

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Pengaruh perkembangan teknologi informasi tak dapat dihindari dalam dunia pendidikan. Karena tuntutan global dunia, pendidikan diuntut untuk selalu dan senantiasa menyesuaikan perkembangan teknologi terhadap tujuan dalam meningkatkan mutu pendidikan, terutama penyesuaian penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran.

Perkembangan dalam bidang pendidikan, teknologi informasi dan komunikasi telah mengubah berbagai macam model pembelajaran, begitu juga mengubah cara orang belajar dalam mengakses berbagai informasi serta dalam menjelaskan informasi. Dalam pendidikan kecanggihan teknologi menuntut kepada pendidik untuk terus memainkan peran penting dalam memberikan ilmu pengetahuan dan mencerdaskan peserta didik di era globalisasi.

Teknologi dapat digunakan sebagai salah satu sumber dan media pembelajaran yang efektif dan mampu mengubah pembelajaran konvensional menjadi pembelajaran modern sehingga proses pembelajaran tidak lagi berpusat pada pendidik (Teacher-Centered), tetapi menjadi sasaran pembelajaran berpusat pada siswa.¹ Dunia pendidikan tidak terlepas dari proses pembelajaran yang meliputi guru, siswa, dan lingkungan pembelajaran yang saling mempengaruhi satu sama lain dalam rangka

¹ Sri Anitah, *Pembelajaran Teknologi*, (Surakarta: Perpustakaan Yuma, 2009).

tercapainya tujuan pembelajaran. Media merupakan salah satu faktor penunjang tercapainya tujuan pembelajaran. Hal ini berkaitan dengan penggunaan media yang tepat dan bervariasi dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar dan dapat mengurangi sikap pasif siswa.

Kata media merupakan bentuk jamak dari “*Medium*”, yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Beberapa ahli memberikan definisi tentang media pembelajaran. Schramm mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran. Secara khusus, kata tersebut dapat diartikan sebagai alat komunikasi yang digunakan untuk membawa informasi dari satu sumber kepada penerima.² Menurut Gerlach dan Ely (1971), media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap. Sehingga guru, buku teks dan lingkungan sekolah merupakan media.³ Media pembelajaran adalah media yang membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran. Media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran yang terdiri dari buku, tape recorder, kaset, video camera, video recorder, film, slide (gambar), foto, gambar, grafik, televisi dan computer.

Media pembelajaran merupakan suatu teknologi pembawa pesan yang dapat digunakan untuk keperluan pembelajaran, media pembelajaran merupakan sarana fisik untuk menyampaikan materi pelajaran. Media pembelajaran merupakan sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun pandang dan dengar termasuk teknologi perangkat keras.⁴ Media pembelajaran digunakan sebagai sarana pembelajaran di

² Rustina Sundayana, *Media Pembelajaran Matematika*, (Bandung: Alfabeta, 2013).

³ Prof. Dr. Azhar Arsyad, M.A. *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2003), hlm.3.

⁴ Rusman, Deni Kurniawan dan Cepi Riyana, Op. Cit hlm. 170.

sekolah bertujuan untuk dapat meningkatkan mutu pendidikan. Media adalah sarana yang dapat digunakan sebagai perantara yang berguna untuk meningkatkan efektifitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan.⁵

Web adalah salah satu penggunaan teknologi internet dalam penyampaian informasi dengan jangkauan luas yang berlandaskan tiga kriteria yaitu: (1) Web merupakan jaringan dengan kemampuan memperbaharui, menyimpan, mendistribusikan dan membagi materi ajar atau informasi, (2) pengiriman sampai ke pengguna melalui komputer dengan menggunakan internet yang standar, (3) memfokuskan pada pandangan yang paling luas tentang pembelajaran dibalik paradigma pembelajaran tradisional.⁶ Prinsip pembelajaran online yang menjadi landasan Web merupakan salah satu bentuk inovasi pembelajaran modern saat ini, keuntungan yang didapatkan dengan memanfaatkan teknologi ini yakni keefisienan dan kefleksibilitasnya membuatnya mampu diterima oleh masyarakat dunia dan berkembang pesat.

Kegiatan pembelajaran terdapat beberapa komponen meliputi: tujuan, bahan pembelajaran, penilaian, metode dan alat atau media pembelajaran. Komponen tersebut menjadi komponen utama yang harus dipenuhi dalam proses belajar mengajar, komponen yang tidak bisa berdiri sendiri, akan tetapi saling berhubungan dan mempengaruhi satu sama lainnya.⁷ Penggunaan media pembelajaran merupakan salah satu komponen penting di dalam proses pembelajaran di sekolah. Penggunaan media

⁵ Rubhan Masykur, Nofrizal, Muhamad Syazali, "*Pengembangan Media Pembelajaran Matematika dengan Macromedia Flash*". (Jurnal Pendidikan Matematika, Vol. 8, No. 2, 2017), hlm. 179.

⁶ Rusman, *Model-Model Pembelajaran*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2010), hlm. 349.

