

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pelaksanaan Pendidikan Agama Islam di sekolah merupakan hal yang sangat penting untuk dilaksanakan. Pelaksanaan Pendidikan Agama Islam di sekolah juga diatur dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada Pasal 12 ayat (1) huruf a mengamanatkan bahwa setiap peserta didik pada setiap satuan pendidikan berhak mendapatkan pendidikan agama sesuai agama yang dianutnya dan diajar oleh pendidik yang seagama¹. Maka pada setiap lapisan pendidikan mulai dari sekolah dasar sampai perguruan tinggi Pendidikan Agama Islam merupakan suatu pembelajaran yang wajib diadakan.

Namun ketika pandemi covid 19 datang semua sektor baik sektor ekonomi, pendidikan, sosial tidak dapat berjalan selayaknya. Pada sektor pendidikan pandemi menyebabkan proses pembelajaran tidak dapat berjalan dengan baik, salah satunya adalah pembelajaran PAI. Pembelajaran yang tidak dapat berjalan secara maksimal ini hasil belajar menurun.² Pandemi yang berlangsung cukup lama memberikan dampak terhadap semua sektor kehidupan. Sekarang di era pasca pandemi semua sektor mulai mencoba beroperasi dengan syarat mengedepankan protokol kesehatan. Salah satu sektor yang mulai berjalan kembali adalah sektor pendidikan. Pada era pasca

¹ Anggota IKAPI, *Undang-Undang Dasar Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Sisdiknas Tentang Sistem Pendidikan Nasional* (Bandung: Fokus Media, 2006), 2.

² Nur Amaliah, Jinara, and Mesra Damayanti, "Sosialisasi Pembuatan e-learning Sebagai Media Pembelajaran Alternatif Masa Pandemi Covid 19 Pada Guru-Guru SDN 18 Galung Lombok Polewali Mandar," *Jurnal Aplikasi Teknik Dan Pengabdian Masyarakat* 5 (2021): 56.

pandemi ini semua pelaku pendidikan menginginkan pendidikan dapat berjalan semaksimal mungkin sehingga bisa dicapai hasil belajar yang maksimal. Namun meskipun saat ini sekolah sudah bisa melaksanakan pendidikan di sekolah namun dengan kebijakan PTMT (Pertemuan Tatap Muka Terbatas), jadi siswa belum dapat berkumpul dan belajar bersama – sama dan waktu pembelajaran tatap muka masih dibatasi. Hal ini menyebabkan permasalahan yaitu hasil belajar maksimal yang diinginkan belum dapat tercapai. Guru sebagai seorang pendidik tentu mencoba memberikan solusi untuk permasalahan tersebut. Salah satu solusi yang dapat diberikan adalah memanfaatkan teknologi untuk membuat media pembelajaran *e-learning*.³

Dengan adanya pengembangan dalam media pembelajaran diharapkan terjadi peningkatan pada hasil belajar siswa. Hal ini sesuai dengan pendapat Slameto yang menyatakan bahwa salah satu faktor yang mempengaruhi hasil belajar adalah media pembelajaran.⁴

Melalui pemanfaatan teknologi dalam pengembangan media pembelajaran berhasil menciptakan media pembelajaran *e learning*. *E-learning* sendiri adalah media pembelajaran berbasis internet yang dapat mendukung pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien. *E-learning* menggunakan hubungan antar jaringan elektronik untuk mengoperasikannya.⁵ Adapun penggunaan media pembelajaran yang menarik akan mendorong minat belajar, motivasi serta merangsang siswa

³ Hisyam Surya Su'uga, "Media E-Learning Berbasis Google Classroom Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMK," *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro* 9 (2020): 605.

⁴ Slameto, *Belajar Dan Faktor Faktor Yang Mempengaruhi* (Jakarta: Rineka Cipta, 2015), 67.

