu dalam mengatur waktu untuk lebih terorganisir dalam mengatur waktu belajar. Beberapa contoh aplikasi mengatur waktu seperti, kalender, alarm, perekam google drive.

5. Dapat mengakses informasi dengan cepat

Handphone dapat di gunakan untuk mengekses informasi tentang pendidikan atau informasi lain yang sekaitan dengan kehidupan sehari- hari, dapat di akses di mana pun seseorang berada, sehingga mempermudah mendapatkan informasi sesuai dengan yang dibutuhkan.

6. Memperluas wawasan

Penggunaan *handphone* oleh pelajar dapat memperluas wawasan siswa terhadap berbagai informasi dan membantu pembelajaran dengan akses cepat ke sumber daya pendidikan secara online.

7. Pemberi Respon

Penggunaan *handphone* oleh pelajar dalam pemberian respon dapat meningkatkan keterlibatan emosional siswa terhadap pembelajaran, melalui interaksi social online dan mendukung ekspresi kreatif melalui berbagai media digital.

8. Akses Informasi Cepat

Handphone memungkinkan pelajar untuk dengan cepat mengakses informasi melalui internet, meningkatkan pemahaman dan pengetahuan mereka.

9. Aplikasi Pendidikan

Aplikasi belajar interaktif dapat membantu meningkatkan keterampilan kognitif, memudahkan pemahaman konsep-konsep tertentu.

10. Koneksi Sosial

Penggunaan *handphone* memfasilitasi interaksi sosial dan membangun hubungan, yang dapat memperkuat aspek afektif seperti empati dan kepedulian terhadap orang lain.

11. Aplikasi Keterampilan Fisik

Terdapat aplikasi yang mendukung pengembangan keterampilan psikomotorik, seperti olahraga atau seni, melalui panduan interaktif atau tutorial.

12. Pengembangan Keterampilan Digital

Penggunaan *handphone* dapat membantu pelajar mengembangkan keterampilan teknologi dan keterampilan digital yang relevan untuk dunia modern.

2. Dampak Negatif Penggunaan *Handphone* Bagi Pelajar

1. Penggunaan *handphone* bagi siswa/pelajar justru digunakan untuk bermain game berjam-jam atau melihat konten-konten media yang berisi pornografi yang pada akhirnya hal itu akan membuat siswa/pelajar semakin menurun prestasi belajarnya dan semakin buruk perilaku ahklaknya.

Menurut Rahma Istifadah, menjelaskan bahwa dampak negatif dari *handphone* yaitu, diantaranya:⁶

- 1) Anak menjadi malas belajar
- 2) Konsentrasi belajar siswa akan terganggu
- 3) Prestasi belajar siswa akan terpengaruh

⁶ Alucyana Ajriya, Ary Antony Putra, Ida Windi Wahyuni, "Pengaruh Penggunaan *Handphone* Pada Siswa Sekolah Dasar", *Al-Hikmah: Jurnal Agama dan Ilmu Pengetahuan*, 2021, 81-82.

2. Bagi segi kesehatan dampak negatif dari penggunaan *handphone* adalah radiasi sebuah telepon seluler dapat merusak otak.
3. Memudahkan sekelompok orang menjalankan tindak kejahatan. Serangkaian tindakan dilakukan untuk menjerat anak-anak masuk jaringan bisnis prostitus melalui komunikasi dengan telepon seluler. Telepon seluler digunakan sebagai alat menipu dan menjebak anak-anak dengan iming-iming harta melimpah.
4. Kemajuan teknologi *handphone*, yang dipergunakan untuk menyimpan, menyebarkan gambar-gambar dan video porno merupakan salah satu dari modus tindak kejahatan yang bias diakses dengan mudah melalui *handphone*.⁷
5. Gangguan Konsentrasi, Penggunaan *handphone* yang berlebihan dapat mengganggu konsentrasi pelajar, mempengaruhi kemampuan mereka untuk fokus pada pembelajaran.
6. Informasi Tidak Terkontrol, Akses yang tidak terbatas ke internet dapat membawa risiko terpaparnya pelajar pada informasi yang tidak sesuai atau tidak benar.
7. Pengaruh Media Sosial, Pemaparan terhadap norma kecantikan dan kehidupan yang diidealkan di media sosial dapat berkontribusi pada tekanan psikologis dan rendahnya rasa percaya diri.
8. Kurangnya Aktivitas Fisik, Penggunaan *handphone* yang berlebihan seringkali berdampak pada kurangnya aktivitas fisik, yang dapat menghambat pengembangan keterampilan psikomotorik kasar.

⁷ Usep Kustiawan, *Pengembangan Media Pembelajaran Anak Usia Dini* (Malang: Gunung Samudera, 2016), 159–60.

9. Postur Tidak Sehat, Posisi tubuh yang tidak ergonomis selama penggunaan *handphone* dapat menyebabkan masalah postur dan kesehatan fisik.