⁷ Ayu Kurniawati, "*Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Microsoft Power Point*", (Yogyakarta: UIN Yogyakarta, 2011), hlm. 2.

sangatlah penting, karena membantu pencapaian tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, penyiapan media pembelajaran menjadi salah satu tanggung jawab pendidik.⁸

Penggunaan alat bantu berupa media pembelajaran yang sifatnya interaktif, akan membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan serta isi dari mata pelajaran.⁷ Banyak penelitian yang memperlihatkan bahwa media telah berhasil menunjukkan keunggulannya untuk membantu para pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran secara cepat dan lebih mudah ditangkap oleh para siswa. Selain itu terdapat kekuatan positif dan sinergi yang mampu merubah sikap dan tingkah laku mereka kearah perubahan yang kreatif dan dinamis.⁹

Dalam kurikulum 2013 peran guru dalam aktivitas pembelajaran tidak hanya menyampaikan ilmu pengetahuan, tetapi juga memainkan berbagai peran yang bertujuan mengembangkan potensi anak didik secara optimal. Begitu juga kurikulum 2013 cenderung menekankan pada aspek pembentukan kompetensi serta karakter peserta didik, hal tersebut tentu menuntut kemampuan guru untuk dapat merancang pembelajaran yang efektif dan bermakna, mampu merancang pembelajaran efektif dan bermakna, dalam kurikulum 2013 guru di tuntut untuk mampu mengorganisasikan pembelajaran secara efektif.¹⁰

Menurut Nana Sudjana (2005: 20), hakikat hasil belajar adalah perubahan tingkah laku individu yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Menurut Nana Sudjana (2005: 38), hasil belajar yang dicapai siswa dipengaruhi oleh dua faktor utama yakni faktor dari dalam diri siswa itu dan faktor yang datang dari luar diri siswa atau faktor lingkungan. Faktor yang datang dari diri siswa terutama

⁸ Sofan Amri, *“Pengembangan dan Model Pembelajaran Dalam Kurikulum 2013”*, (Jakarta: Prestasi Pustaka, 2013), hlm. 30.

⁹ Asnawir dan Basyiruddin Usman, *“Media Pembelajaran”*, (Jakarta: Ciputat Press, 2002), hlm. 1.

¹⁰ Mulyasa E, *“Pengembangan dan Implementasi Dalam Kurikulum 2013”*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2013), hlm. 104.

kemampuan yang dimilikinya. Faktor kemampuan siswa besar sekali pengaruhnya terhadap hasil belajar yang dicapai. Disamping faktor kemampuan yang dimiliki siswa juga ada faktor lain, seperti: motivasi belajar, minat dan perhatian, sikap dan kebiasaan belajar, ketekunan, sosial ekonomi, faktor fisik dan psikis.

Secara umum Abdurrahman menjelaskan, bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar menurutnya juga anak-anak yang berhasil dalam belajar ialah berhasil mencapai tujuan-tujuan pembelajaran atau tujuan instruksional.¹¹ Adapun yang dimaksud dengan belajar Menurut Usman adalah “Perubahan tingkah laku pada diri individu berkat adanya interaksi antara satu individu dengan individu lainnya dan antara individu dengan lingkungan”.¹²

Lebih luas lagi Subrata mendefinisikan belajar adalah “(1) membawa kepada perubahan, (2) Bahwa perubahan itu pada pokoknya adalah didaptkannya kecakapan baru, (3) Bahwa perubahan itu terjadi karena usaha dengan sengaja”.¹³ Dari beberapa defenisi di atas terlihat para ahli menggunakan istilah “perubahan” yang berarti setelah seseorang belajar akan mengalami perubahan. Untuk lebih memperjelas Mardianto memberikan kesimpulan tentang pengertian belajar:

1. Belajar adalah suatu usaha, yang berarti perbuatan yang dilakukan secara sungguh-sungguh, sistematis, dengan mendayagunakan semua potensi yang dimiliki, baik fisik maupun mental.
2. Belajar bertujuan untuk mengadakan perubahan di dalam diri antara lain perubahan tingkah laku diharapkan kearah positif dan kedepan.

¹¹ Mulyono Abdurrahman, *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 1999), hlm. 38.

¹² Muhammad Uzer Usman, *Menjadi Guru Profesional*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2000), hlm. 5.

¹³ Sumadi Surya Subrata, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 1995), hlm. 249.