⁵ Hafid Hardyanto, "Pengembangan Dan Implementasi E-Learning Menggunakan Moodle Dan Vicon Untuk Pelajaran Pemrograman Web Di SMK," *Jurnal Pendidikan Vokasi* 6 (2016): 58.

agar bisa berperan lebih aktif dalam pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa di sekolah.⁶ Melalui penggunaan media pembelajaran *e-learning* sekarang ini siswa tidak hanya bisa belajar di rumah saja, namun siswa dapat belajar dimanapun dan kapanpun.

Berdasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti diketahui bahwa guru mata pelajaran PAI kelas V SDN Jagung sudah mencoba menggunakan media pembelajaran *e-learning* dalam pembelajaran seperti *WhatsApp*, *Google Form*, dan *Google Classroom* namun terdapat beberapa permasalahan dalam penerapannya seperti yang dituturkan oleh ibu Ifa Muzaroah S.Pd.I selaku guru mata pelajaran PAI “siswa mengalami kesulitan untuk menemukan materi, untuk *Google Classroom* kebanyakan siswa belum bisa masuk ke dalam google classroom sehingga platform tersebut belum dapat berjalan secara maksimal”.⁷

Terdapat berbagai macam media pembelajaran *e-learning* yang dapat digunakan pada pembelajaran PAI maupun mata pelajaran lainnya seperti *google classroom*, *edmodo*, *quizziz*, *web*, dan banyak lainnya. Dengan kemajuan teknologi yang pesat saat ini para guru sudah dapat membuat sendiri media pembelajaran *e-learning* yang menurutnya cocok digunakan dalam pembelajaran dan jenjang pendidikan yang diampunya.⁸ Tentu saja terdapat perbedaan penggunaan media pembelajaran yang digunakan pada setiap jenjang pendidikan, sehingga guru perlu menentukan media pembelajaran *e-learning* yang cocok bagi peserta didiknya. Bagi siswa

⁶ Slameto, *Belajar Dan Faktor Faktor Yang Mempengaruhi*, 68.

⁷ Ifa Muzaroah, Guru Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam, SDN Jagung, 4 April 2022

⁸ M. Arif Khairan and Verawati, “Pengembangan Modul Pembelajaran Denan Model Dick and Carey Pada Pelajaran Pendidikan Agama Islam Bagi Siswa Kelas 5 SDIT Iqro,” *Jurnal Teknologi Pendidikan* 6 (2017): 71.

Sekolah Dasar (SD) dibutuhkan media pembelajaran yang lebih sederhana dari pada jenjang pendidikan di atasnya agar siswa dapat menggunakan media pembelajaran secara maksimal.

Pada penelitian ini peneliti mengembangkan media pembelajaran “Ruang Belajar Online” untuk siswa Sekolah Dasar (SD). Media pembelajaran ini merupakan media pembelajaran *e-learning* media pembelajaran ini dapat digunakan dengan koneksi internet, hal itu menyebabkan guru dan siswa dapat menjalankan pembelajaran dimanapun dan kapanpun.⁹ Untuk mengaksesnya siswa, guru ataupun wali murid dapat mengaksesnya melalui *smartphone* ataupun PC . Sekarang ini *smartphone* sendiri merupakan salah satu perangkat yang sudah sering jumpai dan operasikan sehingga baik siswa, guru ataupun wali murid sudah bisa menggunakannya dengan baik.¹⁰ Dengan penggunaan media pembelajaran ini diharapkan siswa di jenjang Sekolah Dasar (SD) dapat mengikuti pembelajaran Pendidikan Agama Islam dengan lebih maksimal.

B. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan sebelumnya, maka diperoleh tujuan penelitian sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui bagaimana proses pengembangan media pembelajaran “Ruang Belajar Online” untuk meningkatkan hasil belajar PAI siswa kelas V SDN Jagung Kecamatan Pagu.

⁹ Hasanuddin, “Optimalisasi Pemanfaatan Google Classroom Sebagai Media Pembelajaran di SMK Negeri 1 Bakinang,” *Jurnal Pendidikan Untukmu Negeri 2* (2018): 17.