3. Manfaat Penggunaan *Handphone* Bagi Pelajar

Adapun manfaat dari penggunaan *handphone* itu sendiri adalah:

1. Memperlancar komunikasi dengan seseorang yang tidak berada di sekitar kita sehingga tidak membutuhkan waktu yang lama yang untuk menyampaikan pesan.
2. Informasi tersebut bisa mempermudah kita untuk melakukan suatu aktivitas. Jika sebagai pelajar *handphone* dapat di gunakan sebagai media dalam belajar atau untuk mencari materi dalam pembelajaran.
3. *Handphone* dapat di jadikan sebagai hiburan berupa musik, permainan, video, gambar dan lain sebagainya.

Handphone memberikan dampak positif pada pembelajaran pelajar melalui beberapa aspek yang signifikan. Pertama, akses internet memungkinkan pelajar melalui beberapa aspek yang signifikan. Pertama, akses internet memungkinkan pelajar untuk mencari dan mengakses informasi dengan cepat, mendukung penelitian dan tugas sekolah. Mereka dapat menjelajahi berbagai sumber belajar online, artikel, dan referensi yang mendukung pemahaman materi pelajaran.

Kedua, adanya aplikasi edukatif di ponsel membuka pintu untuk pembelajaran interaktif. Pelajar dapat menggunakan aplikasi ini untuk latihan soal, simulasi, dan aktivitas pembelajaran yang menarik. Hal ini tidak hanya membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan tetapi juga membantu memperdalam pemahaman konsep-konsep yang diajarkan di sekolah.

Selain itu, ponsel juga memfasilitasi komunikasi antara sesama pelajar dan guru. Grup diskusi, forum online, atau platform pembelajaran yang berani memungkinkan pelajar untuk berkolaborasi, menyebarkan ide, dan memecahkan masalah bersama. Ini memperluas jaringan pembelajaran mereka di luar lingkungan kelas fisik.

Meskipun demikian, penting untuk mencapai keseimbangan yang baik antara penggunaan ponsel untuk pembelajaran dan potensi distraktifnya. Pengawasan dan penggunaan yang bijak perlu diterapkan agar manfaatnya dapat maksimal tanpa mengganggu fokus pelajar dalam proses pembelajaran formal.

C. Prestasi Belajar Siswa

1. Pengertian Prestasi Belajar

Prestasi belajar merupakan sesuatu yang dapat dicapai dan dinampakkan dalam bentuk sikap, pengetahuan, dan keahlian. Jadi prestasi belajar dibidang pendidikan adalah hasil dari pengukuran terhadap siswa yang meliputi ranah kognitif, efektif, dan psikomotorik.⁸ Belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Adanya proses belajar nantinya akan memberikan gambaran perubahan pada siswa, baik berupa pengetahuan atau tingkah laku yang akan menjadi tolak ukur keberhasilan siswa dalam belajar yang disebut dengan prestasi belajar.

⁸ Yudrik Jahja, *Psikologi Perkembangan* (Jakarta: Prenadamedia Group, 2011), 56.

Prestasi belajar menjadi titik akhir dalam menentukan keberhasilan pendidikan dalam mendidik siswanya dengan kegiatan-kegiatan terencana dan terstandarisasi.

Prestasi belajar merupakan gabungan dari dua kata, yaitu “prestasi” dan “belajar”. Pada setiap kata tersebut memiliki makna tersendiri. Dalam kamus besar bahasa Indonesia, prestasi adalah hasil yang telah dicapai (dari yang telah dilakukan, dikerjakan, dan sebagainya). Prestasi dapat diartikan sebagai hasil yang diperoleh karena adanya aktivitas belajar yang telah dilakukan. Kata prestasi berasal dari bahasa Belanda yaitu *prestatie*. Kemudian dalam bahasa Indonesia menjadi prestasi yang berarti hasil usaha. Istilah prestasi belajar (*achievement*) berbeda dengan hasil belajar (*learning outcome*). Prestasi belajar pada umumnya berkenaan dengan aspek pengetahuan sedangkan hasil belajar meliputi aspek pembentukan watak peserta didik. Prestasi adalah hasil dari suatu kegiatan yang telah dikerjakan, diciptakan, baik secara individu maupun kelompok.⁹

Belajar merupakan kebutuhan semua orang, sebab dengan belajar seseorang dapat memahami atau menguasai sesuatu sehingga kemampuannya dapat ditingkatkan. Menurut Chaplin (2002), “Prestasi merupakan hasil yang dicapai (dari yang dilakukan dan diharapkan). Dari definisi tersebut maka prestasi belajar adalah penguasaan pengetahuan dan ketrampilan yang dikembangkan oleh mata pelajaran, yang lazimnya ditunjukkan dengan nilai-nilai atau angka-angka yang diberikan oleh negara. Menurut Winkel (1997) belajar pada manusia dapat dirumuskan sebagai suatu aktivitas mental atau psikis yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan, yang menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan dan nilai