3. Belajar juga bertujuan untuk mengadakan perubahan sikap, dari sikap negatif menjadi positif, dari sikap tidak hormat menjadi hormat dan lain sebagainya.
4. Belajar juga bertujuan mengadakan perubahan kebiasaan dari kebiasaan buruk, menjadi kebiasaan baik. Kebiasaan buruk yang dirubah tersebut untuk menjadi bekal hidup seseorang agar ia dapat membedakan mana yang dianggap baik di tengah-tengah masyarakat untuk dihindari dan mana pula yang harus dipelihara.
5. Belajar bertujuan mengadakan perubahan pengetahuan tentang berbagai bidang ilmu, misalnya tidak tahu membaca menjadi tahu membaca, tidak dapat menulis jadi dapat menulis. Tidak dapat berhitung menjadi tahu berhitung dan lain sebagainya.
6. Belajar dapat mengadakan perubahan dalam hal keterampilan, misalnya keterampilan bidang olah raga, bidang kesenian, bidang teknik dan sebagainya.¹⁴

Hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh individu setelah proses belajar berlangsung, yang dapat memberikan perubahan tingkah laku baik pengetahuan, pemahaman, sikap dan keterampilan siswa sehingga menjadi lebih baik dari sebelumnya.¹⁵ Hasil belajar merupakan salah satu indikator dari proses belajar. Hasil belajar adalah perubahan perilaku yang diperoleh siswa setelah mengalami aktivitas belajar.¹⁶ Salah satu indikator tercapai atau tidaknya suatu proses pembelajaran adalah dengan melihat hasil belajar yang dicapai oleh siswa.

Hasil belajar merupakan tingkat penguasaan yang dicapai oleh siswa dalam mengikuti program belajar mengajar, sesuai dengan tujuan yang ditetapkan menurut Dimiyati dan Mudjiono.¹⁷ Dapat dipahami bahwa yang dimaksud dengan hasil belajar merupakan suatu proses untuk melihat sejauh mana siswa dapat menguasai

¹⁴ Mardianto, *Psikologi Pendidikan*, (Medan: Perdana Publishing, 2012), hlm. 39-40.

¹⁵ M. Ngalim Purwanto, *Psikologi Pendidikan*, (Bandung: Remaja Rosda Karya, 2002), hlm. 82.

¹⁶ Catharina Tri Anni, *Psikologi Belajar*, (Semarang: IKIP Semarang Press, 2004), hlm. 4.

¹⁷ Dimiyati dan Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta: Rineka Cipta, cet. 3, 2006), hlm. 3.

pembelajaran setelah mengikuti kegiatan proses belajar mengajar, atau keberhasilan yang dicapai seorang peserta didik setelah mengikuti kegiatan pembelajaran yang ditandai dengan bentuk angka, huruf, atau simbol tertentu yang disepakati oleh pihak penyelenggara pendidikan. Dari beberapa teori di atas tentang pengertian hasil belajar, maka hasil belajar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah hasil belajar (perubahan tingkah laku: kognitif, afektif dan psikomotorik) setelah selesai melaksanakan proses pembelajaran dengan strategi pembelajaran information search dan metode resitasi yang dibuktikan dengan hasil evaluasi berupa nilai.

Hasil belajar siswa dibantu oleh guru, dalam proses pembelajaran. Hasil belajar merupakan berakhirnya pengajaran dari puncak belajar. Dalam mendidik siswa selain menggunakan media buku dalam pembelajaran dikelas, guru juga dapat memberikan proses belajar dengan menggunakan perangkat lunak dari sistem komputer. Sehingga dengan perangkat lunak dalam media pembelajaran mampu membantu siswa menjadi lebih baik dalam proses belajarnya, siswa tidak merasa jenuh dan merasa bosan dalam proses belajar di dalam kelas. Pemanfaatan media pembelajaran dengan menggunakan teknologi digital sudah banyak dilakukan oleh para pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran yang lebih luas lagi dengan didukung teknologi internet yang sudah bisa diakses di mana pun berada dan kapan pun bisa.¹⁸

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan peneliti pada tanggal 02 November 2022 didapatkan fakta bahwa hasil belajar PAI, yaitu penggunaan media pembelajaran yang belum maksimal, sehingga mata pelajaran PAI dengan materi al-Kulliyatu al-Khamsah mengalami penurunan karena kurang menyerap pada materi yang diajar. Dalam hal ini, cara penyampaian materi sangat berpengaruh besar terhadap kognitif

¹⁸ Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2003), hlm. 3.

peserta didik, baik dari segi pemahaman maupun hasil belajar peserta didik. Pada mata pelajaran PAI mengalami penurunan nilai UTS.

Setelah melakukan pengamatan melalui observasi di SMK PGRI 1 Kediri, khususnya di kelas X-TPM 1 bahwa peserta didik di kelas tersebut mengikuti perkembangan teknologi informasi dan menyukai jika pembelajaran dilakukan menggunakan teknologi informasi. Pada saat pengamatan berlangsung, peneliti melihat bahwa SMK PGRI 1 Kediri memiliki fasilitas ruang laboratorium Komputer yang memadai. Ruang tersebut dapat dimanfaatkan sebagai sarana pendukung dalam kegiatan belajar mengajar terutama menggunakan media pembelajaran berbasis Web dan dapat memberikan hal positif terhadap keberhasilan dari suatu proses pembelajaran dan hal tersebut dapat dijadikan peluang bagi pendidik untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis Web.