¹⁰ Mawengkang Daeng Kalesaran, “Penggunaan Smartphone Dalam Penunjang Aktivitas Perkuliahan Oleh Mahasiswa Fispol Unsrat Manado,” *Jurnal Acta Diuma 6* (2017): 2.

2. Untuk mengetahui bagaimana tingkat kelayakan dan kemenarikan media pembelajaran “Ruang Belajar Online” untuk meningkatkan hasil belajar PAI siswa kelas V SDN Jagung Kecamatan Pagu
3. Untuk mengetahui bagaimana tingkat efektifitas media pembelajaran “Ruang Belajar Online” untuk meningkatkan hasil belajar PAI siswa kelas V SDN Jagung Kecamatan Pagu

C. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Berikut ini merupakan spesifikasi produk yang akan dikembangkan dalam penelitian ini yaitu :

1. Media yang dikembangkan adalah media *e-learning* “Ruang Belajar Online”
2. Media online yang digunakan dalam pengembangan “Ruang Belajar Online” sebagai berikut :
 - a. *Linktree*
 - b. *Google formulir*
 - c. *Google slide*
 - d. *Google meet*
 - e. *Google drive*
 - f. *Quizziz*
 - g. *Whatsapp*.
3. Media dapat diisi materi dan evaluasi sesuai dengan pembelajaran. Pada penelitian ini materi yang digunakan oleh peneliti mengenai shalat tarawih dan tadarus al – Qur’an.

4. Di dalam media pembelajaran “Ruang Belajar Online” memuat :
 - a. Buku Kegiatan Ramadhan
 - b. Daftar Hadir siswa
 - c. Absensi shalat
 - d. *Google meet*
 - e. Al – Qur’an online
 - f. Perpustakaan
 - g. Materi
 - h. Pertanyaan (evaluasi)
 - i. Link menuju grup whatsapp
5. Validasi produk meliputi validasi materi/isi, validasi desain, validasi ahli pembelajaran.

D. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Bertikut ini merupakan kegunaan dari penelitian ini :

1. Kegunaan teoritis

Hasil penelitian ini dapat bermanfaat sebagai sumbangan ilmiah dalam pengembangan pendidikan di tingkat perguruan tinggi. Serta penelitian ini dapat menjadi referensi dalam pengembangan media pembelajaran yang lebih kreatif, variatif dan inovatif sehingga dapat berdampak positif dalam pembelajaran.

2. Kegunaan praktis

- a. Bagi peneliti : Dapat menambah pengetahuan dan pengalaman mengenai pengembangan media pembelajaran dalam pembelajaran PAI.
- b. Bagi peserta didik : Dapat digunakan sebagai media penunjang dan membantu siswa dalam proses belajar, dengan desain pembelajaran yang lebih menarik siswa menjadi lebih semangat dalam belajar.
- c. Bagi guru : membantu guru dalam pembelajaran dan menciptakan pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien.

E. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

Terdapat beberapa asumsi dalam penelitian pengembangan ini, yaitu :

1. Guru dan siswa sudah mampu mengoperasikan perangkat gawai (komputer, laptop, *smartphone*) dengan baik.
2. Guru dan siswa tidak mengalami kendala untuk mendapatkan akses internet. Karena untuk mengoperasikan media pembelajaran “Ruang Belajar Online” diperlukan akses internet.

Terdapat beberapa keterbatasan dalam penelitian pengembangan ini, yaitu:

1. Pengembangan media pembelajaran hanya diterapkan pada siswa kelas 5 SDN Jagung Kecamatan Pagu.
2. Materi yang digunakan dalam penelitian ini terbatas pada materi PAI kelas 5 berkaitan dengan shalat tarawih dan tadarus al – Qur’an.