⁹ Mustajab & Amonol Rosid Abdullah MOH. Zaiful Rosyid, *Prestasi Belajar* (Malang: Literasi Nusantara, 2019), 4-6.

sikap. Perubahan itu bersifat relatif konstan dan berbekas. Belajar tidak hanya dapat dilakukan di sekolah saja, namun dapat dilakukan dimana-mana, seperti di rumah ataupun dilingkungan masyarakat. Irwanto (1997) berpendapat bahwa belajar merupakan proses perubahan dari belum mampu menjadi sudah mampu dan terjadi dalam jangka waktu tertentu. Sedangkan menurut Mudzakir (1997) belajar adalah suatu usaha atau kegiatan yang bertujuan mengadakan perubahan di dalam diri seseorang, mencakup perubahan tingkah laku, sikap, kebiasaan, ilmu pengetahuan, keterampilan dan sebagainya.

Kemudian menurut Gagne (Suryabrata, 2003) hasil belajar berupa lima kecakapan manusia meliputi : 1) informasi verbal, 2) kecakapan intelektual, 3) diskriminasi, konsep konkret, konsep abstrak, aturan dan aturan yang lebih tinggi, 4) strategi kognitif, dan sikap, serta 5) kecakapan materil. Hasil belajar dalam dimensi pengembangan/pencapaian tujuan akhir adalah kepercayaan diri yang lebih besar, peningkatan partisipasi social dan kewarganegaraan, perbaikan hasil kerja dan pendapatan, peningkatan pemanfaatan layanan umum, peningkatan perhatian atas pendidikan anggota keluarga/masyarakat. Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa prestasi belajar dirumuskan sebagai suatu aktivitas mental atau psikis, penguasaan pengetahuan dan ketrampilan ilmu pelajaran yang dimiliki oleh siswa dan dioperasionalkan dalam bentuk indikator berupa nilai raport.¹⁰

2. Aspek-aspek Prestasi Belajar

Aspek dalam prestasi belajar yang dicapai oleh siswa dikelompokkan menjadi tiga ranah yaitu, ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik.

¹⁰ Jordan, 'Landasan Teori Prestasi Belajar', *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53.9 (2013), 1689–1699.

a. Ranah Kognitif

Ranah kognitif merupakan perubahan yang terjadi dalam kawasan kegiatan mental (otak). Domain kognitif merupakan proses pengetahuan yang lebih banyak didasarkan perkembangannya dari persepsi, intropeksi, dan memori siswa.¹¹ Pembinaan ranah kognitif yakni pembinaan kecerdasan dan ilmu pengetahuan. Ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar pengetahuan yang terdiri dari enam aspek yakni, aspek pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi.

1) Pengetahuan/ingatan

Istilah pengetahuan yang diterjemahkan sebagai *Knowlegge* dalam taksonomi Bloom. Tipe hasil belajar pengetahuan termasuk kognitif tingkat rendah. Namun, tipe hasil belajar ini menjadi prasyarat bagi hasil belajar berikutnya. Menghafal menjadi prasyarat bagi pemahaman.¹² Adapun indikator dalam pengetahuan adalah mengidentifikasi yang didefinisikan sebagai penempatan pengetahuan dalam memori jangka panjang. Mengingat kembali, mengambil pengetahuan yang relevan dari memori jangka panjang.

2) Pemahaman

Tipe yang lebih tinggi dari pengetahuan adalah pemahaman. Dalam taksonomi bloom, kesanggupan memahami lebih tinggi dari pengetahuan. Karena untuk memahami perlu terlebih dahulu untuk mengetahui atau mengenal. Pemahaman dibedakan dalam 3 kategori yaitu: pemahaman terjemahan, dimana dimulai dari terjemahan arti sebenarnya. Kedua yaitu

¹¹ Sukardi, *Evaluasi Pendidikan* (Jakarta: Bumi Aksara, 2011), 75.

¹² Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Belajar Mengajar* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2011), 23.

pemahaman penafsiran, yakni menghubungkan bagian-bagian terdahulu dengan yang diketahui berikutnya atau menghubungkan dan membedakan pokok dan yang bukan pokok.¹³ Adapun indikator dalam pemahaman yaitu menafsirkan yang berarti mengubah suatu bentuk gambaran menjadi bentuk lain, mencontohkan yang berarti menemukan contoh atau ilustrasi tentang konsep atau prinsip dan mengklasifikasikan serta menjelaskan.

3) Aplikasi

Aplikasi adalah penggunaan abstraksi pada situasi kongkrit atau situasi khusus. Abstraksi tersebut seperti ide, teori, atau petunjuk teknis.¹⁴ Adapun yang menjadi indikator dalam adalah mengoperasikan, menghasilkan, mendemonstrasikan, menyediakan, menyesuaikan, menemukan, dan menghubungkan.