Hasil belajar PAI pada SMK PGRI 1 Kediri tersebut berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan peneliti tanggal 02 November 2022 dengan kesimpulan bahwa 50% nilai UTS mata pelajaran PAI siswa mengalami penurunan. Dan juga berdasarkan wawancara terhadap guru mata pelajaran PAI di SMK PGRI 1 Kediri, beliau mendeskripsikan bahwa hasil belajar mata pelajaran PAI akhir-akhir ini mengalami penurunan disebabkan oleh kurangnya minat siswa terhadap mata pelajaran PAI yang membuat nilai UTS menurun. Secara teori, menurunnya minat siswa belajar sosiologi juga diungkapkan oleh guru mata pelajaran sosiologi (Bapak Ruswandi) yang menyatakan minat siswa menurun terlihat dari: ¹⁹

- a. Banyaknya siswa yang mengganggu temannya dalam belajar
- b. Siswa yang suka berbicara sewaktu guru menerangkan pelajaran
- c. Tidak mencatat apa yang dijelaskan oleh guru.

¹⁹ Ruswandi, *Metode penelitian Pendidikan SD*, (Bandung: Upi Press, 2010).

Akibat dari perilaku siswa dalam mengikuti proses pembelajaran berdampak pada menurunnya minat dalam mengikuti proses pembelajaran, sehingga perolehan nilai hasil belajar siswa menjadi rendah. Menurunnya minat belajar siswa terlihat pada perolehan nilai hasil belajar sosiologi yang lebih rendah dibanding perolehan nilai hasil belajar IPS lainnya.

1. Mendeskripsikan faktor-faktor penyebab menurunnya minat dalam belajar sosiologi siswa Kelas XI IPS di SMA N 1 Bayang Utara.
2. Mendeskripsikan upaya yang dilakukan oleh guru sosiologi dalam meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran sosiologi Kelas XI IPS DI SMAN 1 Bayang Utara.

Disebabkan oleh kurangnya minat siswa terhadap mata pelajaran PAI, kurangnya konsentrasi siswa selama proses pembelajaran, rendahnya pemahaman konsep siswa, serta kurangnya kedisiplinan siswa. Dan dari hasil observasi tersebut, media pembelajaran berbasis Web memberikan inovasi dan banyak kemudahan .

Penggunaan media pembelajaran berbasis Web dalam suatu proses pembelajaran diharapkan sebagai alternative, dalam mengatasi masalah kemandirian belajar yang sering dijumpai, karena penggunaan media ini memungkinkan mengajarkan seorang siswa mencari dan mempelajari ilmu pengetahuan yang lebih luas didunia internet sehingga memunculkan daya kreativitas siswa dalam mempelajari ilmu pengetahuan. Selain itu dengan pembelajaran berbasis Web juga diharapkan kognitif siswa terhadap hasil belajar dapat mudah tercapai.

Media Pembelajaran Berbasis Web merupakan media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran berlangsung dengan menggunakan software yang berbasis Web yang berisi tentang muatan pembelajaran yang meliputi: judul, tujuan, materi pembelajaran, dan evaluasi pembelajaran. Hal tersebut sejalan dengan

apa yang dikemukakan oleh Rober Heinich, dkk dalam ²⁰ yang menyatakan bahwa Sistem Komputer dapat menyampaikan pembelajaran secara individual dan langsung kepada para siswa/peserta didik dengan cara berinteraksi dengan mata pelajaran yang diprogramkan kedalam system computer, inilah yang disebut pembelajaran berbasis Web.

Oleh karena itu, peneliti mengembangkan sebuah media pembelajaran berbasis Web yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran PAI karena oleh kurangnya minat siswa terhadap mata pelajaran PAI, kurangnya konsentrasi siswa selama proses pembelajaran, rendahnya pemahaman konsep siswa, serta kurangnya kedisiplinan siswa. Web tersebut juga dapat digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah. Sehingga peneliti akan mengembangkan media melalui penelitian Skripsi dengan judul *“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PAI Siswa SMK PGRI 1 Kediri”*.

B. RUMUSAN MASALAH

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran berbasis Web untuk meningkatkan hasil belajar PAI siswa SMK PGRI 1 Kediri?
2. Bagaimana efektivitas media pembelajaran berbasis Web untuk meningkatkan hasil belajar PAI siswa SMK PGRI 1 Kediri?

C. TUJUAN PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

1. Mendeskripsikan pengembangan media pembelajaran berbasis Web untuk meningkatkan hasil belajar PAI siswa SMK PGRI 1 Kediri.

²⁰ Rusman, *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer Mengembangkan Profesionalisme Guru Abad 21*, (Bandung: Alfabeta, 2012).

2. Mengukur efektivitas media pembelajaran berbasis Web untuk meningkatkan hasil belajar PAI siswa SMK PGRI 1 Kediri.

D. MANFAAT PENELITIAN

Manfaat yang diharapkan dari proses penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat bagi Peserta Didik

Meningkatkan keefektifan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran, mendukung semangat atau memotivasi dan daya tarik dalam belajar pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

2. Manfaat bagi Guru

Diharapkan dapat memudahkan guru dalam menyiapkan pembelajaran Pendidikan Agama Islam sehingga dapat mendukung tercapainya tujuan pembelajaran tersebut.

