

**PENGGUNAAN MEDIA BERBASIS *WEBSITE* UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA
DIDIK PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN
AGAMA ISLAM DI SMP NEGERI 1 PINRANG**



Tesis Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh
Gelar Magister Pendidikan (M.Pd.) pada Program
Pascasarjana IAIN Parepare

TESIS

PAREPARE

Oleh:

HASNAH

NIM: 15.0211.024

**PROGRAM PASCASARJANA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
(IAIN) PAREPARE
2020**

PERNYATAAN KEASLIAN TESIS

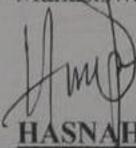
Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Hasnah
N I M : 15.0211.024
Program Studi : PAI berbasis IT
Judul Tesis : Penggunaan Media Berbasis *Website* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 1 Pinrang.

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa dengan penuh kesadaran, tesis ini benar adalah hasil karya penyusun sendiri. Tesis ini, sepanjang pengetahuan saya, tidak terdapat karya ilmiah yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademik di suatu perguruan tinggi, dan tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis dikutip dalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan dan daftar pustaka.

Jika ternyata di dalam naskah tesis ini dapat dibuktikan terdapat unsur-unsur plagiasi, maka gelar akademik yang saya peroleh batal demi hukum.

Parepare, 20 Maret 2020
Mahasiswa,



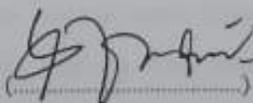
HASNAH
NIM. 15.0211.024

PERSETUJUAN KOMISI PEMBIMBING

Tesis dengan judul *PENGGUNAAN MEDIA BERBASIS WEBSITE UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI SMP NEGERI 1 PINRANG*, yang disusun oleh Hasnah, NIM: 15.0211.024, telah diujikan dan dipertahankan dalam Sidang Ujian Tutup/*Munaqasyah* yang diselenggarakan pada hari Rabu, 11 Maret 2020 Masehi, bertepatan dengan tanggal 16 Rajab 1441 Hijriyah dinyatakan telah dapat diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Magister dalam bidang Pendidikan Agama Islam pada Program Pascasarjana IAIN Parepare.

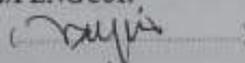
KETUA/PEMBIMBING UTAMA/PENGUJI:

1. Dr. H. Saepudin, M.Pd.



SEKRETARIS/PEMBIMBING PENDAMPING/PENGUJI:

2. Dr. H. Mukhtar Yunus, Lc., M.Th.I.

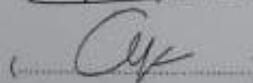


PENGUJI UTAMA

1. Dr. Hj. Hamdanah, M.Si.

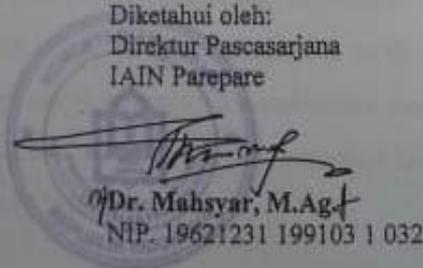
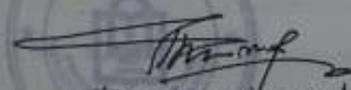


2. Dr. Ali Halidin, M.Pd.I.



Parepare, 2020

Diketahui oleh:
Direktur Pascasarjana
IAIN Parepare



Dr. Mahsyar, M.Ag
NIP. 19621231 199103 1 032

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

أَلْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ وَبِهِ نَسْتَعِينُ عَلَى أُمُورِ الدُّنْيَا وَالْآخِرَةِ وَالصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ عَلَى أَشْرَفِ الْأَنْبِيَاءِ وَالْمُرْسَلِينَ وَعَلَى آلِهِ وَأَصْحَابِهِ أَجْمَعِينَ

Puji syukur kehadiran Allah swt., atas nikmat, hidayat, dan inayah-Nya kepada penulis, sehingga Tesis ini dapat disusun sebagaimana yang ada di hadapan pembaca. Salam dan Shalawat atas Rasulullah saw., sebagai figur sejati bagi umat manusia dalam menjalani hidup yang lebih sempurna, dan menjadi *reference* spiritualitas dalam mengemban misi *khalifah* di muka bumi ini.

Penulis menyadari dengan segala keterbatasan dan akses penulis, naskah Tesis ini dapat diselesaikan pada waktunya, berkat do'a kedua orang tua tercinta, Haming dan Dukria yang terus terpanjatkan, serta bantuan secara ikhlas dari berbagai pihak, baik secara langsung maupun tidak langsung. Oleh sebab itu, refleksi syukur dan terima kasih yang mendalam, patut disampaikan kepada:

1. Dr. Ahmad S Rustan, M.Si., selaku Rektor IAIN Parepare, Dr. St. Jamilah Amin, M.Ag., Dr. H. Sudirman L., M.H., dan Dr. H. Muhammad Saleh, M.Ag., masing-masing sebagai Wakil Rektor I, II, dan III dalam lingkup IAIN Parepare, yang telah memberi kesempatan menempuh studi Program Magister pada Pascasarjana IAIN Parepare.
2. Dr. Mahsyar, M.Ag., selaku Direktur PPs. IAIN Parepare, beserta para Staf akademik Program Pascasarjana IAIN Parepare yang telah memberikan layanan akademik yang baik kepada penulis dalam proses dan penyelesaian studi.
3. Dr. H. Saepudin, M.Pd., dan Dr. H. Mukhtar Yunus, Lc., M.Th.I., masing-masing sebagai pembimbing I dan II, dengan tulus membimbing, mencerahkan, dan mengarahkan penulis dalam melakukan proses penelitian

4. Dr. Hj. Hamdanah, M.Si. dan Dr. Ali Halidin, M.Pd.I., selaku penguji I dan II yang telah memberikan banyak masukan dan perbaikan dari tesis ini.
5. Pimpinan dan Pustakawan IAIN Parepare yang telah memberikan layanan prima kepada penulis dalam pencarian referensi dan bahan bacaan yang dibutuhkan dalam penelitian Tesis.
6. Segenap Dosen Program Pascasarjana IAIN Parepare, yang telah dengan ikhlas dan tulus memberi pencerahan serta mencurahkan ilmunya kepada penulis.
7. Kepada seluruh guru, teman, saudara, dan seperjuangan penulis yang tidak sempat disebut namanya satu persatu yang memiliki kontribusi dalam penyelesaian studi penulis.

Semoga Allah swt. senantiasa memberikan balasan terbaik bagi orang-orang yang terhormat dan penuh ketulusan membantu penulis dalam penyelesaian studi pada Program Pascasarjana IAIN Parepare. Akhirnya penulis berharap semoga naskah Tesis ini memberi manfaat kualitas pendidikan yang lebih baik.

Parepare, 20 Maret 2020
Penyusun,

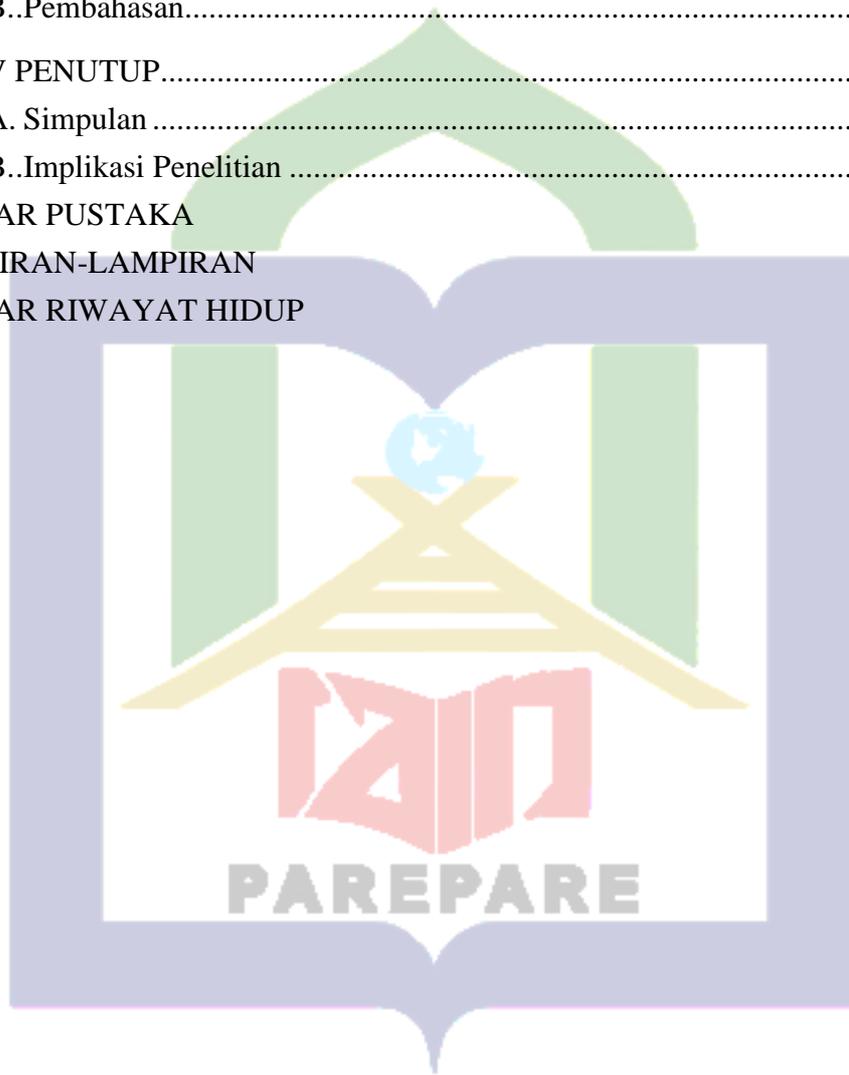


HASNAH
NIM. 15.0211.024

DAFTAR ISI

SAMPUL	i
PERNYATAAN KEASLIAN TESIS	
.....	Error! Bookmark not defined.
PERSETUJUAN KOMISI PEMBIMBING	
.....	Error! Bookmark not defined.
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN DAN SINGKATAN.....	x
ABSTRAK	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah.....	11
C. Rumusan Masalah.....	12
D. Definisi Operasional dan Ruang Lingkup Penelitian.....	12
E. Tujuan dan Kegunaan Penelitian	13
BAB II TELAAH PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI.....	15
A. Telaah Pustaka	15
B. Landasan Teori.....	19
C. Kerangka Konseptual Penelitian.....	52
D. Hipotesis Penelitian	54
BAB III METODE PENELITIAN.....	56
A. Jenis dan Desain Eksperimen.....	56
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	58
C. Populasi dan Sampel Penelitian	58
D. Metode Pengumpulan Data.....	59
E. Instrumen Penelitian	60

F. Teknik Analisis Data.....	70
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	74
A. Hasil Penelitian	74
B. Pembahasan.....	91
BAB V PENUTUP.....	103
A. Simpulan	103
B. Implikasi Penelitian	103
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN-LAMPIRAN	
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	



DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Desain Penelitian.....	57
Tabel 3. 2 Hasil Uji Validitas Instrumen	62
Tabel 3. 3 Hasil Uji Reliabilitas Instrumen.....	64
Tabel 3. 4 Hasil Uji Indeks Kesukaran Soal	66
Tabel 3. 5 Hasil Uji Daya Beda Soal	69
Tabel 4. 1 Statistik Hasil Pretest Kelas Eksperimen.....	75
Tabel 4. 2 Statistik Hasil <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen	75
Tabel 4. 3 Distribusi Frekuensi <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen.....	76
Tabel 4. 4 Distribusi Frekuensi <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen	77
Tabel 4. 5 Statistik Hasil <i>Pretest</i> Kelas Kontrol	77
Tabel 4. 6 Statistik Hasil <i>Posttest</i> Kelas Kontrol.....	78
Tabel 4. 7 Distribusi Frekuensi <i>Pretest</i> Kelas Kontrol	79
Tabel 4. 8 Distribusi Frekuensi <i>Posttest</i> Kelas Kontrol.....	79
Tabel 4. 9 Uji Normalitas Data <i>Pretest</i>	83
Tabel 4. 10 Uji Normalitas Data <i>Posttest</i>	84
Tabel 4. 11 Uji Homogenitas Data <i>Pretest</i>	85
Tabel 4. 12 Uji Homogenitas Data <i>Posttest</i>	85
Tabel 4. 13 Uji persamaan rata-rata <i>pretest</i>	87
Tabel 4. 14 Uji persamaan rata-rata <i>posttest</i>	88
Tabel 4. 15 Uji t kelas eksperimen dan kelas kontrol	89
Tabel 4. 16 Indeks Gain Kelas Eksperimen	90
Tabel 4. 17 Indeks Gain Kelas Kontrol.....	91

DAFTAR GAMBAR

- Gambar 4. 1 Diagram Batang Perbandingan Nilai Rata-Rata *Pretest* dan *Posttest* Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol..... 81
- Gambar 4. 2 Diagram Batang Perbandingan Nilai Rata-Rata *Posttest* 82



PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN DAN SINGKATAN

A. *Transliterasi Arab-Latin*

Daftar huruf bahasa Arab dan transliterasinya ke dalam huruf Latin dapat dilihat pada tabel berikut:

1. Konsonan

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
ا	alif	tidak dilambangkan	tidak dilambangkan
ب	ba	b	be
ت	ta	t	te
ث	ša	š	es (dengan titik di atas)
ج	jim	j	je
ح	ħa	ħ	ha (dengan titik di bawah)
خ	kha	kh	ka dan ha
د	dal	d	de
ذ	žal	ž	zet (dengan titik di atas)
ر	ra	r	er
ز	zai	z	zet
س	sin	s	es
ش	syin	sy	es dan ye
ص	šad	š	es (dengan titik di bawah)
ض	ḍad	ḍ	de (dengan titik di bawah)
ط	ṭa	ṭ	te (dengan titik di bawah)
ظ	ẓa	ẓ	zet (dengan titik di bawah)
ع	‘ain	‘	apostrof terbalik
غ	gain	g	ge
ف	fa	f	ef
ق	qaf	q	qi
ك	kaf	k	ka
ل	lam	l	el
م	mim	m	em
ن	nun	n	en
و	wau	w	we
هـ	ha	h	ha
ء	hamzah	’	apostrof
ي	ya	y	ye

Hamzah (ء) yang terletak di awal kata mengikuti vokalnya tanpa diberi tanda apa pun. Jika ia terletak di tengah atau di akhir, maka ditulis dengan tanda (’).

2. Vokal

Vokal bahasa Arab, seperti vokal bahasa Indonesia, terdiri atas vokal tunggal atau monoftong dan vokal rangkap atau diftong.

Vokal tunggal bahasa Arab yang lambangnya berupa tanda atau harakat, transliterasinya sebagai berikut:

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
اَ	<i>Fathah</i>	a	a
اِ	<i>kasrah</i>	i	i
اُ	<i>dammah</i>	u	u

Vokal rangkap bahasa Arab yang lambangnya berupa gabungan antara harakat dan huruf, transliterasinya berupa gabungan huruf, yaitu:

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
اَيّ	<i>Fathah dan yā'</i>	ai	a dan i
اَوّ	<i>Fathah dan wau</i>	au	a dan u

Contoh:

كَيْفَ : *kaifa*

هَوْلَ : *hauला*

3. Maddah

Maddah atau vokal panjang yang lambangnya berupa harakat dan huruf, transliterasinya berupa huruf dan tanda, yaitu:

Harakat dan Huruf	Nama	Huruf dan Tanda	Nama
اَ... اِ... اُ...	<i>Fathah dan alif atau yā'</i>	<i>ā</i>	a dan garis di atas
اِيّ	<i>kasrah dan yā'</i>	<i>ī</i>	i dan garis di atas
اِوّ	<i>dammah dan wau</i>	<i>ū</i>	u dan garis di atas

Contoh:

مَاتَ : *māta*

رَمَى : *ramā*

قِيلَ : qīla
يَمُوتُ : yamūtu

4. *Tā' marbūṭah*

Transliterasi untuk *tā' marbūṭah* ada dua, yaitu: *tā' marbūṭah* yang hidup atau mendapat harakat *fathah*, *kasrah*, dan *ḍammah*, transliterasinya adalah [t]. Sedangkan *tā' marbūṭah* yang mati atau mendapat harakat sukun, transliterasinya adalah [h].

Kalau pada kata yang berakhir dengan *tā' marbūṭah* diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang *al-* serta bacaan kedua kata itu terpisah, maka *tā' marbūṭah* itu ditransliterasikan dengan ha (h).

Contoh:

رَوْضَةُ الْأَطْفَالِ : *rauḍah al-atfāl*
الْمَدِينَةُ الْفَاضِلَةُ : *al-madīnah al-fāḍilah*
الْحِكْمَةُ : *al-ḥikmah*

5. *Syaddah (Tasydīd)*

Syaddah atau *tasydīd* yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan sebuah tanda *tasydīd* (ّ), dalam transliterasi ini dilambangkan dengan perulangan huruf (konsonan ganda) yang diberi tanda *syaddah*.

Contoh:

رَبَّنَا : *rabbānā*
نَجَّيْنَا : *najjainā*
الْحَقُّ : *al-ḥaqq*
نُعَمُّ : *nu'ima*
عَدُوُّ : *'aduwwun*

Jika huruf ى ber-*tasydid* di akhir sebuah kata dan didahului oleh huruf *kasrah* (ى), maka ia ditransliterasi seperti huruf *maddah* menjadi *ī*.

Contoh:

عَلِيٌّ : 'Alī (bukan 'Aliyy atau 'Aly)
عَرَبِيٌّ : 'Arabī (bukan 'Arabiyy atau 'Araby)

6. *Kata Sandang*

Kata sandang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf ال (*alif lam ma'arifah*). Dalam pedoman transliterasi ini, kata sandang ditransliterasi seperti biasa, *al-*, baik ketika ia diikuti oleh huruf *syamsiyah* maupun huruf *qamariyah*. Kata sandang tidak mengikuti bunyi huruf langsung yang mengikutinya. Kata sandang ditulis terpisah dari kata yang mengikutinya dan

dihubungkan dengan garis mendatar (-).

Contoh:

الشَّمْسُ	: <i>al-syamsu</i> (bukan <i>asy-syamsu</i>)
الزَّلْزَلَةُ	: <i>al-zalzalah</i> (<i>az-zalzalah</i>)
الْفَلْسَفَةُ	: <i>al-falsafah</i>
الْبِلَادُ	: <i>al-bilādu</i>

7. Hamzah

Aturan transliterasi huruf *hamzah* menjadi apostrof (') hanya berlaku bagi *hamzah* yang terletak di tengah dan akhir kata. Namun, bila *hamzah* terletak di awal kata, ia tidak dilambangkan, karena dalam tulisan Arab ia berupa alif.

Contoh:

تَأْمُرُونَ	: <i>ta'murūna</i>
النَّوْعُ	: <i>al-nau'</i>
سَيِّئٌ	: <i>syai'un</i>
أَمِرْتُ	: <i>umirtu</i>

8. Penulisan Kata Arab yang Lazim Digunakan dalam Bahasa Indonesia

Kata, istilah atau kalimat Arab yang ditransliterasi adalah kata, istilah atau kalimat yang belum dibakukan dalam bahasa Indonesia. Kata, istilah atau kalimat yang sudah lazim dan menjadi bagian dari perbendaharaan bahasa Indonesia, atau sering ditulis dalam tulisan bahasa Indonesia, atau lazim digunakan dalam dunia akademik tertentu, tidak lagi ditulis menurut cara transliterasi di atas. Misalnya, kata *al-Qur'an* (dari *al-Qur'ān*), *alhamdulillah*, dan *munaqasyah*. Namun, bila kata-kata tersebut menjadi bagian dari satu rangkaian teks Arab, maka harus ditransliterasi secara utuh. Contoh:

Fī Zilāl al-Qur'ān
Al-Sunnah qabl al-tadwīn

9. Lafz al-Jalālah (الله)

Kata "Allah" yang didahului partikel seperti huruf *jarr* dan huruf lainnya atau berkedudukan sebagai *muḍāfilaih* (frasa nominal), ditransliterasi tanpa huruf *hamzah*.