4) Analisis

Analisis adalah usaha memilih suatu keutuhan menjadi unsur-unsur atau bagian-bagian sehingga jelas karakteristik dan susunannya. Analisis merupakan kecakapan yang kompleks yang memanfaatkan kecakapan dari ketiga tipe sebelumnya. Bila kecakapan analisis berkembang pada seseorang maka ia akan dapat mengaplikasikannya pada situasi baru secara kreatif. Adapun indikator dalam analisis adalah memisahkan, menerima, menghubungkan, memilih, membandingkan, membagi, membuat, dan menunjukkan.¹⁵

¹³ Ibid, 25

¹⁴ Ibid.

¹⁵ Ibid, 27.

5) Sintesis

Sintesis merupakan penyatuan unsur-unsur atau bagian-bagian-bagian ke dalam bentuk menyeluruh. Berpikir sintesis merupakan salah satu terminal untuk menjadikan orang lebih kreatif. Kecakapan sintesis dapat diklasifikasikan ke dalam beberapa tipe yaitu: Pertama, kemampuan menemukan hubungan yang unik. Kedua, kemampuan rencana atau langkah-langkah operasi dari suatu tugas atau problem yang diketengahkan. Ketiga, kemampuan mengabstraksikan sejumlah besar gejala, data, dan hasil observasi menjadi terarah, proporsional, hipotesis, skema, model, atau bentuk lain. Adapun indikator dalam sintesis adalah menyimpulkan, mengkritik, memberikan argumentasi, menafsirkan, menyimpulkan, membedakan, dan menolak serta memberikan evaluasi.¹⁶

b. Ranah afektif

Ranah afektif berkenaan dengan sikap dan nilai. Domain afektif merupakan proses pengetahuan yang lebih banyak didasarkan pada pengembangan aspek-aspek perasaan dan emosi.¹⁷ Ranah afektif mencakup watak perilaku seperti perasaan, minat, sikap, emosi, dan nilai. Beberapa kategori dari ranah afektif yang dikembangkan oleh seorang yang bernama Krathwohl sebagai berikut:

- 1) *Receiving/attending*, yakni kepekaan menerima rangsangan (stimulasi) dari luar yang datang kepada siswa dalam bentuk masalah, situasi, gejala, dll. Dalam tipe ini termasuk kesadaran keinginan untuk menerima stimulasi,

¹⁶ Ibid, 28.

¹⁷ Ibid, 75.

kontrol, dan seleksi gejala atau rangsangan dari luar. Adapun indicator dalam penerimaan adalah mempercayai, memilih, bertanya, dan mengalokasikan.¹⁸

- 2) *Responding* atau jawaban, yakni reaksi yang diberikan seseorang terhadap stimulasi yang datang dari luar. Adapun indicator dalam responding adalah mengkonfirmasi, menjawab, membaca, membantu melaksanakan, melaporkan dan juga menampilkan.¹⁹
- 3) *Valuing* (Penilaian), berkenaan dengan sikap dan kepercayaan terhadap gejala dan stimulasi. Dalam evaluasi ini termasuk dalam kesediaan menerima nilai, latar belakang dan pengalaman untuk menerima nilai dan kesepakatan terhadap nilai tersebut. Indicator dalam valuing adalah menginisiasi, mengundang, melibatkan, mengusulkan, serta melakukan.²⁰
- 4) *Organisasi*, yakni mengembangkan dari nilai ke dalam satu system organisasi, termasuk hubungan satu nilai dengan nilai lain, pemantapan, dan prioritas nilai yang telah dimilikinya. Indicator dalam organisasi adalah memverifikasi, menyusun, menyatukan, menghubungkan dan mempengaruhi.²¹
- 5) Karakteristik atau internalisasi nilai, yakni keterpaduan semua system nilai yang dimiliki seseorang yang mempengaruhi pola kepribadian dan tingkah lakunya. Indikator dalam karakteristik yaitu menggunakan nilai-nilai sebagai pandangan hidup dan mempertahankan nilai-nilai yang sudah dinyakini.²²

1. Aspek-aspek penilaian dalam afektif

¹⁸ Ibid, 30.

¹⁹ Ibid.

²⁰ Ibid.

²¹ Ibid.

²² Ibid 76.

a) Sikap

Menurut defenisi konseptual sikap merupakan kecenderungan merespons secara konsisten tentang menyukai atau tidak menyukai suatu objek. Perubahan sikap diamati dalam proses pembelajaran, keteguhan dan konsisten terhadap sesuatu. Penilaian sikap adalah penilaian yang dilakukan untuk mengetahui sikap pesrta didik terhadap mata pelajaran, kondisi pembelajaran, dan pendidikan.²³

b) Minat

Minat merupakan keinginan yang terbentuk melalui pengalaman yang mendorong individu, mencari objek khusus, aktivitas, pemahaman, utuk mendapatkan perhatiandan penguasaan.²⁴

c) Nilai

Nilai adalah keyakinan terhadap suatu pendapat, kegiatan objektif. Nilai merupakan konsep penting bagi pembentukan kompetensi peserta didik.²⁵

d) Moral

Moral merupakan kemampuan untuk membedakan apakah suatu tindakan atau kejadian itu baik atau buruk dan benar atau salah. Moral berkaitan dengan perasaan salah atau benar terhadap kebahagiaan orang lain atau perasaan terhadap tindakan yang dilakukan diri sendiri.²⁶

²³ Ismet Basuki dan Haryanto, *Asesmen Basuki* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2014), 190.