3. Manfaat bagi Sekolah

Penelitian ini dapat membantu sekolah memfasilitasi sumber belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

4. Manfaat bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan tambahan referensi bagi peneliti berikutnya yang ingin mengembangkan media pembelajaran interaktif.

E. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Produk pengembangan media pembelajaran berbasis Web untuk meningkatkan hasil belajar mata pelajaran PAI siswa SMK PGRI 1 Kediri dalam penelitian dan pengembangan ini diharapkan memiliki spesifikasi sebagai berikut :

1. Media pembelajaran Web ini dikembangkan diawali dengan permasalahan yang terjadi di lingkungan sekitar sekolah untuk dihubungkan dengan materi pelajaran yang akan dipelajari.

2. Media pembelajaran yang dikembangkan hanya pada mata pelajaran PAI materi tentang al-Kulliyatu al-Khamsah.
3. Media pembelajaran Web dirancang dengan penyajian yang lebih menarik dan mudah dipahami, sehingga praktis dipelajari para siswa dalam mata pelajaran PAI.

F. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Dalam penelitian dan pengembangan ini sangat penting untuk dilakukan, mengingat permasalahan-permasalahan yang dihadapi peserta didik banyak seperti halnya kurangnya minat siswa terhadap mata pelajaran PAI, kurangnya konsentrasi siswa selama proses pembelajaran, rendahnya pemahaman siswa, serta kurangnya kedisiplinan siswa. Oleh karena itu, penelitian ini perlu dikembangkan dan perlu dilakukan agar dalam pembelajaran dapat menjadi menarik peserta didik dan menambah wawasan pengetahuan untuk pendidik. Dalam hal ini produk yang dikembangkan yaitu media yang berbasis Web, yang dimana Web ini bisa membagikan penggambaran narasi yang lebih menarik. Media pembelajaran berbasis Web juga menyajikan gambar-gambar yang menarik dengan alur cerita yang singkat agar bisa dikaitkan keseharian peserta didik yang pada akhirnya peserta didik dapat lebih memahami karena relevan dengan kehidupannya sehari-hari.

Berdasarkan uraian diatas, maka pentingnya penelitian dan pengembangan media berbasis Web ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi siswa, sebagai pemicu dalam meningkatkan pemahaman konsep mempelajari mata pelajaran PAI.
2. Bagi guru, dapat mempermudah dalam proses pembelajaran.

G. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

1. Asumsi dalam Penelitian dan Pengembangan (RnD) adalah:

- a. Media Pembelajaran berbasis Web dapat menjadikan proses pembelajaran mata pelajaran PAI pada materi al-Kulliyatu al-Khamsah.
 - b. Media Pembelajaran berbasis Web mempermudah pengajar dan peserta didik dalam proses pembelajaran mata pelajaran PAI pada materi materi al-Kulliyatu al-Khamsah lebih efektif.
2. Batasan dalam Penelitian dan Pengembangan (RnD) adalah:

Media pembelajaran berbasis Web pada mata pelajaran PAI dikembangkan dengan adanya keterbatasan. Terkait dengan pengembangan yang dilaksanakan terbatas pada Media Pembelajaran Berbasis Web Pada Mata Pelajaran PAI Materi al-Kulliyatu al-Khamsah.

H. Penelitian Terdahulu

Penelitian yang relevan/sebelumnya tentang pembelajaran berbasis Web:

1. Randy Irawan, Herman Dwi Harjono judul penelitian-Pengembangan e-learning Berbasis Moodle Dalam Peningkatan Pemahaman Lagu Pada Pembelajaran Bahasa Inggris, 2018, hasil penelitian tersebut adalah

Sebagai hasil dalam penelitian pengembangan itu adalah: produk e-learning berbasis Moodle dalam peningkatan pemahaman lagu pembelajaran bahasa Inggris untuk siswa SMK kelas X efektif dalam meningkatkan hasil belajar, hasil dari penelitian dan pengembangan berupa produk e-learning berbasis Moodle untuk meningkatkan meningkatkan kemampuan listening pada pembelajaran bahasa Inggris untuk siswa SMK kelas X yang dapat diakses melalui elearning betterenglish. com. Software yang digunakan untuk mengembangkan *e-learning* ini menggunakan *Moodle versi 3.1* dengan menambahkan plugins Poodll dan Audio online sedangkan fitur Moodle yang digunakan berupa forum, chat, materi, dan Quiz dan tugas. Kegiatan pembelajaran menggunakan e-learning ini dapat

dilakukan dengan cara tatap muka dan jarak jauh (online). Kelayakan produk e-learning berbasis *Moodle* meningkatkan kemampuan listening pada pembelajaran bahasa Inggris untuk siswa SMK kelas X berdasarkan hasil uji alpha melalui validasi oleh ahli materi 1 diperoleh rata-rata penilaian sebesar 4,60 dengan kategori "*Sangat Baik*" dan validasi oleh materi 2 diperoleh rata-rata penilaian sebesar 4,08 dengan kategori "*Baik*".