Contoh:

دِينُ اللَّهِ *dīnullāh* بِاللَّهِ *billāh*

Adapun *tā'marbūṭah* di akhir kata yang disandarkan kepada *lafz al-jalālah*, ditransliterasi dengan huruf [t]. Contoh:

هُم فِي رَحْمَةِ اللَّهِ *hum fī raḥmatillāh*

10. Huruf Kapital

Walau sistem tulisan Arab tidak mengenal huruf kapital (*All Caps*), dalam transliterasinya huruf-huruf tersebut dikenai ketentuan tentang penggunaan huruf kapital berdasarkan pedoman ejaan Bahasa Indonesia yang berlaku (EYD). Huruf kapital, misalnya, digunakan untuk menuliskan huruf awal nama diri (orang, tempat, bulan) dan huruf pertama pada permulaan kalimat. Bila nama diri didahului oleh kata sandang (al-), maka yang ditulis dengan huruf kapital tetap huruf awal nama diri tersebut, bukan huruf awal kata sandangnya. Jika terletak pada awal kalimat, maka huruf A dari kata sandang tersebut menggunakan huruf kapital (A). Ketentuan yang sama juga berlaku untuk huruf awal dari judul referensi yang didahului oleh kata sandang al-, baik ketika ia ditulis dalam teks maupun dalam catatan rujukan (CK, DP, CDK, dan DR). Contoh:

Wa mā Muḥammadun illā rasūl

Inna awwala baitin wuḍi‘a linnāsi lallaẓī bi Bakkata mubārakan

Syahrū Ramaḍān al-laẓī unzila fīh al-Qur‘ān

Naṣīr al-Dīn al-Ṭūsī

Abū Naṣr al-Farābī

Al-Gazālī

Al-Munqīẓ min al-Ḍalāl

Jika nama resmi seseorang menggunakan kata Ibnu (anak dari) dan Abū (bapak dari) sebagai nama kedua terakhirnya, maka kedua nama terakhir itu harus disebutkan sebagai nama akhir dalam daftar pustaka atau daftar referensi. Contoh:

Abū al-Walīd Muḥammad ibn Rusyd, ditulis menjadi: Ibnu Rusyd, Abū al-Walīd Muḥammad (bukan: Rusyd, Abū al-Walīd Muḥammad Ibnu)

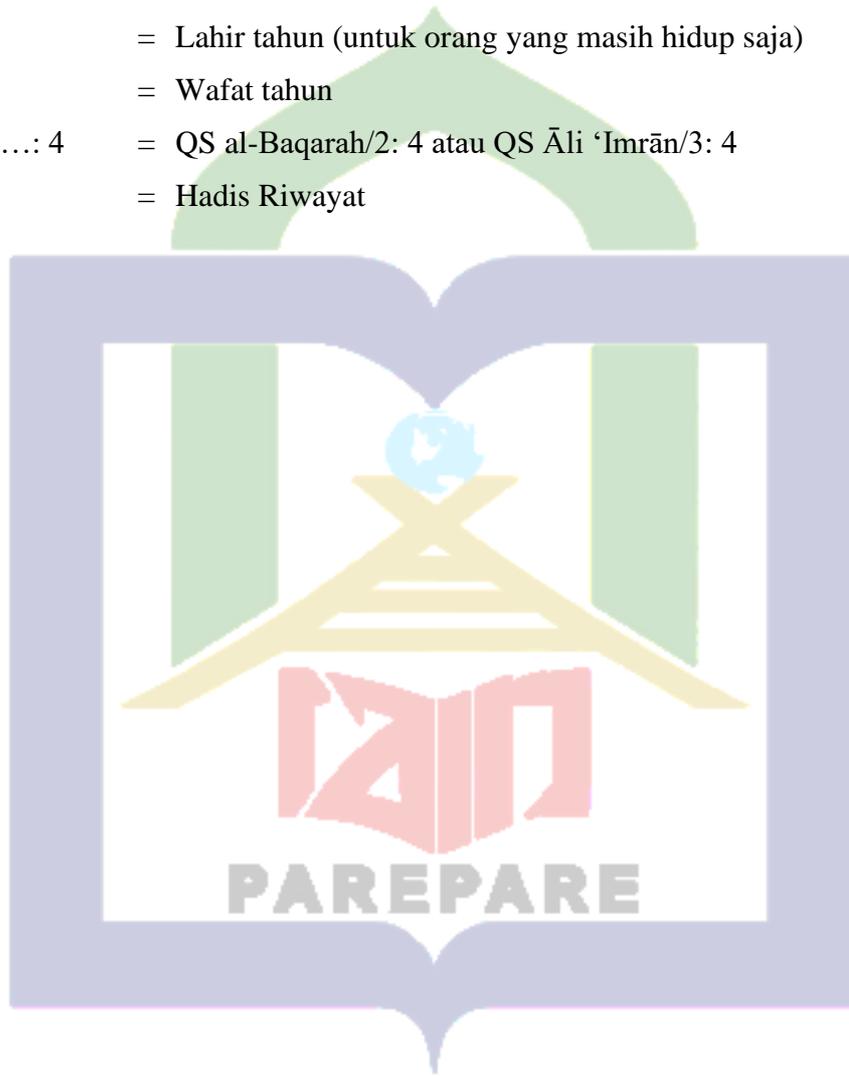
Naṣr Ḥāmid Abū Zaīd, ditulis menjadi: Abū Zaīd, Naṣr Ḥāmid (bukan: Zaīd, Naṣr Ḥāmid Abū)

B. Daftar Singkatan

Beberapa singkatan yang dibakukan adalah:

swt. = *subḥānahū wa ta‘ālā*

saw.	= <i>ṣallallāhu ‘alaihi wa sallam</i>
a.s.	= <i>‘alaihi al-salām</i>
H	= Hijrah
M	= Masehi
SM	= Sebelum Masehi
l.	= Lahir tahun (untuk orang yang masih hidup saja)
w.	= Wafat tahun
QS .../...: 4	= QS al-Baqarah/2: 4 atau QS Āli ‘Imrān/3: 4
HR	= Hadis Riwayat



ABSTRAK

Nama : Hasnah
N I M : 15.0211.024
Judul Tesis : Penggunaan Media Berbasis *Website* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 1 Pinrang.

Tesis ini membahas tentang penggunaan media berbasis *website* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 1 Pinrang. Materi pembelajaran yang menjadi fokus adalah iman kepada hari kiamat. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam materi iman kepada hari kiamat di SMP Negeri 1 Pinrang melalui penggunaan media berbasis *website*.

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan bentuk *quasi experimental design* menggunakan *nonequivalent control group design*. Kelas kontrol belajar dengan menggunakan media buku cetak, sementara kelas eksperimen menggunakan media berbasis *website*. Instrumen yang digunakan adalah instrumen tes dalam bentuk *pretest* dan *posttest*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata peserta didik pada kelas eksperimen mengalami peningkatan yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Hasil uji t menunjukkan bahwa media berbasis *website* signifikan dalam meningkatkan prestasi belajar peserta didik di SMP Negeri 1 Pinrang. Hasil ini sekaligus menunjukkan bahwa hipotesis nul yang menyatakan bahwa media berbasis *website* tidak efektif meningkatkan hasil belajar peserta didik ditolak dan hipotesis alternatif diterima yang menyatakan bahwa media berbasis *website* efektif meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hasil penelitian ini memperkuat hasil temuan teoretis tentang signifikansi pemanfaatan media berbasis teknologi informasi dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran PAI.

Kata kunci: media *website*, pendidikan agama Islam, hasil belajar

ABSTRACT

Name : Hasnah
 N I M : 15.0211.024
 Thesis Title : Use of Website-Based Media to Improve Student Learning Outcomes in Islamic Religious Education Subjects in SMP Negeri 1 Pinrang.

This thesis discusses usage of website-based learning media to improve students' learning outcomes for learning Islamic Religious Education in SMP Negeri 1 Pinrang. The learning material that is the focus is faith in the Day of Judgment. The purpose of this research was to determine the increas of the students' learning outcomes in Islamic Religious Education subjects on the subject of faith to the Day of Resurrection at SMP Negeri 1 Pinrang through the use of website-based learning media.

This research is a quantitative research in the form of quasi experimental design using nonequivalent control group design. The control class learns by using printed book media, while the experimental class uses website-based media. The instrument used was a test instrument in the form of pretest and posttest.

The results showed that the average value of students in the experimental class increased higher than the control class. T test results show that website learning media is significant in increasing student learning achievement at SMP Negeri 1 Pinrang. These results also showed that the null hypothesis which states that website learning media is not effective in improving student learning outcomes is rejected and alternative hypotheses are accepted that website learning media is effective in improving student learning outcomes. The results of this study strengthen the theoretical findings about the significance of the use of information technology-based media in improving the quality of the Islamic Education learning process.

Keywords: Media Website, Islamic Religious Education, Learning Outcomes.

Has been lagalized by
 The Head of Language Center



تجريد البحث

الإسم	: حسنة
رقم التسجيل	: ١٥.٠٢١١.٠٢٤
موضوع الرسالة	: استخدام الوسائط المعتمدة على موقع الويب لتحسين نتائج تعلم التلاميذ في مواد التعليم الديني الإسلامي بالمدرسة الثانوية الواحدة الحوكومية بنرانج.

تناول هذه الرسالة استخدام وسائط التعلم القائمة على موقع الويب لتحسين نتائج تعلم التلاميذ لتعلم التربية الدينية الإسلامية الواحدة الحوكومية بنرانج. كان الغرض من هذه الدراسة هو تزييد في نتائج تعلم التلاميذ في مواد التعليم الديني الإسلامي حول موضوع الإيمان ليوم القيامة في المدرسة الثانوية الواحدة الحوكومية بنرانج من خلال استخدام وسائط التعلم القائمة على الموقع الإلكتروني.

هذا البحث عبارة عن دراسة كمية في شكل تصميم شبه تجريبي باستخدام تصميم مجموعة تحكم لا مثيل له. كانت الأداة المستخدمة أداة اختبار في شكل الاختبار القبلي والبعدي. أظهرت النتائج أن متوسط قيمة التلاميذ في الفصل التجريبي زاد أعلى من فئة التحكم. تُظهر نتائج الاختبارات أن وسائط التعلم عبر الإنترنت مهمة في تزييد التحصيل العلمي للتلاميذ.

هذه النتائج أيضًا أن الفرضية الصفرية التي تنص على أن وسائط التعلم عبر الإنترنت غير فعالة في تحسين نتائج تعلم التلاميذ مرفوضة وأن الفرضيات البديلة مقبولة في أن وسائط تعلم الموقع الإلكتروني فعالة في تحسين نتائج تعلم التلاميذ.

الكلمات الرئيسية: الموقع الإعلامي ، التربية الدينية الإسلامية ، مخرجات التعلم

إتفق عليها :

رئيس مركز اللغة



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Transformasi konsep “pengajaran” menjadi “pembelajaran” dalam sistem pendidikan merupakan perubahan paradigma yang sangat fundamental. Konsep “pengajaran” dikritik karena proses penyampaian materi didominasi oleh guru dan peserta didik cenderung bersifat pasif, sehingga konsep “pengajaran” bersifat *teacher centered learning*, pengajaran berpusat pada guru. Sementara itu, konsep “pembelajaran” merupakan paradigma baru yang lebih membuka ruang kepada peserta didik untuk terlibat secara aktif dalam proses belajar, sehingga paradigma “pembelajaran” adalah paradigma yang bersifat *student centered learning*, pembelajaran yang berpusat pada peserta didik. Pembelajaran dengan demikian dapat dipahami sebagai aktivitas yang dikembangkan oleh guru untuk memfasilitasi peserta didik melakukan aktivitas belajar.¹

Perubahan paradigma pembelajaran dipengaruhi salah satunya oleh perkembangan teknologi informasi secara masif dewasa ini. Teknologi informasi menjadi instrumen yang digunakan dalam berbagai kebutuhan termasuk dalam proses pendidikan karena eksistensinya cukup krusial sebagai basis informasi dan pengetahuan sekaligus sebagai referensi dan sumber belajar yang sangat berkembang. Saat ini, guru tidak lagi menjadi satu-satunya sumber belajar di tengah pesatnya kemajuan teknologi informasi.

Menurut Rosenberg dalam Rahmayanti, perkembangan teknologi informasi telah membawa implikasi yang sangat nyata dalam pergeseran-

¹M. Atwi Suparman, *Desain Instruksional Modern: Panduan Para Pengajar dan Inovator Pendidikan*, Edisi Keempat (Jakarta: Erlangga, 2014), h. 9.

pergeseran sistem pendidikan dan pembelajaran. Dampak paling kongkret dari kemajuan teknologi informasi salah satunya adalah perkembangan sistem pembelajaran *online* yang memungkinkan terjadinya proses pembelajaran melalui dunia maya misalnya melalui media *website*. Proses pembelajaran tidak hanya didominasi melalui proses pembelajaran klasikal dalam ruangan tertentu, tetapi memungkinkan terjadinya proses pembelajaran jarak jauh. Kini belajar dapat terjadi kapan dan dimana pun melalui sistem pembelajaran *virtual*. Selain itu, sistem belajar dengan mengandalkan media tulis berbasis kertas telah berubah menjadi digital atau saluran. Begitu pula perubahan dari sistem belajar dengan menggunakan fasilitas fisik ke fasilitas jaringan kerja.²

Abad 21 ditandai dengan kebangkitan ilmu pengetahuan yang bertaut dengan perkembangan teknologi informasi.³ Menurut Muzamiroh, setidaknya ada beberapa karakteristik sistem pembelajaran abad 21, yaitu: (1) aspek informasi, (2) aspek komputasi, (3) aspek otomasi, dan (4) aspek komunikasi. Keempat aspek ini memberikan pengaruh yang sangat signifikan terhadap perubahan sistem dan model pembelajaran yang sedang berkembang sesuai dengan dinamika dan tuntutan global.⁴ Untuk itu, sistem pendidikan dan pembelajaran yang diselenggarakan pada abad 21 ini harus responsif terhadap perkembangan dan kemajuan teknologi informasi. Konteks pembelajaran era ini berubah sangat cepat, jika sebelumnya orang menggantungkan diri pada dunia pendidikan/sekolah dalam pengertian fisik, kini tidak lagi dominan seperti itu. Kemajuan teknologi informasi telah memfasilitasi masyarakat dengan berbagai

²Rahmayanti, "Penggunaan Media IT dalam Pembelajaran," *Circuit: Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknik Elektro* Volume 1 (Juli 2015): h. 90.

³Mukminan, "Tantangan Pendidikan di Abad 21" (Seminar Nasional Teknologi Pendidikan 2014, Surabaya: Prodi. Teknologi Pendidikan Program Pascasarjana - Universitas Negeri Surabaya, 2014), h. 1.

⁴Mida Latifatul Muzamiroh, *Kupas Tuntas Kurikulum 2013* (Jakarta: Kata Pena, 2013), h. 126.

media pembelajaran yang memungkinkan proses pembelajaran berlangsung secara virtual melalui dunia maya. Media pembelajaran bersifat *online* telah menawarkan *resource* informasi dan ilmu pengetahuan yang dapat dengan mudah diakses oleh siapa saja. Kondisi ini memaksa dunia pendidikan untuk bisa mengubah diri dan menyesuaikan dengan perkembangan zaman yang terus terjadi. Jika tidak, maka dunia pendidikan akan tertinggal dari harapan masyarakat.⁵

Pemerintah Indonesia telah merespons perkembangan teknologi informasi melalui beberapa kebijakan dalam bidang pendidikan yang secara eksplisit menyebutkan pentingnya proses pembelajaran mengintegrasikan media pembelajaran berbasis teknologi informasi. Salah satunya adalah kebijakan pemerintah melalui Kementerian Pendidikan Nasional yang telah menetapkan rencana strategis tentang pemanfaatan teknologi informasi dalam pendidikan sebagai respons terhadap kemajuan global.⁶ Selain itu, disebutkan pula secara eksplisit dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No. 78 Tahun 2009 tentang Penyelenggaraan Sekolah Bertaraf Internasional pada Jenjang Pendidikan Dasar dan Menengah dalam Bab II Standar Penyelenggaraan, Pasal 5 Ayat 2 disebutkan, bahwa “Proses pembelajaran sebagaimana dimaksud ayat (1) menerapkan pendekatan pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi, aktif, kreatif, efektif, menyenangkan dan kontekstual.”⁷ Pemanfaatan teknologi informasi dalam proses pembelajaran juga dituangkan dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah yang menyatakan secara eksplisit mengenai prinsip “Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi untuk

⁵Mukminan, “Tantangan Pendidikan di Abad 21,” h. 6.

⁶Pemerintah Republik Indonesia, *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 2 Tahun 2010 tentang Rencana Strategis Kementerian Pendidikan Nasional*, 2010.

⁷Sunarto dan Winastwan Gora, *Pakematik Strategi Pembelajaran Inovatif Berbasis TIK* (Jakarta: PT. Elex Media Komputindo, 2010), h. 2.

meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran”.⁸ Kebijakan ini sangat relevan dengan upaya peningkatan kualitas pembelajaran untuk merespons perkembangan teknologi informasi pada abad 21.

Kegiatan pembelajaran merupakan suatu proses komunikasi di mana terdapat pesan yang akan disampaikan oleh seorang guru kepada peserta didik sebagai penerima pesan menggunakan sebuah saluran atau media.⁹ Komponen komunikasi yang terdiri atas pesan, guru, media, dan peserta didik memiliki keterkaitan yang sangat penting dalam menentukan keberhasilan sistem pendidikan dan pembelajaran. Khusus mengenai media dalam proses pembelajaran, sangatlah krusial peranannya karena sangat menentukan proses penyampaian pesan dan informasi pembelajaran kepada peserta didik. Dalam konteks ini, posisi media berperan sebagai perantara antara guru dan peserta didik.¹⁰ Suatu informasi, pesan, atau pengetahuan hanya dapat tersampaikan dengan baik apabila menggunakan suatu instrumen atau media yang baik pula.

Peranan media sebagai instrumen dalam memperoleh ilmu pengetahuan dapat ditemukan pijakannya sebagaimana dalam Q.S. Al-‘Alaq/96:1-5

إِقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ. خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ. إِقْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ. الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ. عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ

Terjemahnya:

Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang menciptakan; Dia telah Menciptakan manusia dari segumpal darah; Bacalah, dan Tuhanmulah yang Mahamulia; Yang mengajar (manusia) dengan pena; Dia Mengajarkan manusia apa yang tidak diketahuinya.¹¹

⁸Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, *Permendikbud Tahun 2016 Nomor 22*, 2016, h. 3.

⁹Rudi Susilana dan Cepi Riyana, *Media Pembelajaran; Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian* (Bandung: Wacana Prima, 2009), h. 3.

¹⁰Ahmad Rihani, *Media Instruksional Efektif* (Jakarta: Rineka Cipta, 1991), h. 1.

¹¹Kementerian Agama RI., “Al-‘Alaq - العلق | Qur’an Kemenag,” diakses 2 Februari 2020, <http://quran.kemenag.go.id/index.php/sura/96>.

Melalui ayat di atas dapat dipahami bahwa dalam proses pemberian pengetahuan oleh Allah swt. kepada umat manusia dimediasi oleh sebuah instrumen atau media yang dalam bahasa al-Qur'an disebut dengan pena (kalam). Melalui media inilah Allah swt. mengajarkan ilmu kepada manusia dari yang awalnya tidak tahu menjadi tahu dan memahami sesuatu. Menurut penjelasan ahli tafsir, ada dua cara proses penanaman ilmu kepada manusia yaitu melalui pena atau *kalam* dan melalui pengajaran langsung yang dikenal dengan istilah '*ilmu ladunnī*'.¹²

Media pembelajaran yang baik adalah media yang mampu mendorong peserta didik aktif dalam proses pembelajaran. Hal itu diperlukan sebab proses pembelajaran yang lebih aktif akan melahirkan peserta didik yang kreatif dan inovatif. Tujuan pembelajaran ini pula dimaksudkan agar peserta didik dapat berkembang, antara lain kemampuan mengamati, menginterpretasikan, meramalkan, mengaplikasikan konsep merencanakan dan melaksanakan penelitian, serta mengomunikasikan hasil penemuannya.¹³

Menurut Munandar belajar merupakan suatu kegiatan aktif, sehingga berbagai cara, upaya dan pendekatan perlu ditempuh dan dilakukan oleh seorang pendidik untuk memantik sikap aktif peserta didik. Model pembelajaran selama ini yang berlangsung di sekolah-sekolah dengan menggunakan pendekatan *ekspositorik* konvensional "guru menyampaikan materi" hanya membuat peserta didik lebih banyak pasif dari pada aktif. Pendekatan mengajar yang demikian juga mempunyai dampak yang kurang menguntungkan pada diri peserta didik karena mereka cenderung menghafal materi pelajaran untuk menghadapi ulangan atau ujian. Ujian pada umumnya juga hanya menagih materi pelajaran yang sebagian

¹²M. Quraish Shihab, *Tafsir Al-Misbah* (Jakarta: Lentera Hati, 2010), h. 463-464.

¹³B. Suryosubroto, *Proses Belajar Mengajar di Sekolah* (Jakarta: Rineka Cipta, 2002), h. 61.

besar berupa pengetahuan, sesuatu yang menuntut belajar hafalan. Untuk itulah perlu dikembangkan pendekatan baru yang menekankan pentingnya keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran.¹⁴

Peningkatan kualitas pembelajaran dapat dilakukan dengan memanfaatkan berbagai media inovatif, salah satunya adalah pengintegrasian internet dalam proses pembelajaran. Internet merupakan bentuk nyata dari kemajuan teknologi informasi. Internet memiliki banyak fasilitas yang dapat digunakan dalam berbagai bidang seperti militer, bisnis, media massa, dan pendidikan. Beberapa bentuk fasilitas atau aplikasi internet yang banyak digunakan adalah: *e-mail*, *relay chart*, *telnet*, *mailing list*, *newsgroup*, *file transfer protocol*, dan *world wide web* (www) atau disingkat dengan *website*. Dari fasilitas ini yang banyak digunakan dalam dunia pendidikan adalah: *e-mail*, *mailing list*, *newsgroup*, *file transfer protocol*, dan *website*.¹⁵

Website adalah satu bentuk media informasi yang dapat dimanfaatkan dalam dunia pendidikan dan pembelajaran. Bahkan saat ini *website* semakin populer digunakan karena perkembangannya yang semakin pesat. Muncul Web 2.0 yang merupakan perkembangan *website* generasi pertama. Web 2.0 memungkinkan semua orang untuk dapat terlibat dalam mengisi dan mendistribusi konten *website* dengan sangat mudah.¹⁶ Yang paling menarik dalam web 2.0 adalah peluang interaksi antar berbagai pengguna. Salah satu contoh web 2.0 adalah tersedianya blog yang dapat dengan mudah dan bersifat gratis digunakan dalam menyampaikan konten informasi dan pembelajaran.

¹⁴Munandar, *Kapita Selekta Pendidikan Acuan Khusus Pembelajaran dan Bimbingan* (Jakarta: AV Pustaka Publisher, 2009), h. 162.

¹⁵Zainal Aqib, *Model-model, Media dan Strategi Pembelajaran Kontekstual* (Bandung: Irama Widya, 2013), h. 60.

¹⁶Tina Dahlia Salatalohi, "Pengaruh Teknologi Web 2.0 Terhadap Perkembangan Situs Sosial Network," dalam *Jurnal Informatika*, Juli 2015, h. 2.

Popularitas *website* sangat dipengaruhi oleh perkembangan internet baik dari segi kapasitas data yang tersedia maupun kecepatan akses internet yang semakin membaik di tanah air. Dahulu kendala penggunaan media pembelajaran *website* terletak pada keterbatasan sumber daya dan saluran internet yang masih sangat lambat, tetapi kini setelah teknologi jaringan berbasis fiber optik telah diaplikasikan maka kecepatan internet pun semakin kencang. Sebagai salah satu contoh adalah kecepatan internet *speedy* dulu hanya maksimal di kisaran 5 Mbps, tetapi sekarang ini dengan fasilitas internet dengan *indihome* yang dikeluarkan telkom sebagai pengganti *speedy*, kecepatan internet sudah dapat mencapai 100 Mbps.

Media pembelajaran *website* adalah salah satu media yang sangat menarik digunakan dalam proses pembelajaran karena memiliki daya tarik, bersifat interaktif, dinamis, dan ekonomis. Menurut Rahardjo, dalam Aqib, manfaat *website* dalam dunia pendidikan dapat menjadi media atau saluran untuk mendapatkan informasi, berkomunikasi kepada narasumber, dan untuk keperluan kerja sama dalam mengerjakan suatu proyek bersama. Informasi yang tersedia di laman suatu *website* dapat berupa informasi umum dan informasi berkaitan dengan ilmu pengetahuan. Sedangkan akses kepada narasumber dimungkinkan karena *website* dapat mengintegrasikan fasilitas interaksi antara guru dan peserta didik melalui dunia maya. Sementara untuk keperluan kerja sama dilakukan dengan mengerjakan sebuah proyek atau pembuatan sebuah kegiatan bersama seperti membuat makalah bersama dan lain sebagainya.¹⁷

Website dapat dijadikan sebagai media yang sangat efektif dan efisien dalam meningkatkan kualitas pembelajaran karena konten yang dapat ditampilkan dalam *website* dapat berupa konten audio, visual, maupun audiovisual. Materi

¹⁷Aqib, *Model-model, Media dan Strategi Pembelajaran Kontekstual*, h. 61.

pembelajaran yang ditampilkan dalam laman *website* dapat disajikan dalam bentuk teks yang mudah dibaca dan diunduh oleh peserta didik, dapat pula berupa video pembelajaran yang menarik bagi peserta didik, dapat juga soal-soal tes yang dapat disajikan dalam berbagai aplikasi yang ditampilkan di atas sebuah *website* baik yang bersifat gratis maupun *website* yang berbayar.