²⁴ Ibid, 190.

²⁵ Ibid, 191.

²⁶ Ibid, 194.

e) Konsep diri

Konsep diri merupakan persepsi seseorang terhadap dirinya sendiri yang menyangkut keunggulan dan kelemahannya. Konsep diri pada hakekatnya merupakan evaluasi yang dilakukan individu terhadap kemampuan dan kelemahan yang dilakukannya²⁷

Aspek afektif dibagi menjadi dua yaitu sikap spiritual dan sosial.

- a) Sikap spiritual, adalah sikap yang terkait dengan pembentukan peserta didik yang beriman dan bertakwa. Sikap spiritual sebagai perwujudan dari penguatnya interaksi vertical dengan Tuhan Yang Maha Esa. Adapun indikator penilaian dalam spiritual dapat dilakukan dengan penilaian terhadap siswa dalam kesetiaan berdoa sebelum dan sesudah melakukan sesuatu, mengucapkan salam, bersyukur atas karunia Tuhan dan menghormati orang lain. Contohnya dalam proses pembelajaran.
- b) Sikap sosial, adalah sikap yang terbentuk dari adanya interaksi sosial yang dialami oleh setiap individu. Interaksi sosial mengandung arti lebih dari pada sekedar adanya kontak sosial dan hubungannya antara individu sebagai anggota kelompok sosial. Dalam interaksi sosial terjadi hubungan saling memengaruhi diantara individu yang satu dengan yang lain, sehingga terjadi hubungan timbal baliky yang turut memengaruhi pola perilaku masing-masing individu sebagai anggota masyarakat. Dalam interaksi sosial, individu bereaksi membentuk pola sikap tertentu terhadap berbagai objek psikologis yang dihadapinya. Indikator penilaian sikap

²⁷ Ibid, 196.

sosial meliputi kerjasama, kejujuran, keseriusan dalam berdiskusi, dan bertanggung jawab.²⁸

c. Ranah Psikomotorik

Ranah psikomotorik merupakan proses pengetahuan yang lebih banyak didasarkan pada pengembangan proses mental melalui aspek-aspek otot dan membentuk keterampilan siswa. dalam pengembangannya, pendidikan psikomotorik disamping mencakup proses yang menggerakkan otot, juga telah berkembang dengan pengetahuan yang berkaitan dengan keterampilan hidup.²⁹ Ranah psikomotorik tampak dalam bentuk keterampilan (skill) dan kemampuan bertindak individu. Ada 5 tingkatan keterampilan yakni:³⁰

- 1) Gerakan refleks, adalah gerakan yang merupakan tanggapan yang tidak dipelajari terlebih dahulu, seperti reaksi spontan mata berkedip takkala reaksi sesuatu yang mengarah ke mata.
- 2) Keterampilan pada gerakan-gerakan dasar adalah gerakan sehari seperti berlari, berjalan atau meraih sesuatu.
- 3) Kemampuan perseptual merupakan tanggapan terhadap rangsangan visual, rangsangan auditor terhadap pendengaran, serta rangsangan kinestik.
- 4) Kemampuan dibidang untuk fisik, yaitu stamina yang harus dikembangkan untuk pengembangan lebih lanjut misalnya kekuatan, keharmonisan, dan ketetapan.

²⁸ Zurqoni, *Penilaian Sikap Spiritual & Sikap Sosial* (Yogyakarta: AR-RUZZ Media, 2020), 75–77.

²⁹ Ibid, 76.

³⁰ Ibid, 24.

- 5) Gerakan-gerakan terlatih, mulai dari keterampilan sederhana sampai keterampilan yang kompleks, seperti gerakan ekspresif dan interpretatif.

Berdasarkan uraian diatas maka dapat disimpulkan bahwa dalam penilaian psikomotorik mencakup semua persiapan, proses, serta produk.

a) Teknik Penilaian Psikomotorik

- 1) Praktik. Praktik adalah penilaian tes atau penilaian teknik hasil belajar yang menuntut peserta didik melakukan perbuatan/menampilkan karya belajarnya dalam bentuk ujuk kerja/keterampilan.³¹ Jadi dalam penilaian praktik peserta didik dituntut untuk menampilkan karya belajarnya dalam bentuk keterampilan.
- 2) Portofolio. Portofolio adalah kumpulan dokumen dan karya-karya peserta didik dalam bidang tertentu yang diorganisasikan untuk mengetahui minat, perkembangan prestasi, dan juga kreativitas peserta didik.³²
- 3) Projek, adalah tugas yang diberikan kepada peserta didik dalam kurun waktu tertentu.³³ Jadi penilaian projek merupakan penilaian memberikan tugas kepada peserta didik dengan menentukan kurun waktu.
- 4) Produk (hasil karya), adalah penilaian yang meminta peserta didik untuk menghasilkan karya³⁴

3. Indikator Prestasi Belajar Siswa

Prestasi belajar merupakan sesuatu yang dapat dicapai dan dinampakkan dalam bentuk sikap, pengetahuan, dan keahlian. Jadi prestasi belajar dibidang

³¹ Agus Dudung, *Penilaian Psikomotorik* (Depok: Karima, 2018), 29.