F. Penelitian Terdahulu

1. Penelitian yang dilakukan oleh Abdul Hamid dan Evans Fuad merupakan suatu penelitian dengan tujuan untuk melakukan optimalisasi model penelitian pengembangan media pembelajaran. Melalui penelitian ini diperoleh hasil bertambahnya pengetahuan guru dan siswa SMKN 1 Bangkinang mengenai media pembelajaran *e-learning* dan terciptanya media pembelajaran *e-learning*. Kesamaan Penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan peneliti adalah pengembangan juga dilakukan di bidang evaluasi pembelajaran dengan menggunakan bantuan dari *google form*. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan peneliti adalah subjek penelitian dan fokus penelitian ini hanya berfokus pada pengembangan evaluasi, dan penelitian yang dilakukan peneliti tidak hanya fokus pada evaluasi tetapi pada proses penyampaian materi media pembelajaran.¹¹
2. Penelitian yang dilakukan oleh Adelina Masniladevi. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar materi volume bangun ruang di kelas V yang valid, praktis dan efektif. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development* dengan menggunakan model pengembangan ADDIE. Penelitian ini memiliki subjek siswa kelas V SDN 10 Koto Salak Dharmaraya. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes dan non tes. Dari penelitian ini diperoleh hasil media pembelajaran yang

¹¹ Abdul Hamid and Evans Fuad, "Optimalisasi Pemanfaatan Google Classroom Sebagai Media Pembelajaran Di SMK Negeri 1 Bangkinang," *Jurnal Pengabdian Untukmu Negeri 2* (2018): 17–20.

dikembangkan mencapai 88,55% dengan kategori valid, tingkat praktikalitas 93% pada peserta didik dan 92% pada guru. Serta media yang dikembangkan memberikan dampak yang signifikan terhadap hasil belajar siswa.¹²

Dari pernyataan yang telah dijelaskan diketahui bahwa kesamaan penelitian diatas dengan penelitian yang akan dilakukan peneliti berada pada jenis media pembelajaran *e-learning*.

Sedangkan perbedaan penelitian diatas dengan penelitian yang akan dilakukan peneliti terdapat pada pengembangan yang dilakukan, pada penelitian diatas pengembangan media *google classroom* sedangkan pada penelitian yang dilakukan peneliti pengembangan tidak hanya terletak pada pemberian materi tapi pada pengelompokan absensi, materi, dan evaluasi pada setiap pertemuan.

G. Definisi Istilah

Berikut ini merupakan beberapa definisi istilah – istilah yang digunakan dalam penelitian ini :

1. Pengembangan

Pengembangan adalah suatu proses yang digunakan untuk mengembangkan media suatu produk. Dalam penelitian pengembangan terdapat beberapa langkah yang harus diikuti sesuai dengan ketentuan.¹³

2. Media Pembelajaran

¹² Adelina Masniladevi, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Google Classroom Pada Materi Volume Bangun Ruang Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Di Kelas V SD,” *Journal of Basic Education Studies* 4 (2021): 1906–12.

¹³ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan RnD* (Bandung: Alfabeta, 2015), 35.

Media pembelajaran adalah suatu alat yang digunakan untuk merangsang pikiran dan perasaan siswa sehingga mendorong terjadinya proses pada diri siswa. Dengan adanya media dan metode yang sesuai akan memungkinkan siswa untuk belajar lebih baik dan dapat meningkatkan gairah siswa dalam belajar sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.¹⁴

3. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan suatu realisasi dari potensi yang dimiliki atau bisa disebut kapasitas yang dimiliki oleh seseorang. Penguasaan hasil belajar dari seseorang dapat terlihat dari bentuk penguasaan pengetahuan, sikap atau perilakunya, ketrampilan berfikir yang dimiliki dan ketrampilan motoriknya.¹⁵

4. Pendidikan Agama Islam

Hasil belajar merupakan suatu realisasi dari potensi yang dimiliki atau bisa disebut kapasitas yang dimiliki oleh seseorang. Penguasaan hasil belajar dari seseorang dapat terlihat dari bentuk penguasaan pengetahuan, sikap atau perilakunya, ketrampilan berfikir yang dimiliki dan ketrampilan motoriknya.¹⁶

¹⁴ M. Bayiruddin Usman, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Ciputat Press, 2002), 22.

¹⁵ Nana Syaodih Sukmadinata, *Landasan Psikologi Proses Pendidikan* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2005), 102.

¹⁶ Sukmadinata, 102.