Media *website* dapat digunakan secara dinamis oleh para pengguna dan dapat dikembangkan baik dari segi tampilan maupun konten yang ada di dalamnya. Bahkan untuk melakukan pembaharuan konten sebuah *website* tidak membutuhkan perubahan pada sisi pengguna, sehingga prosesnya lebih mudah dilakukan. Materi pembelajaran yang dimuat dalam laman *website* sewaktu-waktu dapat diubah, diganti, atau diperkaya oleh seorang guru dengan materi yang lebih baru atau materi yang mengikuti perkembangan, sehingga *website* selalu menarik untuk dikunjungi oleh peserta didik.

Media *website* akan menarik jika desain dan konten yang ditampilkan inspiratif bagi pembaca. Untuk itu, materi pembelajaran yang akan ditampilkan dalam *website* harus didesain secara baik dan menarik perhatian semua orang. Salah satu yang harus menjadi perhatian adalah konten audio dan visual harus lebih ditonjolkan agar *website* pembelajaran menarik bagi peserta didik. Potensi audio dan visual memiliki efek yang sangat baik bila diterapkan dalam proses pembelajaran, hal ini sejalan dengan argumentasi yang disampaikan oleh Dale yang menurutnya, bahwa potensi visual mampu menangkap materi pembelajaran sekitar 75%, sementara 13% diperoleh dengan audio dan selebihnya sekitar 12% menggunakan indra lainnya. Sejalan dengan pendapat ini, Baugh dalam Rudi menjelaskan pula, bahwa potensi visual mampu menangkap materi pembelajaran sebanyak 90%, sementara audio hanya 5% dan selebihnya sekitar 5% melalui

indra lainnya.¹⁸ Bahkan menurut Mayer menyatakan dengan tegas bahwa proses pembelajaran yang paling baik adalah proses pembelajaran yang mampu mengintegrasikan kata-kata dengan gambar.¹⁹

Dengan demikian, peranan media *website* dalam proses pembelajaran sangat strategis untuk menyampaikan pesan pembelajaran kepada peserta didik sekaligus berdampak positif terhadap suasana pembelajaran yang menyenangkan bagi peserta didik. Media *website* sebagai salah satu varian dari media berbasis teknologi informasi efektif mengurangi kesan pembelajaran yang monoton dan membosankan bagi peserta didik.²⁰ Berdasarkan argumen ini dapat dipahami bahwa proses komunikasi dan transfer informasi dari seorang guru kepada peserta didik berjalan dengan baik melalui penggunaan media berbasis *website*. Pada sisi lain, pemanfaatan media *website* dapat mengubah kesan pembelajaran yang kurang menarik terutama dalam konteks pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

Mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di Indonesia hingga saat ini masih dianggap mata pelajaran yang kurang diminati oleh peserta didik, apalagi jika seorang guru hanya mengandalkan metode ceramah, maka situasi pembelajaran cenderung membosankan. Karena jika seorang pendidik hanya menggunakan metode yang sama yaitu metode ceramah, maka peserta didik akan merasa jenuh. Dengan hanya duduk dan mendengarkan, maka mereka tidak akan serius mengikuti proses pembelajaran, sehingga kegiatan pembelajaran tidak terlaksana dengan efektif. Ditambah lagi banyak materi dalam mata pelajaran harus diingat, sehingga kesan bahwa mata pelajaran agama hanya pelajaran hafalan. Akibatnya, peserta didik semakin memberi kesan bahwa pembelajaran ini

¹⁸Rudi Susilana, "Sumber Belajar dalam Pendidikan," dalam *Ilmu dan Aplikasi Pendidikan* (Jakarta: Intima, 2009), h. 198.

¹⁹Richard E. Mayer, *Multimedia Learning* (USA: Cambridge Press, 2009), h. 4.

²⁰Adun Rusyana dan Iwan Setiawan, *Prinsip-prinsip Pembelajaran Efektif* (Jakarta: Trans Mandiri Abadi, 2011), h. 88.

membosankan, sehingga membuat peserta didik merasa terpaksa mengikuti proses pembelajaran. Untuk itu, seorang pendidik sangat dituntut untuk mempunyai berbagai keterampilan dan keahlian yang mendukung tugasnya dalam mengajar. Salah satu keterampilan tersebut adalah bagaimana seorang pendidik mampu mengoperasikan dan menggunakan media pembelajaran dengan baik.²¹

Salah satu strategi yang dapat digunakan untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam adalah pemanfaatan media pembelajaran berbasis *website*. Media berbasis *website* merupakan salah satu jenis media yang dapat digunakan guru Pendidikan Agama Islam untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Guru dapat memanfaatkan *website* sebagai media informasi yang berisi bahan belajar, sekaligus sarana bagi para peserta didik untuk mengakses informasi pembelajaran kapan dan di mana saja. Media berbasis *website* merupakan salah satu bentuk media pembelajaran berbasis *e-learning* yang dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran. *Website* sendiri memiliki beberapa manfaat, antara lain: (1) meningkatkan kualitas dan intensitas interaksi pembelajaran, (2) pembelajaran tidak terbatas oleh ruang dan waktu, (3) menjangkau peserta didik lebih luas, (4) memudahkan dalam proses penyimpanan dan distribusi materi pembelajaran, (5) mendorong peserta didik belajar secara mandiri, *independent learning* dan (6) dapat menghemat biaya pada beberapa aspek.²²

Penggunaan media *website* dalam proses pembelajaran diperlukan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Hal ini sejalan dengan hasil wawancara dan observasi awal pada SMP Negeri 1 Pinrang.

²¹Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar* (Jakarta: Rineka Cipta, 2006), h. 164.

²²Husamah, *Pembelajaran Bauran (Blended Learning)* (Jakarta: Prestasi Pustakaraya, 2014), h. 141.

Menurut penuturan salah seorang guru Pendidikan Agama Islam di sekolah tersebut, media pembelajaran berbasis teknologi informasi telah mulai digunakan oleh guru-guru mata pelajaran umum di sekolah tersebut, tetapi khusus untuk mata pelajaran Pendidikan Agama Islam masih belum maksimal dilakukan termasuk belum pernah dicoba menggunakan media berbasis *website*. Padahal SMP Negeri 1 Pinrang merupakan sekolah rujukan tingkat SMP di Kabupaten Pinrang dan juga memiliki fasilitas jaringan internet yang cukup memadai untuk mengaplikasikan media pembelajaran berbasis *online*. Untuk itu, perlu diaplikasikan media pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis *website* untuk memaksimalkan sumber daya internet yang telah tersedia di samping untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Melihat fenomena tersebut, perlu dilakukan kajian lebih jauh untuk melihat efektivitas penggunaan media berbasis *website* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan paparan dari latar belakang masalah di atas, maka berikut ini diidentifikasi beberapa masalah yang relevan:

1. Belum optimalnya hasil belajar peserta didik pada mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam.
2. Media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam sejauh ini masih terbatas pada media konvensional seperti penggunaan media cetak, buku mata pelajaran PAI kurikulum 2013.
3. Penggunaan media berbasis *website* belum diketahui efektivitasnya dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMPN 1 Pinrang.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka rumusan masalah penelitian ini adalah: *Apakah penggunaan media berbasis website dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 1 Pinrang?*

D. Definisi Operasional dan Ruang Lingkup Penelitian

1. Definisi Operasional

Untuk menghindari kekeliruan dalam memahami judul penelitian di atas, maka terlebih dahulu dijelaskan kata kunci yang terdapat dalam pembahasan ini. Kata kunci tersebut antara lain, sebagai berikut:

a. Media Berbasis *Website*

Media berbasis *website* yang dimaksudkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran yang diakses secara *online* yang telah dirancang dan diproduksi oleh guru Pendidikan Agama Islam dalam kegiatan Musyawarah Guru Mata Pelajaran (MGMP) SMP Kabupaten Pinrang. Media *online* MGMP PAI SMP Kab. Pinrang memuat beberapa materi PAI yang dapat diakses melalui laman www.alqalamu.com (*screenshot terlampir*). Media ini diproduksi oleh MGMP PAI SMP Kab. Pinrang sejak dua tahun lalu dan kontennya masih terus dikembangkan oleh guru-guru PAI.

b. Hasil Belajar Peserta Didik

Hasil belajar peserta didik yang dimaksudkan dalam penelitian ini adalah prestasi belajar pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam yang menyangkut kemampuan pada aspek kognitif yang diperoleh melalui proses tes. Pelaksanaan tes dilaksanakan untuk melihat prestasi belajar peserta didik sebelum penggunaan media *website* dalam pembelajaran (*pretests*) dan tes sesudah proses pembelajaran dengan menggunakan media berbasis *website* (*posttest*).

c. Pendidikan Agama Islam

Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) yang dimaksudkan dalam penelitian ini adalah pembelajaran yang difokuskan pada salah satu kompetensi dasar yaitu pada materi iman kepada hari akhir. Kompetensi dasar iman kepada akhir merupakan materi pembelajaran PAI untuk kelas IX. Adapun isi materi yang termuat dalam media berbasis *website* mengacu pada kurikulum 2013.

2. Ruang Lingkup Penelitian.

Pembatasan masalah dalam suatu penelitian sangat penting agar penelitian terfokus pada variabel yang dikaji. Berikut ini adalah ruang lingkup penelitian yang dibahas:

- a. Deskripsi hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam sebelum menggunakan media berbasis *website*.
- b. Deskripsi hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam setelah menggunakan media berbasis *website*.
- c. Analisis peningkatan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam setelah menggunakan media berbasis *website*.

E. Tujuan dan Kegunaan Penelitian

1. Tujuan penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan pada bagian terdahulu, maka penelitian ini bertujuan untuk: *mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 1 Pinrang melalui penggunaan media pembelajaran berbasis website.*

2. Kegunaan Penelitian

a. Manfaat Teoritis

- 1) Hasil penelitian ini relevan secara teoretis terhadap argumen-argumen ilmiah mengenai peranan media dalam proses pembelajaran terutama dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.
- 2) Penelitian ini dapat memberikan sumbangan pemikiran tentang manfaat penggunaan media berbasis *website* dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik terutama pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.
- 3) Kajian ini memperkaya hasil-hasil penelitian sebelumnya yang relevan mengenai kajian tentang pemanfaatan media berbasis *website* dalam proses pembelajaran terutama hasil-hasil penelitian tentang pembelajaran berbasis virtual dan pembelajaran *online*.

b. Manfaat Praktis

- 1) Hasil penelitian dapat dijadikan bahan referensi oleh sekolah dan institusi pendidikan pada umumnya mengenai pentingnya penggunaan media dalam proses pembelajaran terutama media berbasis *website*.
- 2) Sebagai masukan kepada para guru, peserta didik, dan orang-orang yang berkecimpung di dunia pendidikan untuk dapat memanfaatkan dengan baik media berbasis *website* untuk meningkatkan hasil belajar.
- 3) Hasil kajian ini berguna pula bagi pemangku kebijakan, pemerintah maupun swasta yang memiliki perhatian dalam bidang pembelajaran untuk melahirkan kebijakan dan program yang bermanfaat dan mendukung perbaikan kualitas proses pembelajaran melalui penggunaan media pembelajaran inovatif.

BAB II

TELAAH PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI

A. Telaah Pustaka

1. Penelitian yang Relevan

Adapun karya-karya ilmiah yang menjadi acuan bagi penulis yang relevan dengan penelitian penggunaan *website* sebagai media pembelajaran adalah sebagai berikut:

- a. Agus Susan Tarianto dengan judul penelitian, “Pemanfaatan *Website* Sebagai Media Pembelajaran Fiqih I dan II Untuk Meningkatkan Prestasi Akademik Mahasiswa PAI UIN Maulana Malik Ibrahim Malang”.¹ Penelitian ini menyimpulkan, bahwa media pembelajaran Fiqih menggunakan *Website* efektif dalam meningkatkan hasil belajar mahasiswa Pendidikan Agama Islam UIN Malang. Peningkatan hasil belajar peserta didik yang awalnya berada pada nilai rerata 79,90% meningkat menjadi 82,43% atau terjadi peningkatan sebesar 2,5%. Hasil penelitian memiliki relevansi dengan penelitian ini karena mengkaji media berbasis *Website* dalam proses pembelajaran. Namun hasil penelitian tersebut lebih fokus pada tingkat mahasiswa atau dunia kampus yang sedikitnya berbeda efeknya jika diterapkan dalam dunia sekolah.
- b. Marwiah dengan penelitian berjudul, “Peran Penggunaan Media Facebook dan Relasinya Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar PAI Siswa di SMPN 2 Lanrisang Kabupaten Pinrang”.² Simpulan penelitian ini adalah, bahwa

¹Agus Susan Tarianto, “Pemanfaatan *website* sebagai media pembelajaran fiqih I dan II untuk meningkatkan prestasi akademik mahasiswa PAI UIN Maulana Malik Ibrahim Malang” (Skripsi, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, 2015).

²Marwiah, “Peran Penggunaan Media Facebook dan Relasinya Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar PAI Siswa di SMPN 2 Lanrisang Kab. Pinrang” (Tesis, Parepare, STAIN Parepare, 2018).

pemanfaatan *facebook* dalam proses pembelajaran PAI di SMPN 2 Lanrisang dilakukan melalui pembuatan grup diskusi *online* antara guru dan peserta didik. Antusiasme peserta didik dalam proses pembelajaran *online* sangat baik dan mereka aktif dalam bertanya dan berdiskusi. Relevansi penelitian ini terletak pada pemanfaatan media berbasis *web* yakni *facebook* untuk melakukan proses pembelajaran. Sementara yang berbeda dengan penelitian ini terkait dengan fokus kajian yang berbeda, di mana tesis ini lebih fokus melihat dampak penggunaan media *facebook* kaitannya dengan motivasi belajar peserta didik, sementara kajian ini melihat pemanfaatan *Website* relevansinya dengan peningkatan hasil belajar peserta didik.

- c. Soaleha dengan penelitian berjudul “Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Peserta Didik di MTs Ma’had DDI Pangkajene”.³ Penelitian ini menjelaskan, bahwa melalui pemanfaatan berbagai media pembelajaran termasuk media pembelajaran berbasis teknologi informasi, seperti televisi, LCD Proyektor, VCD, Komputer, dan *spekaer*, prestasi belajar peserta didik mengalami peningkatan. Hasil belajar peserta didik sebelum guru menggunakan media dalam proses pembelajaran utamanya dalam mata pelajaran Fiqhi berada di bawah nilai kriteria ketuntasan minimal. Kondisi ini mendorong pendidik di MTs Ma’had DDI Pangkajene untuk menjadikan media sebagai faktor pendukung dalam proses pembelajaran. Tesis ini relevan dengan kajian pada penelitian ini terutama dalam persoalan teoretis berkaitan dengan peranan media dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Namun memiliki beberapa titik perbedaan dengan penelitian ini terutama dalam metodologi

³Soaleha, “Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Peserta Didik di MTs Ma’had DDI Pangkajene” (Tesis, Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar, 2013).

penelitian di mana tesis ini menggunakan metode penelitian kualitatif dan tidak menentukan satu jenis media yang fokus menjadi kajian, sementara pada penelitian ini menggunakan metode eksperimen untuk menguji salah satu jenis media yaitu media *Website* dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

Ketiga penelitian di atas memiliki relevansi dengan penelitian ini pada beberapa aspek seperti manfaat media dalam proses pembelajaran yang efektif meningkatkan hasil belajar. Media berbasis *website* telah digunakan dalam proses pembelajaran seperti *facebook* yang mendorong meningkatnya hasil belajar dan motivasi peserta didik. Meskipun sama-sama membahas tentang penggunaan *website* dalam proses pembelajaran, namun penelitian ini memiliki beberapa perbedaan dengan ketiga penelitian sebelumnya. Perbedaan mendasar dengan penelitian ini adalah terletak pada fokus materi pembelajaran yang dilakukan serta media *website* yang diuji coba dalam pelaksanaan pembelajaran.

2. Referensi yang relevan

Beberapa referensi berupa buku dan jurnal yang relevan dan dapat mendukung penelitian ini antara lain:

- a. Azhar Arsyad, dengan bukunya yang berjudul "*Media Pembelajaran*", menyatakan bahwa dalam suatu proses pembelajaran, dua unsur yang amat penting adalah metode mengajar dan media pembelajaran. Kedua aspek ini saling berkaitan. Pemilihan salah satu metode mengajar tertentu mempengaruhi jenis media pembelajaran yang sesuai. Meskipun masih ada berbagai aspek lain yang harus diperhatikan dalam memilih media, antara lain tujuan pembelajaran, jenis tugas dan respons yang diharapkan peserta didik

untuk dikuasai setelah pembelajaran berlangsung, dan konteks pembelajaran termasuk karakteristik peserta didik.⁴

- b. Jurnal *Policy Future in Education. Vol. 7 no. 5 2009* "A Review of Online Learning and its Evolution", ditulis oleh Norma Scagnoli, membahas tentang Integrasi beberapa bentuk pembelajaran *online* dalam pendidikan tinggi dan pengadopsiannya dalam pendidikan jarak jauh dan berkelanjutan telah meningkat secara eksponensial dalam dekade terakhir. Pertumbuhan ini telah konsisten di berbagai belahan dunia, meskipun penerapannya dalam sistem pendidikan arus utama berbeda-beda sesuai dengan perkembangan ekonomi wilayah tersebut. Internet dan pembelajaran berbasis *website* adalah sinonim yang lebih baik untuk pembelajaran *online* daripada *Computer-Mediated-Communication* (CMC) atau pembelajaran berbasis teknologi. Yang pertama menyiratkan penggunaan Internet atau intranet sedangkan yang kedua melibatkan segala bentuk teknologi yang digunakan dalam pengajaran dan pembelajaran.⁵
- c. Arief S. Sadiman dkk. dalam bukunya "*Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*" yang menyatakan bahwa media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Dalam konteks proses pembelajaran media merupakan salah satu unsur yang sangat penting dalam peningkatan kualitas pembelajaran.⁶
- d. Jurnal Ilmu Komunikasi Volume 1 Nomor 4 Oktober-Desember 2011 "Penggunaan *Website (E-Learning)* dalam Proses Pembelajaran Bahasa Inggris di *Briton International English School Makassar*" ditulis oleh

⁴Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2015), h. 6.

⁵Norma Scagnoli, "A Review of Online Learning and Its Evolution in Latin America," *Policy Futures in Education* Volume 7, Oktober 2009, h. 555.

⁶Arief S Sadiman, *Media Pendidikan, (pengertian, pengembangan, dan pemanfaatannya)* (Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada, 2014), h. 189.

Kurniawan Sabar, yang membahas tentang peran media, fungsi media, dan manfaat media. Bahwa dengan menggunakan *website (E-Learning)* melalui multimedia *center* sebagai sarana pembelajaran bagi peserta didik menjadikan mereka mampu mendapatkan pengalaman belajar serta memperoleh nilai tambah. Peserta didik juga mendapatkan banyak informasi dan bahan belajar yang terkini.⁷

B. Landasan Teori

1. Efektivitas Penggunaan Media

Kata efektivitas digunakan untuk menyatakan keberhasilan suatu proses, instrumen, maupun program yang diterapkan dalam suatu kegiatan. Menurut penjelasan dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), kata efektivitas dijelaskan dengan kata “keefektifan” yang berarti keadaan berpengaruh; hal berkesan, kemanjuran, kemujaraban, dan keberhasilan.⁸ Efektifitas merupakan tingkat ketercapaian suatu tujuan yang telah direncanakan dalam suatu proses kegiatan.⁹ Kata efektivitas jika dirujuk dalam bahasa Inggris adalah “*effective*” yang berarti “berhasil atau ditaati”.¹⁰

Efektivitas pemanfaatan suatu media atau instrumen dipahami sebagai sejauhmana media tersebut membuahkan hasil yang memiliki pengaruh terhadap suatu kegiatan atau proses pelaksanaan pembelajaran. Media yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran memiliki nilai efektif jika media tersebut

⁷Kurniawan Sabar dan Asfah Rahman, “Penggunaan Web (E-Learning) dalam Proses Pembelajaran Bahasa Inggris di Briton International English School Makassar,” dalam *Jurnal Komunikasi Kareba*, Volume 1, Desember 2011, h. 454.

⁸Tim Redaksi Kamus Bahasa Indonesia, dalam *Kamus Bahasa Indonesia* (Jakarta: Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional, 2008), h. 374.

⁹Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, XV (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2013), h.

¹⁰Jhon M. Echols dan Hassan Shadily, *Kamus Inggris Indonesia* (Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 1996), h. 207.

memiliki pengaruh terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik. Tentang berapa besar pengaruhnya dalam proses pembelajaran akan menentukan tingkat signifikansinya terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik.

Menurut Bernard dalam Hamzah, efektivitas dapat dipahami sebagai tindakan yang telah berhasil mencapai tujuan yang telah ditentukan. Dengan demikian, makna efektivitas senantiasa sejalan dengan konteks kegiatan yang melingkupinya. Efektivitas dalam konteks kegiatan bisnis dimaknai dengan kegiatan yang dapat mendatangkan keuntungan dan laba. Begitu pula makna efektivitas dalam konteks organisasi yang dikorelasikan dengan makna ketercapaian program terhadap kebutuhan dan harapan publik dalam berbagai aspek.¹¹

Pemaknaan kata efektivitas dalam konteks penggunaan media dalam pembelajaran dan pendidikan berkaitan dengan prinsip sejauhmana sebuah media mendukung proses pembelajaran yang bermutu atau berkualitas.¹² Proses pembelajaran yang memiliki kualitas yang baik adalah proses pembelajaran yang salah satu indikatornya berkaitan dengan peningkatan hasil belajar peserta didik. Untuk itu, proses pembelajaran yang baik ditentukan oleh pemanfaatan media yang tepat dalam mendukung dan membantu peserta didik mencapai hasil belajar yang diharapkan.

Selain itu, keberhasilan proses pembelajaran sangat ditentukan oleh sejauhmana seorang guru mampu memilih media yang efektif dalam mengantarkan pesan pembelajaran kepada peserta didik. Pada proses pembelajaran yang menggunakan media terutama pada media berbasis teknologi

¹¹Hamzah, "Efektivitas Musyawarah Guru Mata Pelajaran (MGMP) Pendidikan Agama Islam (PAI) SMP dalam Meningkatkan Kompetensi Guru di Kota Palopo" *Tesis* (Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar, 2012), h. 27.