³² Ibid, 30.

³³ Ibid, 29.

³⁴ Ibid, 29.

pendidikan adalah hasil dari pengukuran terhadap siswa yang meliputi ranah kognitif, efektif, dan psikomotorik. Benyamin S. Bloom, dalam buku Sidjadat, menggolongkan pengukuran presatsi belajar tersebut.

a. Ranah Kognitif

Hasil belajar kognitif adalah perubahan perilaku yang terjadi dalam kawasan kognitif. Tujuan kognitif menunjukkan pada perubahan dari segi pengertian dan pengetahuan. Maksudnya, setelah mengikuti kegiatan belajar pengetahuan peserta didik diharapkan dapat bertambah termasuk dapat mengetahui sesuatu dan juga dapat mengerti dari apa yang dipelajari, dan juga mampu mengaplikasikan apa yang dipelajarinya.³⁵

Kategori-kategori dalam dimensi kognitif merupakan proses kognitif peserta didik secara konprehensif dalam pendidikan. Setiap kategori mempunyai beberapa proses kognitif yang spesifik yaitu:³⁶

1. Memahami yaitu kemampuan seseorang untuk mengerti tentang sesuatu yang telah diketahui dan ingat.
2. Mengingat yaitu kemampuan proses berfikir mengetahui tentang prinsip, konsep, dan fakta.
3. Aplikasi yaitu, kemampuan seseorang untuk dapat menggunakan atau menerapkan suatu prinsip, ide, teori atau prosedur yang nyata.
4. Analisis yaitu, kemampuan memecahkan materi menjadi bagian-bagian penyusunannya dan menerapkannya.

³⁵ Yudrik Jahja, *Psikologi Perkembangan* (Jakarta: Prenadamedia Group, 2011), 56.

³⁶ M. Zaim, *Evaluasi Pembelajaran* (Jakarta: Kencana, 2016), 31-32.

5. Evaluasi yaitu, kemampuan seseorang dalam mengambil keputusan berdasarkan kriteria atau standar tertentu.
6. Mencipta yaitu, kemampuan seseorang dalam memadukan bagian-bagian untuk membentuk sesuatu yang baru.

b. Ranah afektif

Hasil belajar efektif adalah aspek pendidikan atau proses pengetahuan yang lebih banyak didasarkan pada sikap perilaku seseorang, pengembangan aspek-aspek perasaan dan emosi kemudian berkembang menyangkut moral, nilai-nilai penghayatan dan pengalaman. Muhibbin Syah: "Ranah afektif bersifat abstrak dan tertutup sehingga amat sukar untuk diidentifikasi. Kompetisi ranah ini sebenarnya meliputi seluruh kejadian perasaan dan emosi seperti; senang, benci, cinta, sedih dan sikap-sikap tertentu terhadap diri sendiri dan orang lain".³⁷ Ciri-ciri hasil belajar efektif tampak pada siswa dalam tingkah laku seperti: motivasi dalam belajar, kedisiplinan dalam mengikuti proses pembelajaran, perhatian terhadap mata pelajaran, dan rasa hormat terhadap guru dan sebagainya.

Krathwohl menyatakan ada beberapa ranah afektif yaitu:

1. *Receiving* (Pengenalan), pada tingkat ini peserta didik memiliki keinginan memperhatikan sesuatu kejadian yang terjadi khusus atau stimulus. Peserta didik pada kejadian ini yang menjadi objek pembelajaran afektif. Misalnya

³⁷ Muhabbin Syah, *Psikologi Pendidikan, Suatu Pendidikan Pendekatan Baru* (Bandung: Remaja Redakarya, 1995), 233.

pendidik mengarahkan peserta didik agar rajin membaca, senang bekerja, dan sebagainya.