Penelitian pengembangan ini bertujuan: (1) menghasilkan produk e-learning bahasa Inggris berbasis Moodle yang layak dalam peningkatan listening skill pada pembelajaran bahasa Inggris untuk SMK Negeri 4 Yogyakarta (2) mengetahui seberapa efektif e-learning berbasis Moodle terhadap listening skill pembelajaran bahasa Inggris siswa kelas X SMK Negeri 4 Yogyakarta.

2. Arif Rahman Hakim dengan judul Pengembangan e-learning Berbasis Moodle Sebagai Media Pengelolaan Pembelajaran, 2018, hasil dari penelitian tersebut adalah untuk mendiskripsikan pengembangan dan penggunaan e-learning berbasis Moodle sebagai media dalam pengelolaan pembelajaran. Kajian ini menggunakan metode R&D dengan tahapan menggunakan model yang dikembangkan oleh Sugiyono yaitu; desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba skala kecil, revisi produk, uji coba skala besar, revisi produk dan produk final. Subjek kajian dalam pengembangan e-learning berbasis Moodle ini adalah mahasiswa Jurusan Pendidikan Agama Islam (PAI) Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Ponorogo.

Pengembangan e-learning berbasis moodle sebagai media dalam mengelola pembelajaran, maka dapat disimpulkan bahwa: 1) Pengembangan e-learning berbasis Moodle sebagai media untuk mengelola pembelajaran mata kuliah teknologi pendidikan dilakukan dengan melakukan instalasi Moodle terlebih

dahulu lalu kemudian mengatur tampilan serta menu-menu yang dibutuhkan sesuai dengan tujuan mengembangkannya, yaitu sebagai media mengelola pembelajaran; 2) Penggunaan e-learning berbasis Moodle sebagai media untuk mengelola pembelajaran mata kuliah Teknologi Pendidikan adalah meliputi empat aspek yaitu; e-learning sebagai media perencanaan pembelajaran, e-learning sebagai media pelaksanaan pembelajaran, e-learning sebagai media pengevaluasian pembelajaran dan e-learning sebagai media pengawasan pembelajaran; 3) Efektifitas e-learning berbasis Moodle sebagai media untuk mengelola pembelajaran mata kuliah Teknologi Pendidikan adalah dalam kategori baik dengan perolehan skor rata-rata 84,52. Dan secara lebih rinci, e-learning berbasis Moodle sebagai media untuk mengelola pembelajaran memiliki kategori sangat baik sebagai media dalam melaksanakan pembelajaran dengan skor 87,03 dan pengawasan pembelajaran dengan skor 86,98 sementara dalam kategori baik sebagai media dalam merencanakan pembelajaran dengan skor 79,17 dan mengevaluasi pembelajaran dengan skor 84,90.

3. M.Samsudin, Ni Nyoman Utami Januhari dengan judul Pengembangan Pembelajaran e-learning Dengan Moodle (Modulator Object-Oriented Dynamic Learning Environment), 2019, hasil penelitian tersebut permasalahan yang terjadi hasil analisis dan pembahasan yang diperoleh, maka dapat disimpulkan bahwa efektivitas penggunaan media pembelajaran e-learning lebih tinggi dari pada menggunakan media pembelajaran konvensional. e-learning merupakan salah satu alternatif media pembelajaran interaktif yang mengembangkan sikap aktif, mandiri dan kreatif. Pengembangan e-learning dilakukan dengan kustomisasi pada perangkat lunak Moodle (Modular ObjectOriented Dynamic Learning

Environment) yang berbasiskan open source untuk diaplikasikan pada elearning SMK TI Bali Global Klungkung.

4. Moh. Solihin judul penelitian-pengembangan desain media pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis WEBI (Studi Kasus Materi Wakaf untuk Siswa Kelas X di SMA Al-Falah Ketintang Surabaya) 2015, hasil penelitian tersebut adalah

Sebagai hasil dalam penelitian pengembangan itu adalah: 1) Sistem aplikasi Web dengan alamat www.indomedia.web.id untuk mengelola media pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) dengan materi 10 fikih wakaf yang terintegrasi dengan pertemuan di kelas. 2) Data implementasi produk di lapangan, menghasilkan suatu kesimpulan bahwa produk yang dikembangkan dapat ditindak lanjuti dengan melakukan pengembangan pada beberapa bagian konten yang dibangun sebagai fitur. Berdasarkan evaluasi ahli media, produk yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah produk “starter” yang memberikan peluang pada penelitian serupa untuk dilakukan pengembangan lebih lanjut, terutama pengelolaan database dan penambahan fitur yang diperlukan untuk sebuah kelas pembelajaran virtual sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran PAI khususnya, dan mata pelajaran lainnya. Produk ini cukup efektif untuk membuat siswa lebih siap pada pertemuan di kelas yang akan berpengaruh pada kemampuan kognitifnya. Hal ini dapat dilihat dari hasil posttest yang cenderung mengalami peningkatan dibanding pretest.