¹²Susilana dan Riyana, *Media Pembelajaran; Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*, h. 212.

informasi, diperlukan kemampuan guru atau pembelajar untuk memahami dan mendalami sebuah media yang memiliki konsep yang sejalan dengan tujuan pembelajaran. Sehingga guru tidak hanya mempelajari media teknologi informasi dari sisi produknya, tetapi yang tak kalah penting adalah bagaimana semangat mempelajari teknologi informasi dalam konteks meningkat efektivitas pembelajaran.¹³

Kemampuan guru dalam memilih dan menentukan media yang efektif digunakan dalam merupakan salah satu aspek dalam evaluasi media dalam proses pembelajaran.¹⁴ Meskipun sekolah dan institusi pendidikan telah menyediakan beragam media tetapi guru tidak mampu memanfaatkan dan memilih sesuai dengan kebutuhan yang diperlukan maka sulit untuk mencapai proses pembelajaran yang berhasil karena pemilihan media yang belum efektif dilakukan. Dengan demikian, pemilihan media yang tepat menentukan sejauhmana efektivitas media tersebut dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

2. Media Berbasis *Website*

a. Pengertian Media

Media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar. Media dalam bahasa Arab disebut dengan istilah *wasail* yang dapat diartikan dengan perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan.¹⁵

Term *wasail* sendiri digunakan dalam Alquran yang menjelaskan peranan sebuah perantara dalam komunikasi untuk dekat dan mendekatkan diri kepada

¹³Husniyatus Salamah Zainiyati, *Pengembangan Media Pembelajaran Agama Islam Berbasis ICT* (Jakarta: Kencana, 2017), h. xiv.

¹⁴Susilana dan Riyana, *Media Pembelajaran; Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*, h. 210.

¹⁵Arsyad, *Media Pembelajaran*, h. 3.

Allah swt. Hal ini terdapat dalam salah satu firman Allah swt. dalam Q.S. Al-Maidah/5:35 yang berbunyi:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا اتَّقُوا اللَّهَ وَابْتَغُوا إِلَيْهِ الْوَسِيلَةَ وَجَاهِدُوا فِي سَبِيلِهِ لَعَلَّكُمْ تُفْلِحُونَ

Terjemahnya:

Wahai orang-orang yang beriman! Bertakwalah kepada Allah dan carilah wasilah (jalan) untuk mendekatkan diri kepada-Nya, dan berjihadlah (berjuanglah) di jalan-Nya, agar kamu beruntung.¹⁶

Kata “*al-wasilah*” dalam ayat di atas dapat dipahami sebagai media yang diperlukan oleh manusia sebagai hamba ketika melakukan komunikasi atau interaksi dengan Tuhan maha pencipta. Dengan demikian, urgensi media dalam proses komunikasi sangatlah mendasar yang diperlukan agar proses interaksi dapat berjalan dengan baik. Proses komunikasi kepada peserta didik harus dimediasi dengan baik melalui penggunaan perangkat pembelajaran khususnya perangkat teknologi informasi.

Media merupakan seperangkat wahana penyalur pesan dan informasi belajar yang berguna dalam memudahkan proses pembelajaran. Istilah lain yang juga populer berkaitan dengan pengertian media adalah istilah *Teaching Material* atau Instruksional Material yang artinya identik dengan pengertian keperagaan yang berasal dari kata “raga” artinya suatu benda yang dapat diraba, dilihat, didengar, dan diamati melalui pancaindra kita.¹⁷

Media adalah alat-alat yang digunakan guru untuk membantu memperjelas materi pelajaran yang disampaikan guru kepada peserta didik dan mencegah terjadinya verbalisme dalam proses pembelajaran. Pada hakikatnya media (alat peraga) adalah alat (benda) yang digunakan untuk memperagakan fakta, konsep

¹⁶Kementerian Agama RI., “Al-Ma’idah - المائدة | Qur’an Kemenag,” diakses 2 Februari 2020, <http://quran.kemenag.go.id/index.php/sura/5/35>.

¹⁷Oemar Hamalik, *Media Pendidikan* (Bandung: Citra Aditya Bakti, 2001), h. 11.

prinsip atau prosedur tertentu agar tampak lebih nyata. Karena tanpa alat, sulit mencapai tujuan yang diharapkan di suatu lembaga pendidikan.¹⁸

Sejumlah pakar membuat pembatasan tentang media, di antaranya yang dikemukakan oleh *Association of Education and Communication Technology (AECT)* Amerika, media adalah segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyalurkan pesan atau informasi yang terkandung pada media tersebut.¹⁹ Apabila dikaitkan dengan kegiatan pembelajaran maka media dapat diartikan sebagai alat komunikasi yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk membawa informasi dari pengajar ke peserta didik. Sementara pengertian media menurut *National Centre for Competency Based Training*, adalah segala bentuk bahan yang digunakan untuk membantu guru atau instruktur dalam melaksanakan proses pembelajaran.²⁰

Penjelasan tentang media baik secara umum maupun secara khusus atau secara luas dan sempit dikemukakan oleh Gerlach dan Ely. Pengertian media secara luas dipahami sebagai alat yang digunakan atau difungsikan oleh seorang guru untuk merangsang peserta didik agar dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang baru. Sementara pengertian media secara khusus atau dalam pengertian lebih sempit adalah media yang berwujud bendawi seperti grafik, foto, alat mekanik, dan elektronik yang digunakan untuk menangkap, memproses, serta menyampaikan informasi.²¹

Menurut Gagne, media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan sekitar peserta didik yang merangsangnya untuk belajar, baik di dalam kelas

¹⁸Suyanto dan Asep Jihad, *Menjadi Guru Profesional; Strategi Meningkatkan Kualifikasi dan Kualitas Guru di Era Global* (Jakarta: Erlangga, 2013), h. 107.

¹⁹Sadiman, *Media Pendidikan, (pengertian, pengembangan, dan pemanfaatannya)*, h. 107.

²⁰Andi Prastowo, *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif* (Yogyakarta: Diva Press, 2011), h. 11.

²¹Ahmad Rohani, *Media Intruksional Edukatif* (Jakarta: Rineka Cipta, 2007), h. 2.

maupun di luar kelas. Hal yang sama juga diungkapkan oleh Briggs yang mengatakan bahwa media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan dan menyampaikan pesan serta merangsang peserta didik untuk belajar, sehingga tercipta suasana pembelajaran yang menarik, seperti buku, film, kaset, bingkai, dan sebagainya. Asosiasi Pendidikan Nasional (*National Education Association/NEA*) juga memberikan pengertian yang berbeda tentang media. Bahwa media merupakan bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audiovisual dan media hendaknya dapat dimanipulasi, dapat dilihat, didengar, dan dibaca sehingga memudahkan peserta didik dalam memahami materi yang diterimanya.²²

Oemar Hamalik mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah cara atau alat, atau prosedur yang digunakan atau untuk menyampaikan sesuatu informasi atau pesan dari sumber informasi atau pesan kepada penerima informasi yang berlangsung dalam proses pembelajaran.²³

Yusufhadi Miarso juga memberikan batasan mengenai media pembelajaran, sebagai segala sesuatu yang digunakan dan mampu merangsang daya pikir, perasaan, perhatian, dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada diri peserta didik.²⁴ Dengan kata lain, media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan kepada peserta didik dan merangsang terjadinya proses pembelajaran yang menarik.²⁵

²²Sadiman, *Media Pendidikan, (pengertian, pengembangan, dan pemanfaatannya)*, h. 6.

²³Oemar Hamalik, *Pengembangan Kurikulum dan Pengajaran di Perguruan Tinggi* (Jakarta: Trigenda Karya, 1994), h. 99.

²⁴Yusufhadi Miarso, *Yusufhadi Miarso, Teknologi Komunikasi Pendidikan: Pengertian dan Penerapannya di Indonesia* (Jakarta: Rajawali, 1984), h. 48.

²⁵Aqib, *Model-model, Media dan Strategi Pembelajaran Kontekstual*, h. 50.

Media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat peserta didik mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis yang mampu menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.²⁶

Media saat ini sudah berkembang menjadi media berbasis teknologi informasi yang merupakan media yang sangat efektif digunakan oleh seorang dalam menyampaikan materi pembelajaran baik berbasis pada teks, gambar, audio, maupun bilangan kepada peserta didik.²⁷ Media pembelajaran berbasis teknologi informasi pun dapat beragam bentuk mulai dari media berbasis cetak, visual, audio, audiovisual, multimedia, dan media berbasis internet. Masing-masing jenis media tersebut memiliki kemampuan yang berbeda-beda dalam menyampaikan materi kepada peserta didik. Meskipun demikian, menurut pandangan Dale, belajar melalui melihat dan mendengar jauh lebih baik dibandingkan hanya melihat atau hanya mendengar karena audiovisual melibatkan dua pancaindra sekaligus, sehingga informasi lebih mudah diserap dan mampu memperkuat daya ingat.²⁸

Dari berbagai definisi di atas, dapat ditarik sebuah simpulan, bahwa media pembelajaran merupakan wadah dari pesan yang oleh sumber atau penyalurnya ingin diteruskan kepada sasaran yaitu penerima pesan tersebut. Bahwa materi

²⁶Arsyad, *Media Pembelajaran*, h. 3.

²⁷Muhammad Yaumi, "Integrasi Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pembelajaran," dalam *Jurnal Lentera Pendidikan Fak. Tarbiyah UIN Alauddin Makassar* Volume 14, Juni 2011, h. 88–102.

²⁸Arsyad, *Media Pembelajaran*, h. 11.

yang ingin disampaikan adalah pesan pembelajaran serta tujuan yang ingin dicapai adalah terjadinya proses pembelajaran.

b. Fungsi Media

Fungsi media menurut Asnawir dan Basyiruddin adalah untuk mendesiminasikan pesan dan untuk menstimulasi pikiran dan kemauan Audiens (peserta didik), sehingga dapat mendorong terjadinya proses pendidikan.²⁹ Zakiah Darajat, mengutip Rostiyah, menyatakan bahwa media pendidikan merupakan alat, metode, dan teknik yang digunakan dalam rangka meningkatkan efektifitas komunikasi dan interaksi edukatif antara guru dan peserta didik dalam proses pendidikan dan pembelajaran di sekolah.³⁰

Media merupakan instrumen yang menentukan keberhasilan proses pembelajaran. Pembelajaran tanpa media akan menyulitkan proses dan selanjutnya akan berdampak pada rendahnya hasil belajar. Sebaliknya, dengan pemanfaatan beragam media akan menggugah kesadaran dan minat peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran.³¹

Media merupakan sesuatu yang bersifat menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada dirinya. Penggunaan media secara kreatif akan memungkinkan peserta didik untuk belajar lebih baik dan dapat meningkatkan performa mereka sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.³²

Media adalah setiap orang, bahan atau peristiwa yang dapat menciptakan kondisi yang memungkinkan peserta didik untuk menerima pengetahuan,

²⁹Asnawir dan M. Basyirudin Usman, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Ciputat Press, 2002), h. 11.

³⁰Zakiah Daradajat, *Ilmu Jiwa Agama* (Jakarta: Bulan Bintang, 1998), h. 80.

³¹Lavyanto Trimio, *Model-Model Pembelajaran Inovatif* (Bandung: CV. Citra Praya, 2006), h. 68.

³²Asnawir dan Usman, *Media Pembelajaran*, h. 11.

keterampilan dan sikap. Dalam pengertian ini maka guru atau dosen, buku ajar serta lingkungan adalah media. Setiap media merupakan sarana untuk mencapai suatu tujuan. Di dalam media memuat informasi yang akan dikomunikasikan kepada peserta didik, seperti: buku-buku, rekaman, internet, film, mikrofilm, dan sebagainya.³³

Gerlach dan Ely, sebagaimana dikutip Arsyad mengemukakan beberapa ciri dari media, yaitu: (a) *Fiksatif*, yaitu kemampuan media dalam merekam, menyimpan, melestarikan, dan merekonstruksi suatu peristiwa atau objek; (b) *Manipulatif*, menjelaskan bahwa media memiliki kemampuan untuk melakukan transformasi suatu kejadian dan objek secara manipulatif. Kejadian yang memakan waktu dua atau tiga hari dapat dipersingkat atau diperlambat serta dapat ditayangkan ulang; dan (c) *Distributif*, media memiliki kemampuan untuk menyebarluaskan dan mendistribusi suatu kejadian, peristiwa, dan informasi dari satu orang kepada orang lain atau pada ruang yang berbeda. Suatu kejadian yang direkam dalam bentuk video atau foto dapat dengan mudah ditransportasikan kepada orang dan ruang yang lain dengan kualitas yang tidak berbeda.³⁴

Secara fungsional media awalnya hanyalah instrumen visual dalam kegiatan pembelajaran yang berperan dalam mendorong motivasi belajar, memudahkan dalam memahami sebuah materi, dan mengkonkretkan sebuah gagasan dan ide dalam pembelajaran kepada peserta didik. Pada perkembangan berikutnya, seiring dengan kemajuan perkembangan teknologi informatika dan komunikasi, bermunculan berbagai media berbasis audio visual yang lebih unggul dalam eksplorasi pembelajaran karena bertumpu pada reproduksi sebuah fakta

³³Sri Anitah, *Sri Anitah, Media Pembelajaran (Surakarta: Yuma Pustaka, 2010)*, h. 5-6 (Surakarta: Yuma Pustaka, 2010), h. 5-6.

³⁴Arsyad, *Media Pembelajaran*, h. 12.

empirik dan mampu meminimalisir dominasi verbalisme dalam dunia pendidikan dan pembelajaran.³⁵

Fungsi media pembelajaran harus relevan dengan beberapa prinsip, sebagaimana disampaikan Sudjana dalam Hadi, yaitu: (a) Media berperan sebagai instrumen yang membantu seorang guru dalam menciptakan suasana proses pembelajaran yang efektif; (b) Media dimanfaatkan secara integratif dengan berbagai situasi; (c) Media bersifat integratif dengan tujuan dan isi materi pembelajaran; (d) media tidak hanya dimaksudkan sebagai alat hiburan untuk melengkapi proses pembelajaran; (e) pemanfaatan media dalam proses pembelajaran dimaksudkan untuk mengefesienkan pencapaian dan penjelasan guru kepada peserta didik; (f) media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran dimaksudkan untuk meningkatkan kualitas mutu pembelajaran.³⁶

Menurut Dale, Finn, dan Hoban, sebagaimana dikutip Rohani, fungsi media pembelajaran, yaitu: (a) untuk mengonkretkan suatu informasi, pesan, dan pengetahuan yang akan disampaikan kepada peserta didik; (b) meningkatkan perhatian peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran; (c) mendorong peserta didik untuk belajar lebih aktif dan mandiri; (d) menambah pengalaman belajar peserta didik dan memperkaya perbendaharaan bahasa mereka agar tidak cenderung verbalistis.³⁷

Selanjutnya menurut Levie dan Lantz dalam Arsyad, menyatakan bahwa fungsi media dalam proses pembelajaran menyangkut pada empat aspek, yaitu: (a) fungsi atensi, yaitu fungsi untuk meningkatkan perhatian peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran; (b) fungsi afektif, yaitu fungsi media untuk

³⁵Mukhtar, *Desain Pembelajaran PAI* (Jakarta: CV. Mizakka Galiza Anggota Ikapi, 2003), h. 117.

³⁶Samsul Hadi, *Perencanaan Sistem Pengajaran Pendidikan Agama Islam* (Kediri: STAIH Press, 2008), h. 103.

³⁷Rohani, *Media Intruksional Edukatif*, h. 8-9.

mempengaruhi sikap peserta didik. Hal ini dapat dipahami dalam konteks penayangan foto, video atau gambar yang potensial dalam mempengaruhi emosi dan sikap peserta didik, (c) fungsi kognitif, yaitu fungsi media untuk memberikan pengetahuan dan informasi kepada peserta didik melalui penayangan gambar, video, atau foto yang relevan dengan materi pembelajaran, (d) fungsi kompensatoris, yaitu fungsi media pembelajaran dalam rangka memberikan informasi kepada peserta didik yang tidak didominasi dalam bentuk informasi verbal, sehingga pemahaman peserta didik lebih meningkat.³⁸

Fungsi lain dari media pembelajaran dapat dikembangkan dalam beberapa aspek, yaitu: (a) media memiliki kemampuan untuk mengubah kesan abstrak menjadi lebih konkret pada suatu objek. Materi pembelajaran yang berisi informasi yang bersifat abstrak misalnya proses penciptaan manusia, proses keajaiban alam semesta, sistem kerja tubuh manusia, dan beberapa contoh kasus lainnya dapat dijelaskan secara konkret melalui sebuah media; (b) media pembelajaran dapat digunakan sebagai instrumen substitusi atau manipulatif terhadap objek yang sulit dihadirkan dalam proses pembelajaran. Misalnya pembahasan mengenai pelaksanaan ibadah haji kepada peserta didik dapat dengan menunjukkan video atau gambar tentang posisi kakbah yang dapat diamati oleh peserta didik tanpa harus menghadirkan bentuk fisik kakbah yang sulit dilakukan; (c) media memudahkan seorang guru dalam menyampaikan suatu objek yang terlalu besar atau terlalu kecil kepada peserta didik. Misalnya guru hendak menjelaskan sebuah pesawat, kapal laut, gambar rumah, candi, dan lain sebagainya kepada peserta didik. Begitupula ketika seorang guru hendak menyampaikan informasi yang sangat kecil seperti bakteri, virus, atom, elektron, atau hewan/benda kecil lainnya, tentu guru akan kesulitan untuk memperlihatkan

³⁸Arsyad, *Media Pembelajaran*, h. 16.

langsung bendanya dalam kelas, sehingga diperlukan sebuah media seperti video dan gambar; (d) media dapat membantu guru dalam memperlihatkan sebuah proses yang terlalu cepat untuk diperlambat atau yang terlalu lambat untuk dipercepat agar dapat diamati oleh peserta didik. Misalnya, media dapat menampilkan bagaimana lintasan peluru dari detik per detik, melesatnya anak panah atau peristiwa ledakan gunung melalui fitur *slow motion* (gerakan lambat). Sebaliknya, proses yang bersifat lambat seperti tumbuhnya kecambah, mekarnya bunga, atau pertumbuhan janin, dapat dipercepat prosesnya melalui rangkaian proses melalui bantuan simulasi dengan bantuan komputer.³⁹

Fungsi media dipertegas pula berdasarkan *Enciclopedi of Educational Research* yang menerangkan bahwa media pendidikan memiliki manfaat, yaitu: (a) media menjadikan proses pembelajaran lebih konkret dan kontekstual serta mampu meminimalkan kesan verbalisme dalam proses pembelajaran; (b) media meningkatkan perhatian dan fokus peserta didik dalam proses pembelajaran; (c) memperkuat dasar perkembangan belajar peserta didik; (d) memberikan pengalaman riil kepada peserta didik; (e) menumbuhkan pemikiran yang teratur dan kontinu; (f) membantu tumbuhnya pengertian dan bahasa; (g) meningkatkan interaksi guru dan peserta didik; dan (j) meningkatkan motivasi dan merangsang kegiatan belajar.⁴⁰

Peranan media dalam proses pembelajaran sangatlah vital karena media tidak hanya menjadi alat perantara untuk menyampaikan pesan kepada peserta didik tetapi juga sebagai sumber belajar bagi peserta didik. Selain itu, dalam konteks pembelajaran Pendidikan Agama Islam, peranan dan manfaat media pembelajaran dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan berpotensi

³⁹Umar, "Media Pendidikan: Peran dan Fungsinya dalam Pembelajaran," dalam *Jurnal Tarbiyah* Volume 11, Juli 2014, h. 134.

⁴⁰Nana Sudjana, *Media Pendidikan* (Bandung: Sinar Baru, 1990), h. 27-31.

mengurangi kesan pembelajaran Pendidikan Agama Islam yang kurang menarik bagi peserta didik.

c. Media berbasis *Website*

Kemajuan teknologi internet ditandai dengan berkembangnya *website* yang dimanfaatkan oleh para pengguna dunia maya dalam berbagai keperluan dan kebutuhan. *Website* difungsikan sebagai *resource* informasi dan komunikasi yang sangat berkembang dan maju. Kebutuhan manusia akan informasi hampir terjadi setiap saat dan kapan pun sehingga akses terhadap sebuah *website* berlangsung secara terus menerus sepanjang waktu.

Website dapat didefinisikan sebagai halaman atau ruang untuk menampilkan berbagai elemen berupa teks, gambar bergerak, gambar statis, dan audio yang dirangkai dalam satu kesatuan untuk menampilkan informasi yang utuh. Antara halaman satu dengan halaman yang lainnya dihubungkan melalui mekanisme *hyperlink* sedangkan hubungan antara teks disebut *hypertext*.⁴¹

Istilah lain yang juga populer berkaitan dengan *website* adalah *homepage* yang dapat dipahami sebagai bagian utama setiap kali mengakses sebuah halaman *website*. Halaman yang diakses dari setiap halaman disebut dengan *web page* yang secara keseluruhan disebut dengan *website*.⁴²

Seiring dengan perkembangan waktu, perkembangan *website* pun mengalami perkembangan cukup pesat. Berbagai jenis *website* dapat dikelompokkan ke dalam beberapa jenis yang tergantung pada fungsi, sifat, dan bahasa pemrograman yang digunakan dalam membangun sebuah halaman *website*. Dari segi sifatnya, *website* dibedakan menjadi dua macam, yaitu *website*

⁴¹Rahmat Hidayat, *Cara Praktis Membangun Website Gratis* (Jakarta: Elex Media Komputindo, 2010), h. 2.

⁴²Yuhfizar, Mooduto, dan Rahmat Hidayat, *CMM Website Interaktif MCMS Joomla (CMS)* (Jakarta: Elex Media Komputindo, 2009), h. 2.

yang bersifat dinamis seperti situs berita yang kontennya berubah setiap saat dan *website* yang bersifat statis yang kontennya jarang diubah karena hanya berupa informasi profil organisasi. Sedangkan dari segi tujuannya dapat dibedakan pada beberapa bentuk di antaranya adalah *personal website*, *corporate website*, *portal website*. Sementara jenis *website* dari segi bahasa pemrograman yang digunakannya dibedakan dalam dua bentuk, yaitu jenis *website* berbasis *server side* atau *website* yang harus membutuhkan sebuah server untuk menjalankannya dan *client side* yang merupakan sebuah *website* yang dapat diakses hanya melalui sebuah browser seperti *html*.⁴³

Kini perkembangan *website* terus berlanjut, salah satunya adalah kehadiran *web 2.0*. Perkembangan media sosial merupakan contoh paling mudah dijadikan sebagai titik pijak untuk memahami apa itu *web 2.0*. Kehadiran media sosial dalam berbagai varian mengusung prinsip kerja *web 2.0* yang mengandalkan satu sistem kerja interaktif dalam dunia maya antara satu orang dengan orang yang lain. Interaksi ini mengindikasikan satu titik baru yang membedakan antara *web 1.0* dengan *web 2.0* di mana pada *web 2.0* interaksi dua arah sudah terjadi. Dengan kata lain transfer pengetahuan dan informasi terjadi dari *many to many* atau dari banyak orang ke orang banyak yang lainnya. Hal ini tentu berbeda dari prinsip kerja *web 1.0* yang masih mengandalkan *sharing* data dari *one to many* (sedikit ke banyak) serta masih menggunakan interaksi *one way communication* yang masih membatasi hanya pada pengiriman data dan belum berharap adanya pesan dari orang lain, pada tahap ini peluang untuk berbagi belum terlalu leluasa dapat dilakukan.⁴⁴

⁴³Yuhefizar, Mooduto, dan Rahmat Hidayat, *Website Interaktif Menggunakan Joomla* (Jakarta: Elex Media Komputindo, 2008), h. 4.