2. *Responding* (Pemberi Respon), ialah peserta didik berpartisipasi aktif atau sebagai bagian dari perilakunya. Hasil pembelajaran pada ranah ini menekankan pada perolehan respon, kepuasan atau keinginan memberi respon.³⁸
3. *Valving* (Penghargaan), adalah menunjukkan penentuan nilai, keyakinan atau sikap. Rentangnya mulai dari menerima sesuatu nilai misalnya, keinginan meningkatkan komitmen dan keterampilan.
4. *Organization* (Pengorganisasian), pada penilaian ini dikaitkan dengan konflik antara nilai diselesaikan, mulai dari nilai internal yang konsisten.
5. *Characterization* (Pengalaman), adapun tingkat pada ranah ini adalah nilai. Pada tingkat ini peserta didik memiliki nilai yang mengendalikan perilaku sampai pada waktu hingga terbentuk gaya hidup. Pada tingkat ini berkaitan dengan emosi, pribadi, dan sosial yang membentuk karakter pribadi.³⁹

c. Ranah Psikomotorik

Hasil belajar psikomotorik ialah pendidikan yang berkaitan dengan kemampuan fisik berupa urat-urat saraf dan otot. Menurut Muhibbin, mengatakan “aspek psikomotorik lazimnya tampak dalam kegiatan jasmani seperti mengetik, menulis, dan sebagainya. Keterampilan tersebut bukan hanya menyangkut kegiatan otot semata melainkan juga ditentukan atau diatur oleh aspek kognitif

³⁸ Aryanti Nurhidayati, "Peningkatan Hasil Belajar Ranah Afektif", *Jurnal Vol.6 Nomor 2*, 2013.

³⁹ Lin Nurbudiyani, "Pelaksanaan Pengukuran Ranah Kognitif, Afektif Dan Psikomotorik", *Jurnal Vol. 13 Nomor 1*, 2013.

sehingga tampillah psikomotorik secara teratur. Seseorang dapat dilihat dari keterampilannya dalam bergerak dan bertindak dalam kecakapan ekspresi dan nonverbal.⁴⁰

Ada beberapa motivasi prestasi belajar dalam belajar Pendidikan Agama Kristen yaitu:⁴¹

- a. Meningkatkan belajar siswa dengan memberikan penghargaan atau pujian yang sepatutnya kepada siswa yang berprestasi;
- b. Meningkatkan minat belajar siswa dengan membantu kesulitan belajar siswa secara individu maupun kelompok;
- c. Meningkatkan minat belajar siswa menggunakan metode dan media pembelajaran yang bervariasi sesuai dengan tujuan pembelajaran.
- d. Minat dapat diekspresikan melalui pernyataan yang menunjukkan bahwa siswa lebih menyukai sesuatu hal daripada hal lainnya, juga dapat dimanifestasikan melalui partisipasi dalam suatu aktivitas.
- e. Apabila seorang siswa dalam mengikuti pelajaran tidak berminat, maka siswa itu akan menemukan kegagalan, sehingga tujuan pendidikan yang diharapkan tidak akan tercapai. Adanya minat dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan suatu kebutuhan terhadap peserta didik dan jelas akan kelihatan dari hasil proses belajar yang diperolehnya akan lebih baik, jika dibandingkan dengan peserta didik yang kurang berminat. Faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar siswa adalah faktor internal (berasal dari dalam

⁴⁰ Ibid, 118.

⁴¹ Saifuddin Azwar, *Prestasi Belajar 2* (Yogyakarta, 2015), 9–10.

diri siswa itu sendiri) dan faktor eksternal (faktor yang berada diluar dalam diri siswa).⁴²

4. Karakteristik Prestasi Belajar

Belajar adalah proses yang kompleks dan unik, artinya, seseorang yang belajar melibatkan segala aspek-aspek kepribadiannya, baik itu fisik maupun mental. Keterlibatan dari semua aspek kepribadian ini akan nampak dari perilaku belajar siswa tersebut. Perilaku pembelajaran yang nampak adalah unik, artinya perilaku itu hanya terjadi orang itu dan tidak pada orang lain. Setiap orang memunculkan perilaku belajar yang berbeda. Keunikan perilaku belajar ini disebabkan oleh adanya perbedaan karakteristik yang menentukan perilaku belajar itu sendiri, seperti: gaya belajar (visual vs auditif), gaya kognitif (field independent vs field dependent), bakat minat, tingkat kecerdasan, kematangan intelektual dan lainnya yang bias dicantumkan pada karakteristik individual siswa. Perilaku belajar siswa yang kompleks dan unik ini menurut layanan dan perlakuan pembelajaran yang kompleks dan unik pula untuk setiap siswa.

Komponan pembelajaran yang bertanggung jawab untuk menangani masalah ini adalah strategi penyampaian pembelajaran, lebih khusus lagi media pembelajaran. Strategi media pembelajaran haruslah dipilih sesuai dengan karakteristik individual siswa. Komponan pembelajaran sedapat mungkin harus memberikan layanan pada setiap siswa sesuai dengan karakteristik belajarnya. Umpamanya siswa yang memiliki gaya belajar visual harus mendapatkan rangsangan

⁴² Gunarso A, *Interaksi dan Motivasi Belajar Siswa* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 1993).

belajar visual, seperti halnya siswa yang memiliki gaya auditif harus mendapatkan rangsangan belajar auditif.