Penelitian pengembangan ini bertujuan: (1) Mengembangkan desain kelas pembelajaran virtual sebagai media pembelajaran berbasis Web untuk mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI); (2) Mengimplementasikan produk untuk materi wakaf pada mata pelajaran PAI di SMA Al-Falah Ketintang Surabaya; dan

(3) Mengetahui efektifitas produk hasil pengembangan. Teori yang melandasi penelitian ini antara lain adalah model pengembangan ADDIE yang 11 merupakan akronim dari Analysis, Design, Develop, Implentation, dan Evaluation.

Persamaan dengan penelitian ini adalah sama-sama menyajikan kelas pembelajaran virtual sebagai media berbasis Web untuk mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, adapun perbedaannya adalah di penelitian tersebut menggunakan Web masih luas dan menyajikan sebuah produk aplikasi yang terprogram, sedangkan penelitian ini hanya menggunakan beberapa artikel Pendidikan Agama Islam yang bersumber dari blog yang disajikan penulis dan di validasi oleh ahli untuk dikumpulkan kedalam sebuah blog.

5. Rijki Ramdani, Munawar Rahmat, Agus Fakhruddin dengan judul penelitian-media pembelajaran e-learning dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA laboratorium percontohan UPI BANDUNG 2018, hasil dari penelitian tersebut adalah Pembelajaran yang memanfaatkan internet salah satunya adalah media pembelajaran e-learning. Tujuan penelitian ini untuk mendeskripsikan dan menganalisis: (1) perencanaan pembelajaran; (2) proses pembelajaran; (3) evaluasi pembelajaran; (4) hasil proses pembelajaran PAI dengan elearning.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dan metode deskriptif. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara wawancara, observasi dan studi dokumentasi. Penelitian ini dilakukan di SMA Laboratorium Percontohan UPI Bandung yang telah 12 menggunakan media pembelajaran e-learning. Berdasarkan hasil penelitian, ditemukan bahwa perencanaan pembelajaran PAI dengan e-learning tidak jauh berbeda dengan tidak menggunakan e-learning. Proses pelaksanaan pembelajaran PAI dengan e-learning dilakukan dengan metode ceramah yang dibantu dengan media pembelajaran e-learning sebagai pusat sumber

belajar siswa. Evaluasi pembelajaran PAI dengan e-learning dilakukan pada saat setelah sub bab materi telah dipelajari oleh siswa dengan sistem otomatis pada e-learning. Hasil proses pembelajaran PAI dengan elearning berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Pengaruh tersebut hanya dialami pada kompetensi pengetahuan saja, sedangkan sikap dan keterampilan tidak ada korelasinya.

Persamaannya dari penelitian diatas adalah model pembelajaran e-learning yang sama dalam memanfaatkan internet sebagai media belajar. Dan perbedaannya pada penelitian ini adalah dasar dari model e-learning yaitu pembelajaran berbasis Web yang hanya berfokus pada pemanfaatan blog dan pengambilan data penelitian yang berbeda dimana penulis akan menggunakan pretest dan posttest.

Tabel 1.1 Persamaan, Perbedaan, dan Orisinalitas Penelitian

No	Peneliti Terdahulu	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas Penelitian
1	Randy Irawan, Herman Dwi Harjono, 2018, <i>“Pengembangan e-learning Berbasis Moodle Dalam Peningkatan Pemahaman Lagu Pada Pembelajaran Bahasa Inggris.”</i>	Menggunakan media yang sama yakni <i>Moodle</i> .	Perbedaan terletak pada penggunaan materi dan juga jenjang siswa yang sekolah yang dituju dalam penelitian.	Penelitian ini akan mengkonstruksikan dari beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan mencoba mengembangkan media pembelajaran yang berbasis Moodle pada mata pelajaran PAI materi al-Kulliyatu al-Khamsah.
2	Arif Rahman Hakim, 2018, <i>“Pengembangan e-learning Berbasis Moodle Sebagai Media Pengelolaan</i>	Pembelajaran dengan berbantuan e-learning berbasis moodle akan memudahkan dan melancarkan	Jenjang sekolah dan materi yang digunakan pada penelitian berbeda.	