⁴⁴Wikipedia, "Komunikasi organisasi," Wikipedia bahasa Indonesia, ensiklopedia bebas, diakses, 31 Januari 2017, https://id.wikipedia.org/w/index.php?title=Komunikasi_organisasi&oldid=12253962.

Pada tahap awal dari perkembangan *web*, proses *sharing* data masih sulit dilakukan dan hanya mengandalkan model *one way* (distribusi satu arah). Artinya, data yang kita akses adalah konten-konten yang bersifat statis yang disajikan oleh seorang *programmer* yang memahami bahasa pemrograman *web*. Pada masa ini penyuplai data adalah orang-orang yang digaji dengan upah yang tinggi oleh sebuah lembaga atau perusahaan yang membiayai jasa *posting* seorang *programmer*. Perkembangan *web* pada tahap ini masih mengalami kelambatan baik dari segi desain maupun fitur-fitur yang tersedia karena sifatnya yang belum mendorong atau belum membuka akses yang seluas-luasnya kepada publik demi pengembangan sebuah *website*.

Perubahan besar kemudian terjadi mengiringi kehadiran *web* 2.0 yang membuka akses yang sangat luas kepada publik untuk ikut berpartisipasi aktif dalam memperkaya konten-konten yang ada dalam sebuah *web* termasuk dari segi desain. Proses *editing* dan penambahan data memungkinkan dilakukan karena sifat *web*nya yang tidak bersifat statis. Dalam tahapan pengembangan desain dan penambahan *interface* (antarmuka) dan fitur sebuah *web* juga mengundang secara terbuka semua orang untuk terlibat dalam pengembangannya. Hal ini secara nyata dapat diamati dalam beberapa *web* dan sistem operasi komputer yang bersifat *open source*. Bentuk-bentuk pengaplikasian konsep *web* 2.0 dalam bentuk *sharing* data, file, foto maupun video dapat dirasakan pada situs-situs seperti Wikipedia, sebuah situs ensiklopedi dunia yang memuat banyak sekali konten ilmu pengetahuan. Pada contoh lain bisa diamati pada eksistensi Youtube sebagai situs berbagi video dan rekaman audio visual yang sederhana dan diakses oleh jutaan orang setiap harinya. Contoh lainnya Blog, *Photo Sharing* melalui flickr, Video

Sharing, *Presentation Sharing* lewat *Slideshare.net* dan sosial media seperti *facebook, myspace, friendster, linkedIn* dll.⁴⁵

Dengan sifatnya yang terbuka, menjadikan *web 2.0* memiliki keunggulan dalam mengelola kecepatan informasi dan hadirnya *web* yang kaya akan konten-konten berguna dalam dunia pendidikan, dunia kerja, bisnis dll. *Web 2.0* kemudian tidak bisa disangkal sebagai faktor penting dari berubahnya cita rasa kehidupan modern yang menawarkan sejuta kemudahan khususnya dalam memperoleh informasi dan ilmu pengetahuan. Kemunculan situs-situs berita *online* adalah contoh penerapan *web 2.0* dalam dunia berita. Bahkan dalam banyak kasus, sebuah lembaga berita membuka ruang partisipasi publik untuk mengirim berita seperti dalam rubrik *citizen report* yang ramai di beberapa media cetak dan televisi. Dunia maya yang tidak dibatasi oleh ruang dan waktu menjadi ciri khusus dari kecanggihan dunia informatika dan komputer yang terus berkembang hingga saat ini.

Cara kerja *website* dapat dijelaskan melalui teori graph sebagai basis argumentasi teoretis bagi struktur jaringan internet. Pada prinsipnya, sebuah graph adalah kumpulan dari titik atau dikenal dengan istilah *node*. Antara *node* satu dengan *node* lainnya bisa terhubung atau dihubungkan dengan sebuah garis yang berfungsi sebagai *link*. Dengan sistem kerja ini, suatu simpul (verteks) dapat dihubungkan dengan simpul lainnya melalui *link* penghubung maupun ruas (*edge*). Dari sistem kerja *node* dan *link* ini, sebagai basis kerja dari teori graph, sebuah simpul dapat diisi atau bermuatan sebuah informasi seperti diberikan pada nomor dan dapat pula berupa nilai pada *edge*. Data yang ada dalam konteks ini

⁴⁵Salatalohi, "Pengaruh Teknologi Web 2.0 Terhadap Perkembangan Situs Sosial Network," h. 1-2.

dapat diterjemahkan sebagai *metric cost* dalam artian bahwa perhitungan biaya dalam proses pertukaran data ini berdasarkan proses transmisi data.⁴⁶

Teori graph ini memberikan penjelasan yang sangat relevan dengan sistem kerja jaringan internet. Dalam sistem kerja jaringan ini sebuah informasi disampaikan dari satu titik atau dalam konteks pembelajaran adalah dari seorang guru kepada titik lainnya atau peserta didik. Dengan demikian sebuah pembelajaran berbasis *website* menunjukkan adanya koneksi antara satu orang baik itu sebagai guru atau dosen kepada orang lainnya baik secara individu maupun secara kelompok atau peserta didik. Informasi yang disebar kepada ruang internet dengan mudah berpindah dari satu orang kepada orang lainnya.

Proses perpindahan informasi ini berjalan dengan mudah dan sangat cepat dengan jaringan internet sebagai *link* atau penghubungnya. Dengan pemaparan ini dapat dikatakan bahwa pembelajaran berbasis jaringan internet menjadi proses pembelajaran yang cepat, mudah dan memiliki akurasi yang sangat baik dari seorang pengajar kepada peserta didik. Teori ini sekaligus memberi penjelasan yang sangat baik mengapa internet menyediakan *resource* ilmu pengetahuan dan informasi yang cukup kaya dan beragam. Hal itu karena kemampuan internet menghubungkan orang yang satu dengan orang lain dengan sangat mudah dan cepat, langsung maupun tidak. Proses ini memungkinkan informasi tersebar luas dengan cepat dan mudah direspons, diperkaya maupun direkayasa ulang oleh orang lain menjadi informasi yang menarik.

Penggunaan *website sebagai* media pembelajaran dapat dikatakan sebagai sebuah inovasi dalam dunia pendidikan yang sangat diperlukan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Inovasi adalah gagasan, tindakan, sesuatu atau barang yang dianggap baru oleh seseorang atau satuan pengguna/konsumen

⁴⁶Indrarini Dyah Irwati, *Jaringan Komputer dan Data Lanjut* (Yogyakarta: Deepublish, 2015), h. 21.

lain. Selama berkenaan dengan perilaku manusia, tidak terlalu dipersoalkan apakah suatu ide itu “secara obyektif” baru (seandainya diukur dengan selang waktu sejak pertama kali digunakan atau ditemukan) atau tidak. Pandangan seseorang tentang pembaharuan suatu ide menentukan reaksinya terhadap ide tersebut. Apabila ide, gagasan, tindakan itu dipandang baru oleh seseorang, maka itu adalah inovasi.⁴⁷

Pembelajaran menggunakan *website* dikategorikan sebagai pembelajaran *online* maupun pembelajaran berbasis *e-learning*. Bersifat *online* karena proses akses terhadap materi atau bahan-bahan pembelajaran dilakukan melalui internet. Peserta didik dibimbing atau diarahkan untuk belajar dan berkomunikasi dengan guru melalui jaringan internet. Proses belajar dalam konteks *online* memungkinkan guru dan peserta didik berkomunikasi dari jarak jauh dengan bantuan berbagai fasilitas internet.⁴⁸

Istilah lain yang sering disamakan dengan proses pembelajaran *online* adalah konsep *e-learning*. Pada prinsipnya bahwa pembelajaran berbasis *e-learning* adalah segala model pembelajaran yang memanfaatkan perangkat elektronik. Konsep *e-learning* sebenarnya dipahami beragam oleh berbagai praktisi dan pakar pembelajaran maupun pakar IT. Ada yang memahami *e-learning* sebagai semua pembelajaran yang memanfaatkan alat-alat elektronik seperti radio, televisi, komputer, dan internet dalam proses pembelajaran. Sementara yang lainnya, memahami *e-learning* lebih terbatas pada penggunaan internet dalam pembelajaran. Makna kedua ini lebih mengarah pada konsep pembelajaran jarak jauh atau *distance learning*.

⁴⁷Everett M. Rogers, *Diffusion of innovations*, 3rd ed (New York : London: Free Press ; Collier Macmillan, 1983), h. 16.

⁴⁸Zainiyati, *Pengembangan Media Pembelajaran Agama Islam Berbasis ICT*, h. 160.

William Harton dengan ringkas menjelaskan bahwa *e-learning* adalah sebuah proses pembelajaran yang memanfaatkan teknologi dalam menciptakan pengalaman belajar. Pengertian ini memberikan pemahaman bahwa pembelajaran berbasis elektronik memberikan pengertian pembelajaran yang terbuka dan memberi kebebasan dalam mengelola, memformulasi dan membuat pengalaman.⁴⁹

Istilah *distance learning* secara umum dapat dipahami sebagai proses pembelajaran yang menggunakan media (*mediated learning*). Media yang dimaksud adalah media pembelajaran baik yang berbasis cetak maupun elektronik. Inti dari *distance learning* adalah peserta didik memperoleh materi dari seorang instruktur atau professor dari jarak yang berjauhan.⁵⁰

Rosenberg menekankan bahwa e-learning merujuk pada model pembelajaran yang menerapkan penggunaan teknologi internet dalam mengirimkan informasi, pengetahuan dan keterampilan. Secara lebih rinci Rosenberg mengkategorikan tiga kriteria dasar yang ada dalam e-Learning, yaitu:

- 1) e-Learning bersifat jaringan, yang membuatnya mampu memperbaiki secara cepat, menyimpan atau memunculkan kembali, mendistribusikan, dan sharing pembelajaran dan informasi. Persyaratan ini sangatlah penting dalam e-learning, sehingga Rosenberg menyebutnya sebagai persyaratan absolut.
- 2) e-Learning dikirimkan kepada pengguna melalui komputer dengan menggunakan standar teknologi internet. CD ROM, Web TV, *Web Cell Phones*, *paggers*, dan alat bantu digital personal lainnya walaupun bisa

⁴⁹William Horton, *E-Learning by Design*, 2 edition (San Francisco, CA: Pfeiffer, 2012), h. 1.

⁵⁰Barbara A. Frey, *Designing Education Outside of the Traditional Classroom* (USA: Penn State University, 2011), h. 4.

menyiapkan pesan pembelajaran tetapi tidak bisa digolongkan sebagai e-learning.

- 3) e-Learning terfokus pada pandangan pembelajaran yang paling luas, solusi pembelajaran yang mengungguli paradigma tradisional dalam pelatihan.⁵¹

Saat ini *e-learning* sudah berkembang dalam berbagai model pembelajaran yang berbasis TIK seperti *Computer Based Training (CBT)* dan *Computer Based Instruction (CBI)*, *Distance Learning*, *Distance Education*, *Cybernetic Learning Environment*, *Desktop Videoconferencing*, *Integrated Learning System*, *Learning Centered Classroom*, *Teleconferencing*, *Web Based Training*, dan sebagainya.⁵²

Kemajuan internet dimana koneksi antara satu komputer dan komputer lainnya atau satu *workstation* dengan *workstation* lainnya terhubung baik dari jarak dekat (LAN) maupun berjauhan bahkan dari belahan dunia satu dengan belahan dunia lainnya (WAN), telah mempercepat terjadinya transformasi pembelajaran konvensional menjadi model pembelajaran digital.

Era digital dalam dunia pendidikan telah menjadi kecenderungan mutakhir. Perubahan ini memberi dampak lanjutan pada perubahan paradigmatik dalam dunia pendidikan dengan pergeseran istilah *teaching* menjadi *learning*. Konsep belajar ini sangat memungkinkan atas dukungan berbagai perangkat teknologi informasi yang berkembang secara cepat dan pesat. Dengan teknologi informasi dan komunikasi seseorang dapat dengan mudah dan cepat dalam memperoleh pengetahuan dari satu orang kepada orang lain.

Internet juga telah menjadi *resource* yang sangat penting dan signifikan dalam dunia pembelajaran. Peran ini dimungkinkan karena internet membuka

⁵¹M.J.E. Rosenberg, *Learning for Delivering Knowledge in the Digital Age* (New York: McGraw Hill, 2001), h. 28.

⁵²Yaumi, "Integrasi Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pembelajaran," h. 92-93.

ruang yang sama kepada semua orang untuk menyampaikan, menyebarkan sebuah informasi kepada publik atau pembaca dengan mudah.

Menurut Miarso, eksistensi e-learning saat ini sangat bergantung pada perkembangan internet sebagai sarana penghubung paling efektif. Internet menawarkan berbagai kemudahan-kemudahan dibandingkan dengan model pembelajaran tanpa internet. Jika dulu pembelajaran didominasi oleh seorang guru (*the era of teacher*), lalu berubah menjadi guru dan buku (*the era of teacher and book*), maka kini paradigmanya akan bertambah seiring dengan kehadiran teknologi (*the era of teacher, book, and technology*).⁵³

Dengan demikian, e-learning merupakan transformasi pembelajaran konvensional menjadi pembelajaran digital melalui teknologi internet. Oleh karena itu e-learning dapat digunakan dalam sistem pendidikan jarak jauh dan juga sistem pendidikan konvensional. Dalam pendidikan konvensional fungsi e-learning bukan untuk mengganti, melainkan memperkuat model pembelajaran konvensional. Sementara dalam konteks pembelajaran jarak jauh, e-learning menjadi media penghubung sekaligus menjadi sumber belajar yang mudah diakses oleh mahasiswa atau peserta didik.

Bryn Holmes dan John Gardner dengan ringkas menjelaskan definisi e-learning dengan “akses secara *online* terhadap sumber-sumber pembelajaran kapanpun dan dimanapun.”⁵⁴ Dengan demikian e-learning memutus peran dominan waktu dan tempat menjadi sebuah dunia digital yang kaya dengan informasi. Pembelajaran kemudian menjadi aktivitas *online* atau tidak mesti dilakukan secara *offline*.

⁵³Ade Kusmana, “E-Learning dalam Pembelajaran,” *Lentera Pendidikan Fak. Tarbiyah UIN Alauddin* 14, no. 1 (2011): h. 38.

⁵⁴Bryn Holmes dan John Gardner, *e-Learning: Concepts and Practice* (London: SAGE Publications Ltd, 2006), h. 14, <https://doi.org/10.4135/9781446212585>.

Meskipun *e-learning* menjadi alternatif yang banyak digunakan saat ini, namun pada awal perkembangannya, media ini memiliki beberapa kendala terutama ketika jaringan internet belum meluas dan belum terjangkau baik dari segi harga maupun dari segi besaran kecepatan untuk mengakses materi pembelajaran terutama yang banyak mengandung multimedia yang ukurannya besar untuk dijalankan di dalam jaringan yang lambat. Kendala lain yang dihadapi adalah hilangnya nuansa pendidikan karena proses penyampaian informasi pembelajaran kepada peserta didik dalam konsep ini lebih mengarah pada sistem pembelajaran. Untuk itu, pakar teknologi pendidikan menyarankan bahwa dalam penggunaan *e-learning* harus memanfaatkan fasilitas lain yang memungkinkan peserta didik berkolaborasi, berdiskusi menyelesaikan sebuah permasalahan, penciptaan laboratorium maya. Pengembangan *website* ini sendiri sebagai sebuah lingkungan pembelajaran harus berlandaskan pada teori pembelajaran yang bersifat konstruktif.⁵⁵

Teori pembelajaran konstruktivisme memandang bahwa dalam proses interaksi guru dan peserta didik terjadi dua dinamika komunikasi yaitu kegiatan belajar dan kegiatan mengajar (*learning and teaching process*). Belajar dalam pandangan teori ini menyatakan bahwa pengetahuan yang dimiliki oleh seseorang adalah hasil dari proses aktifnya dalam mengeksplorasi dan menggali secara mandiri baik materi yang bersifat naratif, gambar, maupun dalam bentuk audiovisual. Von Glasersfeld menjelaskan, bahwa secara paradigmatik, belajar dalam pandangan teori ini bukanlah bersifat stimulus dan respons melainkan proses aktif peserta didik membentuk sendiri pemahamannya terhadap konsep-konsep luar yang dipelajarinya. Tujuan belajar lebih difokuskan pada

⁵⁵Zainiyati, *Pengembangan Media Pembelajaran Agama Islam Berbasis ICT*, h. 161.

pengembangan konsep dan pemahaman yang mendalam dari pada sekedar pembentukan perilaku atau keterampilan.⁵⁶

Indikator utama yang menjadi basis argumentasi dalam menilai apakah suatu proses pembelajaran telah berlangsung secara konstruktif adalah sebagai berikut:

- 1) Proses belajar sesungguhnya adalah proses pembentukan makna yang bersifat aktif dilakukan oleh peserta didik. Mereka membangun konsep pengetahuan dan informasi pembelajaran dari apa yang didengar, dilihat, dirasakan, dan dialami langsung oleh peserta didik. Konstruksi pembelajaran berangkat dari apa yang telah dimiliki oleh peserta didik menjadi sebuah pengetahuan baru.
- 2) Proses pemaknaan terhadap pengetahuan berjalan terus menerus dan bersifat dinamis dari apa yang sudah dimiliki oleh peserta didik. Setiap kali ada proses interaksi dengan informasi baru maka kemungkinan akan terbentuk lagi formasi baru dalam pemaknaan peserta didik terhadap sebuah informasi atau pengetahuan lama.
- 3) Belajar adalah proses pembentukan fakta, bukan mengingat sebuah informasi. Dengan demikian, proses pembelajaran akan berlangsung terus menerus dan pengetahuan peserta didik berjalan secara dinamis hingga terbentuk fakta-fakta pengetahuan dan informasi yang lebih baru sesuai dengan pandangan terakhir dari peserta didik.
- 4) Ketika peserta didik menerima informasi baru yang berbeda dengan informasi lama yang telah dimilikinya, maka pada saat itulah terjadi keraguan dalam pemikiran peserta didik. Kondisi ini disebut dengan kondisi yang tidak seimbang atau *disequilibrium* yang sangat baik menjadi situasi yang memungkinkan proses pembelajaran berjalan dengan baik. karena peserta

⁵⁶Elizabeth Murphy, "Constructivism: From Philosophy to Practice.," 1997, h. 8, <https://files.eric.ed.gov/fulltext/ED444966.pdf>.

didik akan dipicu oleh semangat belajar baru dari kondisi yang sudah dimilikinya.

- 5) Prestasi belajar peserta didik berkaitan dengan keadaan lingkungan di mana peserta didik belajar.
- 6) Prestasi belajar peserta didik sangat berkaitan dengan pengetahuan awal yang telah diketahui oleh peserta didik. Pengetahuan itu berkaitan dengan konsep-konsep, tujuan, dan motivasi yang mempengaruhi interaksi dengan bahan yang dipelajari.⁵⁷

Belajar dalam konsep konstruktivisme adalah proses dialektis untuk menemukan dan membentuk skema fakta, bukan sebuah proses yang hanya bersifat aktivitas untuk mengoleksi fakta. Diperlukan kreativitas berpikir dari peserta didik untuk menemukan konsep yang lebih baru dan berbeda dengan konsep yang sudah ada. Peserta didik harus punya pengalaman dengan membuat hipotesis, menguji hipotesis, memanipulasi objek, memecahkan persoalan, mencari jawaban, menggambarkan, meneliti, berdialog, mengadakan refleksi, mengungkapkan pertanyaan, mengekspresikan gagasan, dan lain-lain untuk membentuk konstruksi yang baru. Peserta didik harus membentuk pengetahuan mereka sendiri dan guru membantu sebagai mediator dalam proses pembentukan itu.

Melalui pembelajaran berbasis *website* peserta didik didorong untuk belajar secara konstruktif untuk menemukan sendiri makna pembelajaran dan berusaha mengonstruksinya kembali dalam rumusan yang berbeda. Materi yang terdapat dalam media *website* menjadi bahan yang terbuka diolah dan dikembangkan oleh peserta didik sesuai dengan kemampuan masing-masing.

d. Hasil Belajar

⁵⁷Paul Suparno, *Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget* (Yogyakarta: Kanisius, 2001), h. 57.

Hasil belajar dapat dipahami sebagai kompetensi atau kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah melalui proses belajarnya.⁵⁸ Pengalaman yang dimaksud adalah pengalaman yang diperoleh berkat proses pembelajaran yang dirancang dengan baik oleh seorang guru. Pengalaman tersebut dapat dilihat dari perubahan tingkah laku atau pola kepribadian peserta didik.

Hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh oleh peserta didik melalui kegiatan pembelajaran yang dilaluinya.⁵⁹ Dengan demikian, hasil belajar adalah capaian yang diperoleh peserta didik setelah melalui berbagai proses yang memberikan arah menuju tercapainya tujuan pembelajaran. Proses pembelajaran yang telah dilakukan oleh peserta didik harus mampu diukur dengan baik melalui berbagai dokumen akademik seperti laporan prestasi belajar yang merekam berbagai kemampuan peserta didik.⁶⁰

Pada konteks lain, hasil belajar dipahami sebagai perubahan sikap dan tingkah laku yang diperoleh oleh peserta didik melalui proses pembelajaran yang telah dirancang dan dilaksanakan oleh seorang guru atau pendidik.⁶¹ Perubahan tingkah laku yang diharapkan lahir melalui proses pendidikan adalah tingkah laku yang bersifat positif dan sesuai dengan karakter yang diharapkan dalam pelaksanaan proses pendidikan dan pembelajaran.

Secara teoritis, kemampuan atau kompetensi yang diharapkan lahir dari proses pembelajaran adalah meliputi tiga kompetensi utama yaitu kompetensi kognitif atau perkembangan pengetahuan peserta didik,⁶² kompetensi afektif atau

⁵⁸Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, Cet. VIII (Bandung: Rosda Karya, 2002), h. 22.

⁵⁹Mulyono Abdurrahman, *Pendidikan Bagi Anak yang Berkesulitan Belajar*, Cet. III (Jakarta: Rineka Cipta, 2003), h. 37.