5. Faktor Yang Mempengaruhi Prestasi Belajar

Kegiatan belajar dilakukan oleh setiap anak, karena melalui belajar mereka memperoleh pengalaman dari situasi yang dihadapinya. Dengan demikian belajar berhubungan dengan perubahan dalam diri individu sebagai prestasi pengalamannya di lingkungannya. Adapun faktor-faktor yang bias menimbulkan kesulitan dalam belajar di antaranya faktor yang bersumber dari dalam diri, faktor yang bersumber dari lingkungan, dan faktor yang bersumber dari lingkungan masyarakat.

Secara umum, faktor-faktor yang memepengaruhi belajar anak dapat dibedakan menjadi dua macam:

a. Faktor Internal (faktor dari dalam anak), yakni keadaan atau kondisi jasmani dan rohani anak, meliputi dua aspek yakni:

1) Aspek fisiologis

Kondisi umum jasmani dan tonus (tegang otot) yang menandai tingkat kebugaran oragan-organ tubuh dan sendi-sendinya, dapat mempengaruhi semangat dan intensitas anak dalam mengikuti pelajaran. Kondisi organ tubuh yang lemah dapat menurunkan kualitas ranah cipta (kognitif) sehingga materi yang dipelajarinya pun kurang atau tidak membekas.

2) Aspek Psikologis

Banyak faktor yang termasuk aspek psikologis yang dapat mempengaruhi kuantitas dan kualitas hasil pemebelajaran anak.

3) Tingkat Kecerdasan atau Intelegensi Anak

Intelegansi pada umumnya dapat diartikan sebagai kemampuan psiko-fisik untuk mereaksi rangsangan atau menyesuaikan diri dengan lingkungan dengan cara yang tepat. Jadi, intelegensi sebenarnya bukan persoalan otak saja, melainkan juga kualitas organ-organ tubuh lainnya. Akan tetapi, memang harus diakui bahwa peran otak dalam hubungan dengan intelegensi manusia lebih menonjol dari pada peran organ-organ tubuh lainnya, lantaran otak merupakan menara pengontrol. Tingkat kecerdasan atau intelegensi (IQ) anak tak dapat diragukan lagi, sangat menentukan tingkat keberprestasian belajar anak. Ini bermakna, semakin tinggi kemampuan intelegensi anak maka semakin besar peluangnya untuk memperoleh sukses.

4) Sikap anak

Sikap adalah gejala internal yang berdimensi efektif berupa kecenderungan untuk mereaksi atau merespons (*response tendency*) dengan cara yang relative tetap terhadap objek, orang, barang, dan sebagainya, baik secara positif maupun negative. Sikap merupakan faktor psikologis yang akan mempengaruhi belajar. Dalam hal ini sikap yang akan menunjang belajar seseorang ialah sikap positif (menerima) terhadap bahan atau pelajaran yang akan dipelajari, terhadap guru yang mengajar dan terhadap lingkungan tempat di mana ia belajar seperti: kondisi kelas, teman-temannya, sarana pengajarannya dan sebagainya.

5) Bakat anak

Secara umum, bakat adalah kemampuan potensial yang dimiliki seseorang untuk mencapai keberprestasian pada masa yang akan datang. Dengan demikian, sebetulnya setiap mempunyai bakat dalam anak berpotensi

untuk mencapai prestasi belajar sampai ke tingkat tertentu sesuai dengan kapasitas masing-masing. Jadi, secara global bakat mirip dengan intelegensi. Itulah sebabnya seorang anak yang berintelegensi sangat cerdas (superior) atau cerdas luar biasa (*very superior*) di sebut juga sebagai *gifted*, yakni anak berbakat intelektual.

6) Minat anak

Secara sederhana minat (*interset*) berarti kecenderungan dan kegairahan yang tinggi seseorang terhadap sesuatu. Minat dapat mempengaruhi kualitas pencapaian prestasi belajar anak dalam bidang-bidang studi tertentu.

b. Faktor eksternal (faktor dari luar diri anak), terdiri faktor lingkungan dan faktor instrumental sebagai berikut:

1) Faktor lingkungan

Faktor lingkungan anak ini dapat dibagi menjadi dua bagian yaitu: faktor lingkungan alam/non sosial dan faktor lingkungan sosial. Yang termasuk faktor lingkungan non sosial/alami ini ialah seperti keadaan suhu, kelembapan udara, waktu pagi, siang, malam), tempat letak gedung sekolah, dan sebagainya.

2) Faktor instrumental

Faktor instrumental ini terdiri dari gedung atau sarana fisik kelas, sarana atau alat pengajaran, guru dan kurikulum atau materi pelajaran serta strategi belajar anak. Dalam hal ini seorang guru yang memiliki kompetensi yang baik dan profesional diharapkan mampu mengantisipasi kemungkinan-kemungkinan munculnya anak yang menunjukkan segala kegagalan dengan

berusaha mengetahui dan mengatasi faktor-faktor yang menjadi penghambat proses belajar anak.⁴³

⁴³ Musli, *Pengaruh Perhatian Orang Tua Terhadap Prestasi Belajar Anak* (Yogyakarta: CV Budi Utama, 2020), 33-36.