	<i>Pembelajaran</i> ”.	n, tidak hanya mahasiswa tetapi juga dosen dalam proses pembelajaran.		
3	Moh. Solihin, 2015, “ <i>Pengembangan desain media pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis WEBI (Studi Kasus Materi Wakaf untuk Siswa Kelas X di SMA Al-Falah Ketintang Surabaya)</i> ”.	Sama-sama menyajikan kelas pembelajaran virtual sebagai media berbasis WEB untuk mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, adapun perbedaannya adalah di penelitian tersebut menggunakan web masih luas dan menyajikan sebuah produk aplikasi yang terprogram.	Hanya menggunakan beberapa artikel Pendidikan Agama Islam yang bersumber dari blog yang disajikan penulis dan di validasi oleh ahli untuk dikumpulkan kedalam sebuah blog.	
4	Rijki Ramdani, Munawar Rahmat, Agus Fakhrudin, 2018, “ <i>Media pembelajaran e-learning dalam pembelajaran</i> ”.	Model pembelajaran e-learning yang sama dalam memanfaatkan internet sebagai media belajar.	Dasar dari model e-learning yaitu pembelajaran berbasis web yang hanya berfokus pada pemanfaatan blog dan	

	<i>Pendidikan Agama Islam di SMA laboratorium percontohan UPI BANDUNGI”</i>		pengambilan data penelitian yang berbeda dimana penulis akan menggunakan pretest dan post-test.	
5	Skripsi Rizka Akmal Faruqi tahun 2017 jurusan PGMI UIN Maulana Malik Ibrahim Malang dengan judul “Pengembangan Bahan Ajar Multimedia Interaktif Pada Materi Gerak dan Gaya Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Kelas IV MIN Sukosewu Blitar.”	Metode R&D Mata Pelajaran IPA Materi Gaya dan Gerak Kelas IV.	Bahan Ajar Multimedia Interaktif Meningkatkan Pemahaman Konsep.	Pada penelitian Rizka Akmal Faruqi Pengembangan Bahan Ajar Multimedia Interaktif Pada Materi Gerak dan Gaya Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Kelas IV MIN Sukosewu Blitar. Pada hasil penelitian tingkat kemenarikan media pembelajaran mencapai 88,89%. Perbedaan hasil belajar dengan rata-rata kelas yang menggunakan media pembelajaran sebesar 78,2 sedangkan rata-rata kelas yang tidak menggunakan media sebesar 54,5 maka selisihnya sebesar 54,5

				<p>maka selisihnya sebesar 23,7. Dibuktikan dengan hasil uji-t bahwa t-hitung= -7.011 sedangkan t-tabel= 2.05954 yang berarti t-hitung lebih besar dari t-tabel maka H_0 ditolak dan H_1 diterima jadi terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai kelas yang menggunakan media dengan kelas yang tidak menggunakan media.</p>
--	--	--	--	--

I. Definisi Istilah atau Definisi Operasional

Pada sub bab ini, penulis akan menjelaskan beberapa istilah atau kata yang terdapat pada judul skripsi ini guna ketidaksalah pahaman dalam memahami, dan mencegah terjadinya kerancuan makna. Judul skripsi ini adalah: “*Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PAI Siswa SMK PGRI 1 Kediri*”. Adapun penjelasannya adalah sebagai berikut:

1. Pengembangan: suatu proses yang mendesain pembelajaran secara logis, dan sistematis dalam rangka untuk menetapkan segala sesuatu yang akan dilaksanakan dalam proses kegiatan belajar dengan memperhatikan potensi dan kompetensi peserta didik.²¹
2. Media Pembelajaran: segala bentuk alat komunikasi yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dari sumber ke peserta didik secara terencana sehingga

²¹ Abdul Majid, *Perencanaan Pembelajaran*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2005), hlm. 24.

tercipta lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif.²² Pendapat lain mengatakan bahwa media pembelajaran adalah segala bentuk perangkat fisik yang dirancang secara terencana untuk menyampaikan informasi dan membangun interaksi. Perangkat fisik yang dimaksud meliputi benda asli, cetakan, visual, audio, audio-visual, multimedia, dan materi Web. Perangkat tersebut harus dirancang dan dikembangkan untuk memenuhi kebutuhan dan tujuan pembelajaran peserta didik.²³

3. Hasil belajar: sesuatu hasil yang sudah dicapai setelah proses belajar ataupun setelah mengalami interaksi dengan lingkungannya untuk mendapatkan ilmu wawasan yang hendak memunculkan hasil belajar yang cocok dengan misi pembelajaran.
4. Web: sebuah kumpulan dari halaman-halaman Web yang saling berhubungan digunakan untuk menyajikan informasi bisa berupa teks, video, film, musik, suara yang tersimpan dalam sebuah server Web internet yang disajikan dalam bentuk hiperteks. Web dapat diakses melalui perangkat saat tersambungny jaringan internet atau intranet.
5. PAI: usaha sadar untuk membimbing ke arah pembentukan kepribadian peserta didik secara sistematis dan pragmatis, supaya hidup sesuai dengan ajaran Islam, sehingga terjadinya kebahagiaan dunia akhirat.²⁴

²² Hamzah, Nina Lamatenggo, *Teknologi Komunikasi & Informasi Pembelajaran*, (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2011), hlm. 122.

²³ Muhammad Yaumi, *Media dan Teknologi Pembelajaran*, (Jakarta: Prenada Media Group, 2018), hlm. 7.

²⁴ Muhaimin, *Pengembangan Kurikulum Pendidikan Agama Islam*, (Jakarta: Rajawali Press, 2007), hlm. 7-8.