⁶⁰Dimiyati dan Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran* (Jakarta: Rineka Cipta, 2013), h. 3-4.

⁶¹Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*,... h. 2.

⁶²Bloom, *Taxonomy of Educational Objectives the Classification of Educational Objectives, Cognitif Domain* (New York: David McKay Company, 1956), h. 59.

perubahan sikap dan tingkah laku peserta didik,⁶³ dan aspek psikomotor yang berkaitan dengan kemampuan peserta didik pada bidang keterampilan dan pengembangan keahlian.⁶⁴

Pembagian ketiga kompetensi tersebut dikenal dengan istilah *taksonomi bloom* yang secara terperinci memuat beberapa tingkatan terutama dalam ranah pengetahuan,⁶⁵ yaitu:

- (1) *cognitive domain*, aspek pengetahuan yang berkaitan dengan kerja otak. Pada ranah ini terdapat enam jenjang proses berpikir mulai dari jenjang terendah sampai jenjang yang paling tinggi yaitu: (a) Pengetahuan, hafalan, ingatan (*knowledge*), (b) Pemahaman (*comprehension*), (c) Penerapan (*application*), (d) Analisis (*analysis*), (e) Sintetis (*synthesis*) dan (f) Penilaian (*evaluation*).
- (2) *affective domain*, ranah ini merupakan ranah perkembangan sikap peserta didik yang memuat lima jenjang, yaitu: (a) Menerima atau memperhatikan (*receiving* atau *attending*), (b) Menanggapi (*responding*), (c) Menilai atau menghargai (*valuing*), (d) Mengorganisasikan (*organizing*), (e) Karakterisasi dengan suatu nilai atau kompleks nilai (*characterization by a value or value complex*), dan
- (3) *psicomhotor domain* adalah aspek yang berkaitan dengan keterampilan atau kemampuan yang dapat ditampilkan peserta didik setelah melalui serangkaian proses pembelajaran.

⁶³Krathwohl, *Taxonomy of Educational Objectives, Affective Domain* (New York: David McKay Company, 1974), h. 89.

⁶⁴Anas Sudijono, *Pengantar Evaluasi Pendidikan*, Cet. III (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2001), h. 57.

⁶⁵Hamzah B Uno dan Nina Lamatenggo, *Teknologi Komunikasi dan Informasi Pembelajaran* (Jakarta: Bumi Aksara, 2011), h. 27.

Hasil belajar juga dipahami sebagai hasil dari kolaborasi atau kerjasama antara guru dan peserta didik dalam suatu proses pembelajaran yang diharapkan bermuara pada perubahan sikap positif terhadap diri peserta didik.⁶⁶ Dengan demikian, keberhasilan proses pembelajaran dilihat pada perubahan sikap peserta didik menuju perkembangan yang lebih baik menuju kemandirian hidup dan kematangan berpikir maupun perkembangan emosional.

Proses pembelajaran yang telah dilakukan dan dilaksanakan harus berdampak secara integral terhadap keberhasilan peserta didik. Dalam konteks Pendidikan Agama Islam, hasil belajar tidak hanya berkaitan dengan kemampuan kognitif atau kemampuan peserta didik memahami materi pembelajaran, tetapi juga memuat aspek kemampuan lainnya yang berkaitan dengan aspek perubahan sikap dan tingkah laku peserta didik serta kemampuan peserta didik menerapkan dan mengaplikasikan materi pembelajaran yang telah dipelajarinya.

e. Pendidikan Agama Islam

Pendidikan Agama Islam merupakan proses yang menyentuh tiga ranah pada diri peserta didik yang terdiri atas aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Ketiga aspek ini dalam konteks Pendidikan Agama Islam bermuara pada pengamalan ajaran agama Islam. Hal ini sebagaimana ditegaskan dalam Peraturan Menteri Agama Nomor 16 Tahun 2010 Pasal 1 yang berbunyi:

Pendidikan agama adalah pendidikan yang memberikan pengetahuan dan membentuk sikap, kepribadian, dan keterampilan peserta didik dalam mengamalkan ajaran agamanya, yang dilaksanakan sekurang-kurangnya melalui mata pelajaran pada semua jalur, jenjang dan jenis pendidikan.⁶⁷

⁶⁶Noehi Nasution, *Evaluasi Proses dan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam* (Jakarta: Dirjen Lembaga Islam, 1995), h. 2.

⁶⁷Pemerintah Republik Indonesia, "Peraturan Menteri Agama RI. Nomor 16 Tahun 2010 Tentang Pengelolaan Pendidikan Agama pada Sekolah," diakses 24 Januari 2018, <http://e-dokumen.kemenag.go.id/files/vcZ4yupH.PDF>.

Melalui pelaksanaan Pendidikan Agama Islam peserta didik diharapkan mengamalkan ajaran agama secara baik dalam kehidupan sehari-hari. Materi Pendidikan Agama Islam yang telah dipelajari selanjutnya dihayati dan menjadi identitas dan karakter hidup peserta didik. Melalui proses pendidikan peserta didik mengalami proses pengembangan potensi yang mengarah penguatan spiritual dan kecerdasan akhlak mulia. Hal ini sejalan dan relevan dengan fungsi pendidikan yang telah eksplisit dijelaskan dalam Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional khususnya pada pasal 1 yang berbunyi:

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.⁶⁸

Sejalan dengan definisi dan fungsi pendidikan yang telah diuraikan di atas beberapa pengertian Pendidikan Agama Islam telah dikemukakan oleh beberapa pakar pendidikan di antaranya adalah pandangan yang dikemukakan oleh Arifin yang menjelaskan, bahwa Pendidikan Agama Islam adalah usaha sadar yang dilakukan oleh orang dewasa yang memiliki keyakinan dan pengalaman agama Islam yang memberikan bimbingan atau pendidikan kepada generasi muda agar fitrah kemanusiaannya dapat berkembang secara maksimal sesuai dengan nilai-nilai agama. Pandangan serupa dikemukakan oleh Zakiah Daradjat, bahwa Pendidikan Agama Islam adalah upaya yang dilakukan untuk membentuk pribadi muslim. Sejalan dengan kedua pendapat ini, Nata menyatakan, bahwa Pendidikan Agama Islam adalah kegiatan yang secara sadar didesain dan ditata dengan

⁶⁸UU Sisdiknas, *Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional* (Jakarta, 2003), h. 3, http://eprints.dinus.ac.id/14666/1/uu_20-2003_sisdiknas.pdf.

sistematis oleh orang dewasa untuk membentuk pribadi yang sesuai dengan tuntunan ajaran dan nilai agama Islam.⁶⁹

Pendidikan dalam khazanah Islam dapat merujuk pada tiga istilah, yaitu istilah *al-tarbiyah*, *al-ta'lim*, dan *at-ta'dib*. Ketiga istilah ini memiliki arti yang berbeda-beda, tetapi memiliki pengertian yang saling berkaitan. Kata *al-tarbiyah* dapat ditelusuri melalui kata *ar-rabb*, *rabāyani*, *ribīyani*, dan *rabāni* yang maknanya adalah bertambah, tumbuh, dan berkembang. Selanjutnya, kata *al-ta'lim* dapat diartikan dengan proses pembelajaran dari seorang guru kepada peserta didiknya. Sementara, kata *al-ta'dib* dapat diartikan dengan mendidik. Menurut Al-Attas dalam Salim, kata *al-ta'dib* dapat merangkum kedua istilah sebelumnya yaitu pendidikan bagi manusia.⁷⁰

Dengan demikian, proses pelaksanaan pendidikan mengarah pada pengembangan berbagai potensi yang dimiliki oleh peserta didik. Jika mengacu pada ketiga ranah pengembangan kompetensi yang telah disinggung sebelumnya, yaitu ranah kognitif, afektif, dan psikomotor, maka kegiatan pendidikan dapat dikorelasikan pada beberapa pesan dalam al-Qur'an yang mengandung pesan indikator keberhasilan pendidikan. Pada ranah pengetahuan atau kognitif dapat merujuk pada salah satu ayat dalam al-Qur'an Surah Al-Baqarah ayat 30-32 yang secara eksplisit menerangkan bagaimana Nabi Adam a.s. mengetahui sebuah pengetahuan yang diajarkan kepadanya. Begitu pula pada ranah afektif atau sikap dapat dikaitkan dengan salah satu kisah yang berkaitan dengan kisah Nabi Musa a.s. ketika melepas sandalnya ketika menerima wahyu di bukit Sinai. Pada ranah psikomotor atau keterampilan tercermin pada kisah Nabi Nuh a.s. yang memiliki

⁶⁹Mahfud dkk., *Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Multietnik* (Yogyakarta: Deepublish, 2015), h. 8.

⁷⁰Haitami Salim dan Syamsul Kurniawan, *Studi Ilmu Pendidikan Islam* (Yogyakarta: Arruzmedia, 2012), h. 31-32.

keterampilan membuat perahu sebagai salah satu ikhtiar yang dilakukannya atas perintah Allah untuk dapat selamat dari peristiwa banjir yang dialami oleh umatnya yang durhaka. Kecerdasan lainnya juga ditampilkan oleh pribadi Nabi Yusuf a.s. yang memiliki kemampuan mengendalikan hawa nafsunya ketika digoda oleh para wanita cantik sebagai kecerdasan spiritual. Kecerdasan serupa ditunjukkan oleh Nabi Ayyub yang memiliki ketabahan dan kesabaran yang luar biasa dalam menerima cobaan yang dialaminya.⁷¹

Dari penjelasan di atas, dapat disimpulkan, bahwa Pendidikan Agama Islam merupakan kegiatan yang dilaksanakan secara sadar dan terencana dengan baik oleh orang dewasa untuk mengembangkan berbagai potensi peserta didik menuju terbentuknya pribadi muslim yang unggul dan berkualitas dalam menjalani kehidupan sehari-hari. Kualitas luaran proses Pendidikan Agama Islam tidak hanya mengacu pada pengembangan pengetahuan dan pemahaman materi pembelajaran, tetapi juga mendorong pengembangan sikap dan keterampilan peserta didik yang menjadi indikator keberhasilan proses pembelajaran.

Tujuan Pendidikan Agama Islam sejalan dengan fungsi pendidikan yang dituangkan dalam Undang-undang RI. Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, yang menyatakan bahwa:

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.⁷²

⁷¹Abuddin Nata, *Perspektif Islam tentang Strategi Pembelajaran* (Jakarta: Kencana, 2011), h. 319.

⁷²UU Sisdiknas, *Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*, h. 7.

Tujuan pendidikan di Indonesia tidak hanya sekadar untuk meningkatkan kecerdasan pada aspek kognitif saja. Pada pernyataan tersebut, iman, ketakwaan dan akhlak mulia seseorang yang lebih diutamakan daripada sekadar menguasai ilmu pengetahuan. Hal ini menunjukkan bahwa kecerdasan pada ranah afektif dianggap penting. Berbagai komponen dalam ranah afektif telah dijabarkan dalam rangka agar dapat diimplementasikan pendidik dalam pembelajaran.

Implementasi pendidikan agama Islam senantiasa memberi perhatian terhadap keserasian dan keseimbangan antara hubungan manusia dengan Tuhannya, manusia dengan manusia lainnya, manusia dengan dirinya, dan manusia dengan alam.⁷³ Pembelajaran Pendidikan Agama Islam diharapkan menjadi instrumen pendidikan dan pembelajaran yang bertujuan untuk:

Pertama, menumbuhkembangkan akidah melalui pemberian, pemupukan, dan pengembangan pengetahuan, penghayatan, pengamalan, pembiasaan, serta pengalaman peserta didik tentang agama Islam, sehingga menjadi manusia muslim yang terus berkembang keimanan dan ketakwaannya kepada Allah swt. *Kedua*, mewujudkan manusia Indonesia yang taat beragama dan berakhlak mulia yaitu manusia yang berpengetahuan, rajin beribadah, cerdas, produktif, jujur, adil, etis, berdisiplin, bertoleransi (tasamuh), menjaga keharmonisan secara personal dan sosial serta mengembangkan budaya agama dalam komunitas sekolah.⁷⁴

Pendidikan Agama Islam menjadi instrumen yang sangat vital dalam memberikan pengetahuan dan menanamkan nilai-nilai agama kepada peserta didik untuk menjadi manusia yang diharapkan mengembangk amanah sebagai hamba Allah swt. Peserta didik dibentuk tidak hanya dalam kerangka pengembangan ilmu sebagai bekal dalam menjalani kehidupan di dunia ini, tetapi memberikan pemahaman agama dan penanaman nilai-nilai religius yang menjadi bekal menuju

⁷³BSNP, *Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar SMP/MTs* (Jakarta: BSNP, 2006), h. 52.

⁷⁴BSNP, h. 52.

pada kehidupan akhirat kelak. Keseimbangan antara kehidupan dunia dan akhirat menjadi titik perhatian Pendidikan Agama Islam yang harus disadari dengan baik oleh guru dan institusi pendidikan dalam melahirkan generasi berilmu dan berakhlak mulia.

Tujuan PAI mencakup beberapa aspek atau dimensi kehidupan umat manusia. Tujuan itu berkaitan dengan tujuan secara umum, tujuan operasional, tujuan sementara, dan tujuan akhir. Keempat tujuan ini dapat dijelaskan, *Pertama*, tujuan umum adalah tujuan yang merupakan cerminan atau selaras dengan tujuan umum dari sistem pendidikan nasional yang diselenggarakan oleh pemerintah. Tujuan ini tidak akan digapai dengan baik apabila sistem pengajaran, pembelajaran, pengalaman, pembiasaan, dan penghayatan keyakinan akan kebenarannya. Upaya mewujudkan tujuan-tujuan pendidikan nasional melalui sistem pendidikan formal disebut dengan tujuan kurikuler dan tujuan instruksional.⁷⁵ Sejalan dengan pandangan Arifin, tujuan umum merupakan cita-cita yang hendak digapai oleh guru melalui berbagai sistem formal, nonformal, maupun informal yang tidak terkait oleh formalitas program, waktu, ruang dan materi.⁷⁶

Kedua, tujuan operasional, adalah tujuan yang hendak dicapai berdasarkan program yang ditentukan atau telah ditetapkan dalam kurikulum. Meskipun demikian, adakalanya tujuan ini belum dapat tercapai sebab kesiapan lapangan yang belum memadai sehingga memerlukan keterampilan dan keahlian, meskipun secara operasional tujuan itu telah tercapai⁷⁷

⁷⁵H.M. Arifin, *Ilmu Pendidikan Islam: Tinjauan Teoretis dan Praktis Berdasarkan Pendekatan Interdisipliner* (Jakarta: Bumi Aksara, 2006), h. 38.

⁷⁶Arifin, *Ilmu Pendidikan Islam: Tinjauan Teoretis dan Praktis Berdasarkan Pendekatan Interdisipliner*, h. 39.

⁷⁷Arifin, *Ilmu Pendidikan Islam: Tinjauan Teoretis dan Praktis Berdasarkan Pendekatan Interdisipliner*, h. 43.

Ketiga, tujuan sementara, sifatnya adalah *output* yang telah dicapai oleh peserta didik setelah proses pembelajaran berdasarkan kurikulum telah dilaksanakan dengan baik melalui pendidikan formal.⁷⁸ Tujuan khusus pendidikan Agama Islam merupakan pecahan dari tujuan umum dan merupakan tujuan sementara sebelum sampai kepada tujuan ideal. Dengan demikian tujuan khusus adalah penghubung antar tujuan umum dengan tujuan ideal (akhir).

Keempat, tujuan akhir ialah tujuan yang tidak dapat dinilai oleh orang lain, sebab hal ini erat kaitannya dengan falsafah hidup dan kepercayaan seseorang, sehingga orang yang mencapai tujuan ideal (akhir) hanya dapat dievaluasi oleh Allah swt. karena hal tersebut sangat abstrak. Tujuan akhir pendidikan Agama Islam itu dapat dipahami dari firman Allah swt. dalam Q.S. Al-Imran/3:102

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا اتَّقُوا اللَّهَ حَقَّ تُقَاتِهِ وَلَا تَمُوتُنَّ إِلَّا
وَأَنْتُمْ مُسْلِمُونَ

Terjemahnya:

Wahai orang-orang yang beriman! Bertakwalah kepada sebenar-benar takwa kepada-Nya dan janganlah kamu mati kecuali dalam keadaan muslim.⁷⁹

Abdur Rasyid Ibn Abdil Azis dalam mengutip pendapat Al-Gazali, Al-Arabi dan Ibn Sina berkesimpulan, bahwa tujuan pendidikan Agama Islam itu adalah *takarub* kepada Allah melalui pendidikan akhlak, dan menciptakan pola pikir ilmiah dan pribadi yang paripurna, yaitu pribadi yang dapat mengintegrasikan antara agama dengan ilmu, melaksanakan amal saleh dan

⁷⁸Zakiah Daradjat, *Ilmu Pendidikan Islam*, Cet. X (Jakarta: Bumi Aksara, 2012), h. 31.

⁷⁹Departemen Agama RI., *Al-Quran dan Terjemahnya*, Edisi Revisi (Semarang: Karya Toha Putra, 2016), h. 88.

menjauhi segala larangan Allah, guna memperoleh derajat yang tinggi dalam kehidupannya.⁸⁰

C. Kerangka Konseptual Penelitian

Dua unsur yang sangat penting dalam suatu proses pembelajaran, yaitu metode mengajar dan penggunaan media. Kedua aspek ini saling berkaitan. Pemilihan metode mengajar mempengaruhi jenis media pembelajaran yang sesuai. Penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses dan mutu hasil pembelajaran. Selain itu, penggunaan media secara kreatif memungkinkan peserta didik belajar lebih baik dan dapat meningkatkan performa mereka sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.

Ketika seorang guru menjelaskan materi di dalam kelas mungkin hanya sebagian peserta didik yang memperoleh pengalaman belajar. Untuk itu, guru dituntut perannya sebagai fasilitator untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan namun tidak meninggalkan substansi materi pelajaran yang harus disampaikan kepada peserta didik.

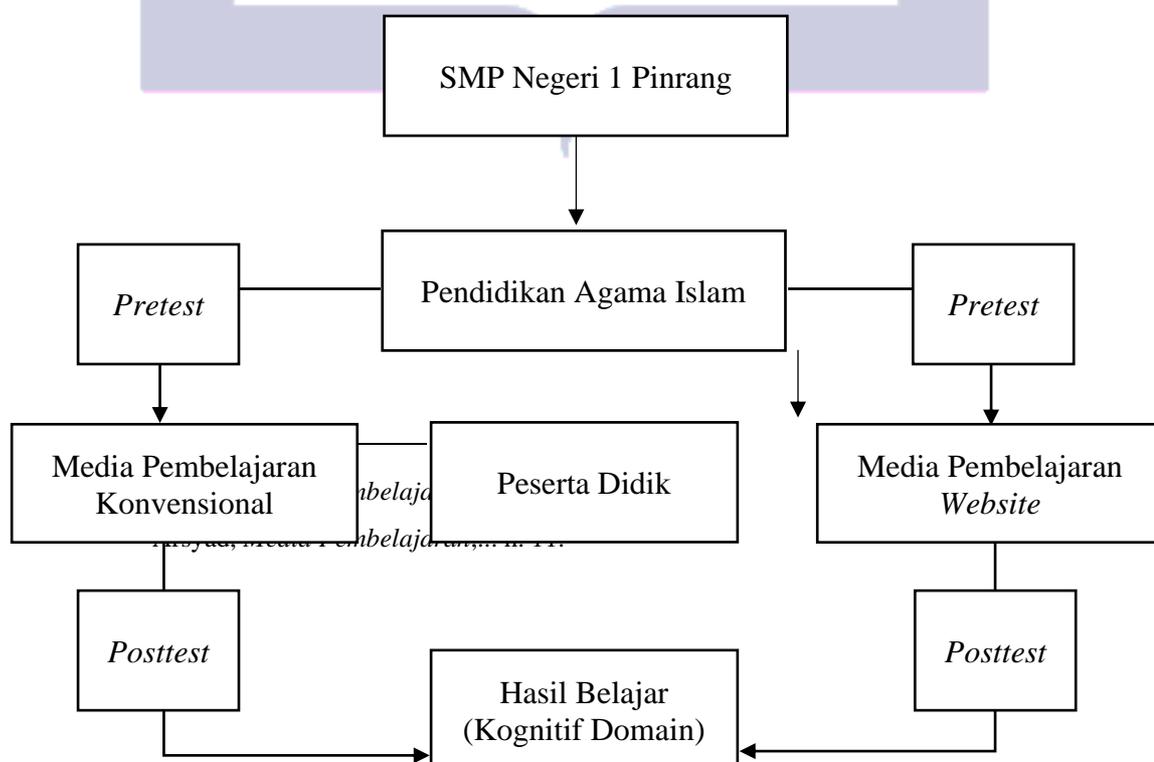
Menurut Bruner dalam Arsyad, proses belajar terjadi dalam tiga tahap atau ranah yang ketiganya saling terintegrasi dalam upaya untuk memperoleh pengetahuan dan informasi baru. Ada tahap yang disebut dengan tahap pengalaman langsung (*enactive*), pengalaman belajar secara *piktorial*/gambar (*iconic*), dan pengalaman belajar bersifat abstrak (*symbolic*). Pengalaman langsung dapat digambarkan ketika seorang peserta didik mempraktikkan secara nyata suatu kegiatan sehingga mengantarkannya memperoleh pengetahuan, misalnya pengetahuan tentang “simpul” dipahaminya dengan langsung membuat sebuah simpul. Selanjutnya pada tahapan *iconic* atau gambar, peserta didik

⁸⁰Abdur Rasyid Ibn Abdil Azis Salim, *Al-Tarbiyah Al-Islamiah Wa Thuruq Tadrisah* (Kuwait: Dar al-Buhust, 1975), h. 231-232.

memahami sebuah konsep tentang “simpul” melalui sebuah gambar atau tayangan. Kemudian proses yang bersifat abstrak atau *symbolic* adalah ketika seorang peserta didik membaca atau mendengar konsep tentang “simpul” dan menghubungkan dengan pengalamannya membuat simpul.⁸¹

Menurut Dale, sebagaimana dikutip Arsyad, dalam suatu proses komunikasi, ada materi yang ingin disampaikan kepada peserta didik sebagai pesan. Guru sebagai sumber pesan menuangkan pesan ke dalam simbol-simbol tertentu (*encoding*) dan peserta didik sebagai penerima menafsirkan simbol-simbol tersebut sehingga dipahami sebagai pesan (*decoding*).⁸²

Penggunaan media berbasis *website* dimaksudkan sebagai alat komunikasi yang berisi materi pembelajaran yang memuat gambar, audio, teks, dan video yang dapat mengantarkan pesan pembelajaran kepada peserta didik. Media *website* digunakan untuk membantu guru dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hasil belajar mengacu pada tiga domain yaitu, kognitif, afektif, dan psikomotor, namun dalam penelitian ini dibatasi untuk melihat peningkatan hasil belajar pada aspek kognitif peserta didik yang diukur melalui mekanisme *pretest* dan *posttest*. Dengan demikian, kerangka konseptual penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 1.1. Kerangka Konseptual Penelitian

D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, di mana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Dikatakan sementara, karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data. Jadi hipotesis juga dapat dinyatakan sebagai jawaban teoritis terhadap rumusan masalah sebagai penelitian, belum jawaban yang empirik dengan data.⁸³

Dalam penelitian ini terdapat dua hipotesis, yaitu hipotesis nol (H_0) dan hipotesis alternatif (H_a). Hipotesis nol dinyatakan dalam kalimat negatif dan hipotesis alternatif dinyatakan dalam kalimat positif. Dengan adanya permasalahan yang terdapat pada rumusan masalah sebelumnya, maka hipotesis yang dapat diajukan adalah:

1) Hipotesis Nul (H_0):

Penggunaan media berbasis *website* tidak dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMPN 1 Pinrang.

2) Hipotesis Alternatif (H_a):

⁸³Sugiyono, "Metode Penelitian Pendidikan", (Bandung: alfabeta, 2012), cet. XV, h. 96

Penggunaan media berbasis *website* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMPN 1 Pinrang.



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Desain Eksperimen

Penelitian ini menggunakan bentuk desain *experimental* dengan jenis *Quasi Ekperimen* atau eksperimen yang bersifat semu. Dikatakan eksperimen semu karena dalam desain ini peneliti tidak dapat mengontrol semua variabel luar yang ikut mempengaruhi variabel terikat. Dengan demikian, eksperimen ini belum sebagai eksperimen sungguhan karena masih terdapat peluang di mana selain media, ada variabel luar ikut mempengaruhi peningkatan hasil belajar peserta didik. Kondisi ini mungkin terjadi karena tidak adanya variabel kontrol dan cara pemilihan sampel yang tidak menggunakan sistem acak.¹

Pelaksanaan eksperimen yang digunakan mengacu pada bentuk *nonequivalent control group design*. Desain ini mengarah pada pemilihan satu kelas peserta didik yang kemudian dibagi dalam dua kelompok, yaitu kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Kelompok kontrol diajar menggunakan media konvensional atau media yang umumnya hanya berupa buku paket pembelajaran, sementara kelompok eksperimen menggunakan media berbasis *website* dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Kedua kelompok diberikan tes awal atau *pretests* (O_1 dan O_3) untuk mengetahui posisi awal pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran. Selanjutnya masing-masing kelompok diberikan perlakuan yang berbeda, kelompok kontrol menggunakan media pembelajaran konvensional sementara kelompok eksperimen menggunakan media berbasis *website* (X). Setelah dilakukan perlakuan, diberikan *posttest* (O_2 dan O_4)

¹Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung: Alfabeta, 2016), h. 114.

untuk mengetahui perkembangan hasil belajar pada masing-masing kelompok. Desain penelitian ini dapat digambarkan sebagaimana pada tabel 3.1 berikut ini:²

Tabel 3. 1 Desain Penelitian

Nonequivalent Control Group Design

Kelompok	<i>Pretest</i>	<i>Treatment</i>	<i>Posttest</i>
Eksperimen	O ₁	X	O ₂
Kontrol	O ₃		O ₄

Keterangan :

- O₁ : Tes awal (*pretest*) diberikan sebelum penerapan media berbasis *website* pada kelompok eksperimen.
- O₂ : Tes akhir (*posttest*) diberikan setelah penerapan media berbasis *website* pada kelompok eksperimen.
- O₃ : Tes awal (*pretest*) diberikan sebelum penerapan media pembelajaran konvensional pada kelompok kontrol.
- O₄ : Tes akhir (*posttest*) diberikan setelah penerapan media pembelajaran konvensional pada kelompok kontrol.
- X : Perlakuan (*treatment*) melalui penerapan media berbasis *website* pada kelompok eksperimen.

Tahapan pelaksanaan proses pembelajaran dengan menggunakan media berbasis *website* termasuk dalam tahapan inti pembelajaran dengan mengikuti langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Guru membimbing peserta didik untuk merumuskan masalah pembelajaran yang akan dipelajari yang sesuai dengan materi iman kepada hari kiamat sesuai dengan kurikulum 2013. Misalnya

²Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*,... h. 112.

pertanyaan tentang pengertian hari kiamat, perbedaan kiamat sugra dan kiamat kubra, fungsi iman kepada hari kiamat, dan lain sebagainya.

- b. Peserta didik mulai mengakses laman media berbasis *website* menggunakan perangkat masing-masing, baik secara kelompok maupun individu, untuk mengumpulkan bahan-bahan pembelajaran yang sudah tersedia secara *online*.
- c. Data yang telah diperoleh peserta didik melalui media *website* selanjutnya diolah untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan yang telah dirumuskan pada tahap awal. Guru tetap memberikan bimbingan agar data yang diperoleh sesuai dan relevan dengan materi pembelajaran dan agar kajiannya tetap lebih fokus lagi.
- d. Menyimpulkan hasil telaah peserta didik terhadap materi pembelajaran yang telah dieksplorasi bersama rekan-rekannya di dalam kelompok yang dibentuk oleh guru maupun melalui tugas mandiri.
- e. Peserta didik berlatih mengerjakan soal-soal pengayaan dan penguatan yang telah disediakan pula dalam laman *website*. Tujuannya agar pemahaman dan penguasaan materi peserta didik lebih mantap lagi.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 1 Pinrang, Kec. Watang Sawitto, Kab. Pinrang. Tepatnya pada bulan Oktober-November 2019 atau setelah seminar proposal dilakukan dan mendapat persetujuan dari tim pembimbing dan penguji serta telah mendapatkan izin penelitian, dalam hal ini dari Pemerintah Daerah Kabupaten Pinrang.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas IX SMP Negeri 1 Pinrang, tahun pelajaran 2019/2020, 352 orang atau sebanyak 11 kelas. Penetapan

sampel dilakukan secara *purposive* dengan memilih satu kelas yakni kelas IX-11 yang terdiri atas 32 orang. Pemilihan kelas ini dilatar belakangi oleh pertimbangan bahwa peserta didik di kelas ini memiliki kemampuan yang merata dan bukan sebagai kelas prestasi yang ada di SMP Negeri 1 Pinrang. Selain itu, hampir semua peserta didik di kelas ini telah memiliki perangkat teknologi yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Selanjutnya kelas IX-11 ini dibagi secara heterogen ke dalam dua kelompok yaitu kelompok kontrol dan kelompok eksperimen.

D. Metode Pengumpulan Data

Metode yang digunakan untuk memperoleh data lapangan adalah melalui tes. Menurut Wayan Nurkencana, bahwa tes merupakan suatu cara untuk mengadakan penilaian yang berbentuk suatu tugas atau serangkaian tugas yang telah disusun dan dirancang yang harus dikerjakan oleh peserta didik sehingga menghasilkan suatu nilai tentang tingkah laku atau prestasi yang dapat dibandingkan dengan nilai yang dicapai oleh peserta didik yang lain atau dengan nilai standar yang telah ditentukan.³ Tes juga bisa diartikan sebagai sejumlah pertanyaan yang membutuhkan jawaban, atau sejumlah pertanyaan yang harus diberikan tanggapan dengan tujuan untuk mengukur tingkat kemampuan seseorang atau mengungkap aspek tertentu dari orang yang di tes.⁴

Tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes awal dan tes akhir. Tes awal yaitu tes sebelum mengikuti proses pembelajaran dengan menggunakan media berbasis *website* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol mengikuti pelajaran tanpa menggunakan media berbasis *website* atau hanya menggunakan media konvensional seperti buku cetak mata pelajaran PAI kurikulum 2013.

³Sudirman, *Ilmu Pendidikan* (Bandung: Remdja Karya, 1987), h. 243.

⁴Harun Rasyid dan Mansur, *Penilaian Hasil Belajar* (Bandung: Wacana Prima, 2009), h.

Sementara tes akhir digunakan untuk membandingkan hasil belajar sebelum dan setelah mengikuti proses pembelajaran baik dengan menggunakan media berbasis *website* untuk kelas eksperimen, maupun penggunaan media konvensional pada kelas kontrol.

E. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat yang digunakan oleh peneliti untuk mendapatkan dan memperoleh data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih cermat sehingga lebih mudah ketika diolah.⁵ Adapun instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah instrumen tes hasil proses belajar. Jenis tes yang digunakan adalah pilihan ganda dengan memperhatikan karakteristik soal yang terdiri atas: soal *Low Order Thinking Skill (LOTS)* atau soal kategori rendah, soal *Middle Order Thinking Skill (MOTS)* atau soal dalam kategori sedang, maupun soal analisis yang dikenal dengan *High Order Thinking Skill (HOTS)* yang menjadi tren pembelajaran abad 21.

Tes memperhatikan persyaratan tes pada umumnya yaitu *validitas* (kesahihan), *realibilitas* (dapat dipercaya), *objektifitas* (tidak dipengaruhi unsur pribadi) dan ekonomis (tidak membutuhkan biaya yang besar).⁶ Dalam melaksanakan tes ini, penulis menggunakan beberapa langkah, yaitu: (a) membuat kisi-kisi berdasarkan pokok bahasan yang dipelajari pada saat perlakuan, (b) menyusun item-item soal tes hasil belajar berdasarkan kisi-kisi yang telah dibuat, dan (c) soal yang telah dibuat diuji coba pada peserta didik di sekolah yang bukan merupakan tempat penelitian yang hasilnya dianalisis untuk mencari *validitas*,

⁵Suharsimi Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan* (Jakarta: Bumi Aksara, 2016), h. 149.

⁶Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*,... h. 152.

reliabilitas, tingkat kesukaran, dan daya pembeda soal tersebut.⁷ Adapun langkah-langkah uji instrumen tes adalah sebagai berikut:

1). Uji Validitas Instrumen

Untuk melakukan uji validitas instrumen tes digunakan rumus korelasi *product moment*, yaitu:

$$r_{xy} = \frac{\sum xy}{\sqrt{\sum x^2 y^2}}$$

Keterangan :

r_{xy}	= nilai korelasi tiap item pertanyaan
x	= nilai item pertanyaan
y	= jumlah skor item pertanyaan

Hasil perhitungan selanjutnya diinterpretasi berdasarkan indeks korelasi “i” *product moment* dengan interpretasi kasar atau sederhana, yaitu dengan mencocokkan perhitungan dengan angka indeks korelasi “r” *product moment*.⁸ Adapun kriteria yang digunakan dalam interpretasi hasil perhitungan adalah, apabila harga koefisien korelasi (r_{xy}) yang diperoleh dari hasil perhitungan lebih besar dari harga r tabel ($r_{hitung} > r_{tabel}$) maka soal dinyatakan valid.

Instrumen penelitian yang digunakan telah dilakukan uji coba sebelum digunakan dalam penelitian ini. Proses uji coba instrumen dilakukan pada kelas yang berbeda yaitu di kelas IX.5 di SMP Negeri 1 Pinrang dengan melibatkan 10 peserta didik. Hasil jawaban dari peserta didik kelompok uji coba inilah yang kemudian dianalisis menggunakan aplikasi SPSS versi 25. Data hasil uji coba instrumen ditampilkan sebagaimana pada tabel 3.2 berikut ini:

⁷Sugiyono, *Statistik untuk Penelitian*, Cet. XXVIII (Bandung: Alfabeta, 2017), h. 352.

⁸Sugiyono, *Statistik Untuk Penelitian*,... h. 228.

Tabel 3. 2 Hasil Uji Validitas Instrumen

No. Soal	Jenis Soal	R hitung	R tabel	Keterangan
Soal 1	Pilihan ganda	0.817	0.6319	valid
Soal 2	Pilihan ganda	0.708	0.6319	valid
Soal 3	Pilihan ganda	0.785	0.6319	valid
Soal 4	Pilihan ganda	0.836	0.6319	valid
Soal 5	Pilihan ganda	0.817	0.6319	valid
Soal 6	Pilihan ganda	0.719	0.6319	valid
Soal 7	Pilihan ganda	0.667	0.6319	valid
Soal 8	Pilihan ganda	0.452	0.6319	Tidak valid
Soal 9	Pilihan ganda	0.708	0.6319	valid
Soal 10	Pilihan ganda	0.071	0.6319	Tidak valid
Soal 11	Pilihan ganda	0.836	0.6319	valid
Soal 12	Pilihan ganda	0.785	0.6319	valid
Soal 13	Pilihan ganda	0.272	0.6319	Tidak valid
Soal 14	Pilihan ganda	0.708	0.6319	valid
Soal 15	Pilihan ganda	-0.381	0.6319	Tidak valid
Soal 16	Pilihan ganda	0.545	0.6319	Tidak valid
Soal 17	Pilihan ganda	0.708	0.6319	valid
Soal 18	Pilihan ganda	0.404	0.6319	Tidak valid
Soal 19	Pilihan ganda	0.311	0.6319	Tidak valid
Soal 20	Pilihan ganda	0.283	0.6319	Tidak valid
Soal 21	Jawaban Singkat	0.007	0.6319	Tidak valid
Soal 22	Jawaban Singkat	0.335	0.6319	Tidak valid
Soal 23	Jawaban Singkat	0.313	0.6319	Tidak valid
Soal 24	Jawaban Singkat	0.292	0.6319	Tidak valid
Soal 25	Jawaban Singkat	0.662	0.6319	valid
Soal 26	Jawaban Singkat	0.606	0.6319	valid
Soal 27	Jawaban Singkat	0.871	0.6319	valid
Soal 28	Jawaban Singkat	0.843	0.6319	valid
Soal 29	Jawaban Singkat	0.783	0.6319	valid
Soal 30	Jawaban Singkat	0.728	0.6319	valid

No. Soal	Jenis Soal	R hitung	R tabel	Keterangan
Soal 31	Essay	0.394	0.6319	Tidak valid
Soal 32	Essay	0.394	0.6319	Tidak valid
Soal 33	Essay	0.942	0.6319	valid
Soal 34	Essay	0.044	0.6319	Tidak valid
Soal 35	Essay	0.644	0.6319	valid
Soal 36	Essay	-0.153	0.6319	Tidak valid
Soal 37	Essay	0.482	0.6319	Tidak valid
Soal 38	Essay	0.851	0.6319	valid
Soal 39	Essay	0.644	0.6319	valid
Soal 40	Essay	0.942	0.6319	valid

Berdasarkan tabel 3.2 di atas terlihat bahwa instrumen tes terdiri atas 20 soal pilihan ganda, 10 soal jawaban singkat, dan 10 soal essay. Soal pilihan ganda yang dinyatakan valid adalah soal 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 9, 11, 12, 14, dan 17. Sementara yang tidak valid adalah soal 8, 10, 13, 15, 16, 18, 19, dan 20. Terdapat 12 soal yang dinyatakan valid dan dapat digunakan untuk menjadi instrumen penelitian. Namun, jumlah soal yang digunakan untuk jenis tes pilihan ganda hanya 10 soal.

Selanjutnya untuk soal jawaban singkat yang dinyatakan valid adalah soal 26, 27, 28, 29, dan 30. Sedangkan soal yang tidak valid adalah soal 21, 22, 23, 24, dan 25. Kelima soal yang dinyatakan valid digunakan dalam instrumen tes yang digabungkan dengan soal jenis lainnya.

Adapun untuk jenis soal essay yang ditetapkan sebagai soal yang valid dan dapat digunakan dalam instrumen tes adalah soal 33, 35, 38, 39, dan 40. Soal lainnya yaitu soal 31, 32, 34, 36, dan 37 dinyatakan tidak valid sehingga tidak dapat digunakan dalam instrumen penelitian ini.

Berdasarkan hasil uji validasi instrumen tes disimpulkan bahwa terdapat 12 soal pilihan ganda yang dinyatakan valid dan yang digunakan hanya 10 soal, 5

soal jawaban singkat, dan 5 soal essay. Dengan demikian, jumlah keseluruhan soal yang digunakan dalam instrumen penelitian ini adalah sebanyak 20 soal.

2). Uji Reliabilitas Instrumen

Untuk mengetahui reliabilitas instrumen yang telah dirancang diuji menggunakan rumus *Alpha Cronbach*, dengan dasar penarikan kesimpulan adalah apabila koefisien reliabilitas (r_{11}) > 0,6 maka dinyatakan instrumen tersebut reliabel. Adapun rumus *Alpha Cronbach* yang digunakan adalah sebagai berikut:⁹

$$r_{11} = \left(\frac{k}{k-1} \right) \left(1 - \frac{\sum \alpha_b^2}{\alpha^{2t}} \right)$$

Keterangan:

r_{11}	= reliabilitas instrumen
k	= banyaknya butir pertanyaan atau banyaknya soal
$\sum \alpha_b^2$	= jumlah varians butir
α^{2t}	= varians total

Proses pengujian reliabilitas instrumen menggunakan bantuan aplikasi penghitung statistik yang dikenal dengan *Statistical Package for Sosial Science (SPSS)* versi 25. Adapun hasil pengujian terhadap instrumen tes yang digunakan dalam penelitian ini dapat dilihat pada tabel 3.3 berikut ini:

Tabel 3. 3 Hasil Uji Reliabilitas Instrumen

<i>Reliability Statistics</i>	
Cronbach's Alpha	N of Items
0.895	40

Pada tabel 3.3 dapat dilihat bahwa nilai *alpha cronbach* untuk instrumen ini adalah 0.895 dari 40 butir soal. Data ini menunjukkan bahwa nilai *alpha*

⁹Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*,... h. 239.

cronbach 0.895 > 0.6 yang mengindikasikan bahwa instrumen tes yang diuji coba kepada 10 peserta didik dinyatakan reliabel dan dapat digunakan dalam penelitian ini.

3). Taraf Kesukaran

Tingkat kesukaran soal atau instrumen tes yang digunakan, yaitu antara 0.00-1.0. Soal yang memiliki nilai 0.00 merupakan soal yang masuk dalam kategori soal yang paling sulit, sedangkan yang masuk dalam angka 1.0 merupakan soal yang terlalu mudah. Selanjutnya dibuat kategori berikut:

- 1) P 0,00 – 0,30 soal tergolong sukar
- 2) P 0,31 – 0,70 soal tergolong sedang
- 3) P 0,71 – 1,00 soal tergolong mudah

Adapun rumus yang digunakan untuk mencari indeks kesukaran soal objektif adalah sebagai berikut: ¹⁰

$$P = \frac{B}{JS}$$

Keterangan:

P = indeks kesukaran

B = Banyaknya peserta didik yang menjawab soal itu dengan benar

JS = Jumlah seluruh peserta didik peserta tes.

Sementara rumus yang digunakan untuk mencari indeks kesukaran soal uraian adalah sebagai berikut: ¹¹

$$P = \frac{\text{mean}}{\text{skor maksimum}}$$

¹⁰Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*, h. 223.

¹¹Ardhi Prabowo, "Pengukuran Tingkat Kesukaran Soal Uraian," diakses 5 Januari 2020, <http://blog.unnes.ac.id/ardhi/2016/03/01/pengukuran-tingkat-kesukaran-soal-uraian/>.

Menggunakan kedua rumus tingkat kesukaran soal di atas telah dilakukan uji tingkat kesukaran terhadap 40 item soal yang terdiri atas 30 soal objektif dan 10 soal uraian. Data hasil pengujian tingkat kesukaran soal dapat dilihat pada tabel 3.4 berikut ini:

Tabel 3. 4 Hasil Uji Indeks Kesukaran Soal

No. Soal	Jumlah Benar/ <i>Mean</i> Skor	Tingkat Kesukaran	Keterangan
Soal 1	8	0.8	mudah
Soal 2	8	0.8	mudah
Soal 3	7	0.7	sedang
Soal 4	9	0.9	mudah
Soal 5	8	0.8	mudah
Soal 6	5	0.5	sedang
Soal 7	6	0.6	sedang
Soal 8	7	0.7	sedang
Soal 9	8	0.8	mudah
Soal 10	7	0.7	sedang
Soal 11	9	0.9	mudah
Soal 12	7	0.7	sedang
Soal 13	8	0.8	mudah
Soal 14	8	0.8	mudah
Soal 15	8	0.8	mudah
Soal 16	8	0.8	mudah
Soal 17	8	0.8	mudah
Soal 18	7	0.7	sedang
Soal 19	4	0.4	sedang
Soal 20	5	0.5	sedang
Soal 21	8	0.8	mudah
Soal 22	8	0.8	mudah
Soal 23	8	0.8	mudah
Soal 24	9	0.9	mudah
Soal 25	6	0.6	sedang
Soal 26	8	0.8	mudah
Soal 27	5	0.5	sedang

No. Soal	Jumlah Benar/ <i>Mean</i> Skor	Tingkat Kesukaran	Keterangan
Soal 28	7	0.7	sedang
Soal 29	6	0.6	sedang
Soal 30	8	0.8	mudah
Soal 31	2	0.8	mudah
Soal 32	2	0.6	sedang
Soal 33	2	0.5	sedang
Soal 34	2	0.8	mudah
Soal 35	2	0.6	sedang
Soal 36	2	0.5	sedang
Soal 37	1	0.4	sedang
Soal 38	1	0.2	sukar
Soal 39	1	0.3	sukar
Soal 40	2	0.6	sedang

Hasil pengujian tingkat kesukaran soal sebagaimana pada tabel 3.4 di atas menunjukkan bahwa terdapat 20 item soal yang masuk dalam kategori soal mudah, 18 item soal dalam kategori sedang, dan 2 item soal tergolong sukar.

4). Daya Pembeda

Rumus yang digunakan dalam menentukan apakah sebuah soal memiliki tingkat daya beda yang baik adalah menggunakan rumus berikut ini:¹²

$$D = \frac{B_A}{J_A} - \frac{B_B}{J_B} = P_A - P_B$$

Keterangan:

J = jumlah peserta tes

J_A = banyaknya peserta kelompok atas

J_B = banyaknya peserta kelompok bawah

¹²Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*, h. 228.

B_A = banyaknya peserta didik kelompok atas yang menjawab soal itu dengan benar

B_B = banyaknya peserta didik kelompok bawah yang menjawab soal itu dengan benar

P_A = proporsi kelompok atas yang menjawab benar

P_B = proporsi kelompok bawah yang menjawab benar

Adapun klasifikasi daya pembeda yang dijadikan dasar dalam menentukan tingkat suatu soal adalah sebagai berikut:

$D = 0,00 - 0,20$: jelek (*poor*)

$D = 0,21 - 0,40$: cukup (*satisfactory*)

$D = 0,41 - 0,70$: baik (*good*)

$D = 0,71 - 1,00$: baik sekali (*excellent*)

D : negatif, semuanya tidak baik. Jadi semua butir soal yang mempunyai nilai D negatif sebaiknya dibuang saja.

Instrumen yang diujikan harus melalui langkah-langkah tersebut di atas. Hal tersebut bertujuan agar tes yang kita lakukan mampu mengukur apa yang hendak dilakukan oleh peneliti. Dalam menentukan skor penilaian setiap peserta didik dalam tes ini penulis menggunakan rumus tanpa denda, yaitu:¹³

$$S = R$$

Keterangan:

S = skor yang diperoleh

R = jawaban yang benar.

¹³Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*, h. 156.

Untuk menentukan nilai dari skor yang telah diperoleh oleh peserta didik maka dilakukan dengan cara skor perolehan dibagi skor maksimal dikali 100, seperti tergambar dalam rumus berikut:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{skor perolehan}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

Hasil pengujian daya beda soal yang telah diuji coba kepada peserta didik pada kelas yang berbeda diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 3. 5 Hasil Uji Daya Beda Soal

No. Soal	Jumlah Benar Kelompok Atas	Jumlah Benar Kelompok Bawah	Daya Beda	Kriteria
Soal 1	5.0	3.0	0.4	cukup
Soal 2	5.0	3.0	0.4	cukup
Soal 3	5.0	2.0	0.6	baik
Soal 4	5.0	4.0	0.2	jelek
Soal 5	5.0	3.0	0.4	cukup
Soal 6	4.0	1.0	0.6	baik
Soal 7	5.0	1.0	0.8	baik sekali
Soal 8	4.0	3.0	0.2	jelek
Soal 9	5.0	3.0	0.4	cukup
Soal 10	4.0	3.0	0.2	jelek
Soal 11	5.0	4.0	0.2	jelek
Soal 12	5.0	2.0	0.6	baik
Soal 13	5.0	3.0	0.4	cukup
Soal 14	5.0	3.0	0.4	cukup
Soal 15	3.0	5.0	-0.4	negatif
Soal 16	5.0	3.0	0.4	cukup
Soal 17	5.0	3.0	0.4	cukup
Soal 18	4.0	3.0	0.2	jelek
Soal 19	2.0	2.0	0.0	jelek
Soal 20	3.0	2.0	0.2	jelek
Soal 21	4.0	4.0	0.0	jelek
Soal 22	5.0	3.0	0.4	cukup
Soal 23	5.0	3.0	0.4	cukup
Soal 24	5.0	4.0	0.2	jelek
Soal 25	5.0	1.0	0.8	baik sekali

No. Soal	Jumlah Benar Kelompok Atas	Jumlah Benar Kelompok Bawah	Daya Beda	Kriteria
Soal 26	4.0	4.0	0.0	jelek
Soal 27	3.0	2.0	0.2	jelek
Soal 28	5.0	2.0	0.6	baik
Soal 29	3.0	3.0	0.0	jelek
Soal 30	5.0	3.0	0.4	cukup
Soal 31	6.7	9.3	-0.2	negatif
Soal 32	6.7	6.0	0.0	jelek
Soal 33	6.0	4.7	0.1	jelek
Soal 34	9.3	6.7	0.2	jelek
Soal 35	8.0	4.7	0.2	jelek
Soal 36	6.7	4.0	0.2	jelek
Soal 37	8.0	0.7	0.5	baik
Soal 38	3.3	0.0	0.2	jelek
Soal 39	4.7	1.3	0.2	jelek
Soal 40	10	3	0.5	baik

Berdasarkan perhitungan daya beda soal dapat dilihat bahwa terdapat beberapa soal yang masuk dalam kategori baik sekali 2 soal, baik 6 soal, cukup 11 soal, jelek 19 soal, dan ada 2 soal negatif. Soal yang kategori tidak baik atau soal negatif harus dibuang atau tidak dapat digunakan dalam proses penelitian ini yaitu soal 15 dan 31.

F. Teknik Analisis Data

1. Uji Prasyarat Analisis

Sebelum data diolah untuk menjawab hipotesis, maka terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat analisis, yaitu uji normalitas data.

a. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data pada sampel terdistribusi normal atau tidak. Pengujian dilakukan dengan menggunakan *software* SPSS versi 25. Uji normalitas ini digunakan uji *Saphiro Wilk* dengan perumusan hipotesis sebagai berikut:

H_0 : Data kelas eksperimen terdistribusi tidak normal

H_1 : Data kelas eksperimen terdistribusi normal.

Dengan mengambil taraf nyata $\alpha = 5\%$, maka kriteria pengujian adalah menerima H_0 jika nilai $\text{sig.}(p\text{-value}) \geq \alpha = 0.05$ dan H_0 ditolak jika nilai $\text{sig.}(p\text{-value}) < \alpha = 0.05$.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas data digunakan untuk menguji homogenya atau tidaknya data sampel yang diambil dari populasi yang sama. Untuk menganalisis homogenitas data, digunakan uji Levene's test dalam SPSS versi 25, dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1) Merumuskan hipotesis pengujian homogenitas data sebagai berikut:

H_0 : data sampel berasal dari populasi yang mempunyai varians yang sama atau homogen.

H_1 : data sampel berasal dari populasi yang mempunyai varians tidak sama atau tidak heterogen.

2) Menghitung uji homogenitas data dengan menggunakan rumus *Levene's test*.

3) Melihat nilai signifikansi pada uji *Levene's test*, dengan menggunakan taraf signifikansi $5\%(\alpha=0,05)$, kriteria pengambilan keputusannya adalah sebagai berikut:

Jika nilai signifikansi $> 0,05$, maka H_0 diterima.

Jika nilai signifikansi $< 0,05$, maka H_0 ditolak.

c. Uji Persamaan Rata-rata

Uji persamaan rata-rata digunakan untuk mengetahui apakah dua sampel yang berbeda memiliki nilai rata-rata awal yang sama sebelum dilakukan perlakuan dalam proses pembelajaran. Uji kesamaan rata-rata

menggunakan uji dua pihak (*twotailtest*).¹⁴ Pengujian dilakukan dengan menggunakan aplikasi SPSS versi 25. Teknik yang digunakan dalam menghitung persamaan rata-rata adalah dengan menggunakan uji *One Way Anova* dalam program SPSS.

Kaidah yang digunakan untuk menentukan hasil analisis adalah dengan memperhatikan pada nilai signifikansi hasil perhitungan. Jika nilai signifikansi > 0.05 , maka dapat disimpulkan bahwa data yang dianalisis memiliki nilai rata-rata yang sama. Sebaliknya, jika nilai signifikansi < 0.05 , maka kesimpulannya adalah nilai rata-rata tidak sama.

2. Uji Analisis

a. Uji t

Uji yang digunakan membuktikan apakah hipotesis nol ditolak atau diterima adalah uji t untuk melihat hipotesis komparatif dengan dua sampel yang berkorelasi. Adapun rumus yang digunakan adalah sebagai berikut:¹⁵

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\sqrt{\frac{S_1^2}{n_1} + \frac{S_2^2}{n_2} - 2r \left(\frac{s_1}{\sqrt{n_1}} \right) \left(\frac{s_2}{\sqrt{n_2}} \right)}}$$

Keterangan:

\bar{x}_1 = Rata-rata sampel 1

\bar{x}_2 = Rata-rata sampel 2

s_1 = Simpangan baku sampel 1

s_2 = Simpangan baku sampel 2

S_1^2 = Varians sampel 1

¹⁴Sugiyono, *Statistik untuk Penelitian*,... h. 97.

¹⁵Sugiyono, *Statistik Untuk Penelitian*,... h. 122.

S_2^2 = Varians sampel 2

r = Korelasi antara dua sampel

Kriteria pengujiannya adalah hasil perhitungan (t hitung) dibandingkan dengan t tabel. Jika t hitung lebih besar daripada t tabel, maka H_0 ditolak dan H_a diterima.¹⁶

b. Perhitungan Indeks Gain

Untuk mengetahui seberapa besar peningkatan hasil belajar peserta didik yang diajar menggunakan media berbasis *website* dan yang diajar menggunakan media konvensional, maka dihitung peningkatan nilai *pretest* dan *posttest* pada masing-masing kelompok yang disebut dengan penghitungan N-Gain. Untuk menghitung rata-rata N-Gain dilakukan dengan menggunakan rumus:

$$N - Gain (g) = \frac{\text{Nilai posttest} - \text{nilai pretest}}{\text{Nilai maksimal ideal} - \text{Nilai pretest}}$$

Dasar penarikan kesimpulan tentang indeks Gain mengacu pada tabel berikut ini:¹⁷

Tabel 3. 6 Klasifikasi Indeks Gain

Indeks Gain	Kriteria
$g \geq 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g < 0,7$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah

¹⁶Sugiyono, *Statistik Untuk Penelitian*,... h. 124.

¹⁷David E. Meltzer, "The Relationship between Mathematics Preparation and Conceptual Learning Gains in Physics: A Possible 'Hidden Variable' in Diagnostic Pretest Scores," *American Journal of Physics* 70, no. 12 (Desember 2002): h. 1260, <https://doi.org/10.1119/1.1514215>.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Media berbasis *website* telah dilakukan uji eksperimen untuk mengetahui efektivitasnya dalam proses pembelajaran. Media ini telah dikembangkan oleh Musyawarah Guru Mata Pelajaran (MGMP) PAI SMP Kabupaten Pinrang yang memuat beberapa konten materi pembelajaran PAI sesuai dengan kurikulum 2013. Media ini masih terus dalam pengembangan dan terus dilengkapi materinya oleh guru-guru PAI yang tergabung dalam MGMP PAI SMP Kabupaten Pinrang. Efektivitas media ini dilihat pada kemampuannya dalam membantu peserta didik memahami materi pembelajaran yang diberikan oleh guru. Materi yang menjadi fokus pembelajaran yang termuat dalam media ini adalah materi tentang hari kiamat yang menyajikan teks, gambar, video, dan evaluasi. Materi pembelajaran ini dapat langsung diakses oleh peserta didik melalui alamat www.alqalamu.com.

Sesuai dengan desain penelitian eksperimen yang digunakan yaitu desain *one group pretest and posttest*, dilakukan proses pembelajaran untuk melihat efektivitas media *website* dalam salah satu kelas di SMP Negeri 1 Pinrang dengan memilih materi iman kepada hari kiamat. Proses pelaksanaannya dilakukan dengan membagi dua kelompok peserta didik yang terdapat di kelas IX.11. Pembagian kelompok terdiri atas kelas kontrol dan kelas eksperimen yang masing-masing berjumlah 13 dan 12 peserta didik. Kelas kontrol diajar oleh guru dengan menggunakan media konvensional berupa media buku cetak. Sementara, kelas eksperimen diajar dengan menggunakan media *website*. Deskripsi hasil penelitian berdasarkan analisis statistik pada kedua kelas tersebut disajikan sebagai berikut:

1. Deskripsi Data Penelitian Kelas Eksperimen

Secara statistik data *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen dapat dilihat secara detail pada tabel 4.1 sebagai berikut:

Tabel 4. 1 Statistik Hasil *Pretest* Kelas Eksperimen

Descriptives					
	Kelompok		Statistic	Std. Error	
Nilai	Kelas Eksperimen	Mean		70.15	3.909
		95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	61.64	
			Upper Bound	78.67	
		5% Trimmed Mean		70.78	
		Median		72.00	
		Variance		198.641	
		Std. Deviation		14.094	
		Minimum		42	
		Maximum		87	
		Range		45	
		Interquartile Range		22	
		Skewness		-.687	.616
		Kurtosis		-.279	1.191

Berdasarkan deskripsi data pada tabel 4.1 di atas terlihat bahwa nilai *pretest* untuk kelompok eksperimen berada pada antara nilai 42 sampai 87 dengan nilai rata-rata 70.15, median 72.00, varian, 198,641, dan standar deviasi 14.094.

Deskripsi data kelas eksperimen untuk *posttest* dapat dilihat pada tabel 4.2 berikut ini.

Tabel 4. 2 Statistik Hasil *Posttest* Kelas Eksperimen

Descriptives					
	Kelompok		Statistic	Std. Error	
Nilai	Kelas Eksperimen	Mean		83.23	1.069
		95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	80.90	
			Upper Bound	85.56	
		5% Trimmed Mean		83.37	
		Median		83.00	

	Variance	14.859	
	Std. Deviation	3.855	
	Minimum	76	
	Maximum	88	
	Range	12	
	Interquartile Range	6	
	Skewness	-.321	.616
	Kurtosis	-.664	1.191

Berdasarkan tabel 4.2 di atas dapat dilihat bahwa nilai peserta didik yang mengikuti *posttest* yaitu berada antara nilai 76 hingga 88, nilai rata-rata 83.23, median 83, standar deviasi 3.855, dan varian 14.859.

Sedangkan distribusi frekuensi nilai *pretest* pada kelas eksperimen dapat dilihat pada tabel 4.3 berikut ini:

Tabel 4. 3 Distribusi Frekuensi *Pretest* Kelas Eksperimen

No.	Nilai Ujian (X_i)	Frekuensi (F_i)
1	42	1
2	50	1
3	57	1
4	62	1
5	67	1
6	72	2
7	77	3
8	85	1
9	87	2
	Total	13

Berdasarkan data distribusi frekuensi pada tabel 4.3 dapat dilihat bahwa dari 25 peserta didik yang diberikan *pretest* terdapat 1 orang yang memperoleh

nilai paling rendah, yaitu 42 dan nilai tertinggi hanya 2 orang, yaitu dengan nilai 87.

Sementara distribusi frekuensi nilai *posttest* pada kelas eksperimen dapat dilihat pada tabel 4.4 berikut ini:

Tabel 4. 4 Distribusi Frekuensi *Posttest* Kelas Eksperimen

No.	Nilai Ujian (X_i)	Frekuensi (F_i)
1	76	1
2	78	1
3	81	3
4	83	3
5	86	2
6	88	3
Jumlah Total		13

Terlihat pada data distribusi frekuensi sebagaimana tertera pada tabel 4.4 di atas bahwa dari 13 peserta didik yang dites setelah diajar menggunakan media *website* terdapat nilai terendah yaitu 76 sebanyak satu orang dan terdapat tiga orang yang mendapatkan nilai tertinggi yaitu nilai 88.

2. Deskripsi Data Penelitian Kelas Kontrol

Deskripsi data hasil tes peserta didik sebelum mengikuti proses pembelajaran menggunakan media konvensional dapat dilihat pada tabel 4.5 berikut ini:

Tabel 4. 5 Statistik Hasil *Pretest* Kelas Kontrol

<i>Descriptives</i>					
	Kelompok		Statistic	Std. Error	
Nilai	Kelas Kontrol	Mean		73.75	3.371
		95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	66.33	
			Upper Bound	81.17	
		5% Trimmed Mean		73.89	
		Median		75.00	
		Variance		136.386	
		Std. Deviation		11.678	
		Minimum		57	
		Maximum		88	
		Range		31	
		Interquartile Range		23	
		Skewness		-.381	.637
		Kurtosis		-1.477	1.232

Data pada tabel 4.5 di atas menjelaskan bahwa nilai *pretest* yang diperoleh peserta didik pada kelas kontrol, yaitu: antara nilai 57 hingga 88, nilai rata-rata 73.75, median 75.00, varian 136.386, dan standar deviasi 11.678.

Sedangkan nilai *posttest* yang diperoleh peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran melalui media konvensional dapat dilihat pada tabel 4.6 berikut ini:

Tabel 4. 6 Statistik Hasil *Posttest* Kelas Kontrol

<i>Descriptives</i>					
	Kelompok		Statistic	Std. Error	
Nilai	Kelas Kontrol	Mean		75.58	.839
		95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	73.74	
			Upper Bound	77.43	
		5% Trimmed Mean		75.65	
		Median		76.00	
		Variance		8.447	
		Std. Deviation		2.906	
		Minimum		71	
		Maximum		79	
		Range		8	
		Interquartile Range		5	

	Skewness	-.249	.637
	Kurtosis	-1.647	1.232

Melalui deskripsi data statistik pada tabel 4.6 di atas dapat dipahami bahwa nilai minimum dan nilai maksimum yaitu antara nilai 71 hingga 79, nilai rata-rata 75.58, median 76.00, standar deviasi 2.906, dan varian 8.447.

Selanjutnya data distribusi frekuensi nilai *pretest* pada kelas kontrol dapat dilihat pada tabel 4.7 berikut ini:

Tabel 4. 7 Distribusi Frekuensi *Pretest* Kelas Kontrol

No.	Nilai Ujian (X_i)	Frekuensi (F_i)
1	57	1
2	58	2
3	65	1
4	73	2
5	77	1
6	83	3
7	87	1
8	88	1
Jumlah Total		12

Berdasarkan data distribusi frekuensi pada tabel 4.5 dapat dilihat bahwa dari 12 peserta didik yang diberikan *pretest* pada kelas kontrol terdapat satu orang yang memperoleh nilai paling rendah yaitu 57 dan nilai tertinggi satu orang dengan nilai 88. Nilai yang paling banyak berada pada nilai 83.

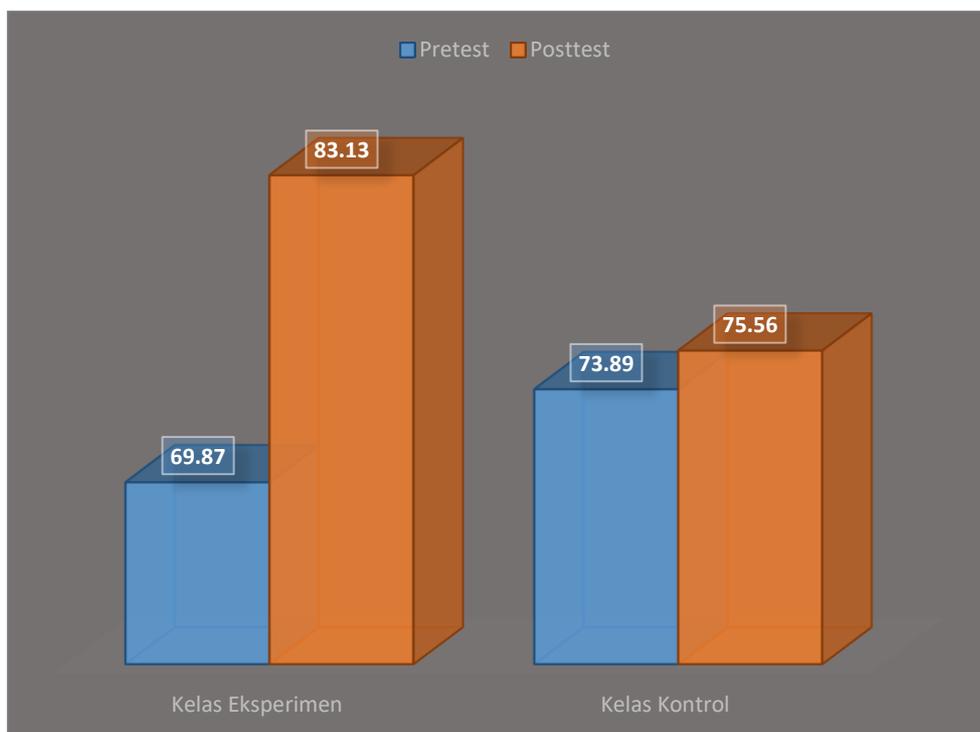
Sedangkan data distribusi frekuensi nilai *posttest* pada kelas kontrol dapat dilihat pada tabel 4.6 berikut ini:

Tabel 4. 8 Distribusi Frekuensi *Posttest* Kelas Kontrol

No.	Nilai Ujian (X_i)	Frekuensi (F_i)
1	71	1
2	72	1
3	73	2
4	74	1
5	75	1
6	77	1
7	78	3
8	79	2
Jumlah Total		12

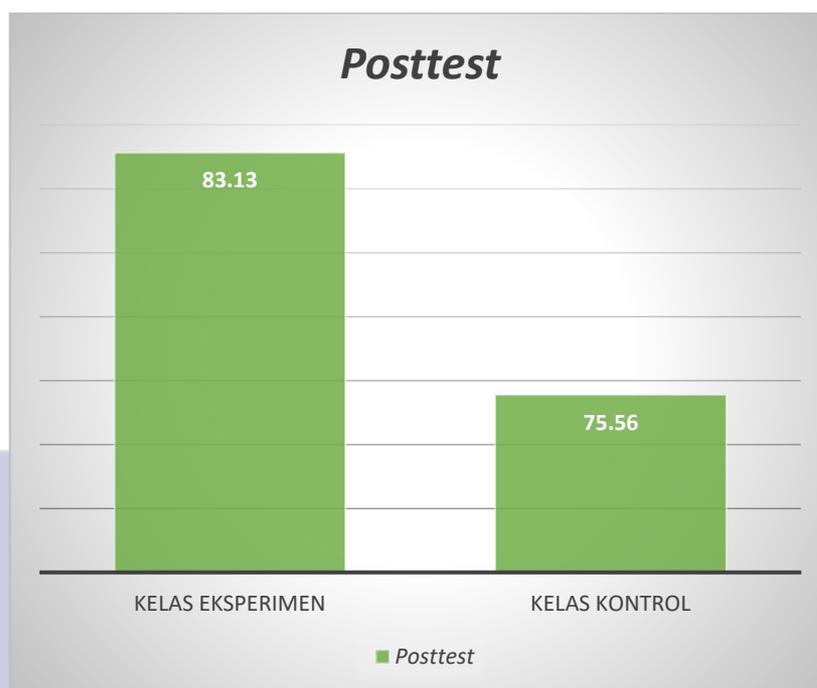
Data pada tabel 4.8 menunjukkan bahwa dari 12 peserta didik yang diberikan *posttest* terdapat satu orang yang memperoleh nilai paling rendah, yaitu 71 dan nilai tertinggi dua orang dengan nilai 79.

Secara grafis, rata-rata nilai antara kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat disajikan dalam bentuk diagram batang berdasarkan hasil *pretests* dan *posttest* sebagaimana pada gambar 4.1 berikut ini:



Gambar 4. 1 Diagram Batang Perbandingan Nilai Rata-Rata *Pretest* Dan *Posttest* Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol

Berdasarkan diagram di atas dapat dilihat bahwa rata-rata nilai *pretest* pada kedua kelompok tidak jauh berbeda. Ini menunjukkan bahwa kemampuan awal kedua kelompok tidak timpang. Namun jika membandingkan peningkatannya pada nilai rata-rata *posttest* sudah terlihat kontras antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Nilai rata-rata kelas eksperimen lebih besar peningkatannya dibandingkan dengan kelas kontrol. Data ini menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar kelas eksperimen yang diajar dengan menggunakan media *website* lebih tinggi dari hasil belajar kelas kontrol yang menggunakan media pembelajaran konvensional. Untuk lebih jelas dapat dilihat pada diagram batang berikut ini:



Gambar 4. 2 Diagram Batang Perbandingan Nilai Rata-Rata *Posttest* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Perbandingan hasil *posttest* antara kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah $83.13 > 75.56$. Nilai ini memberikan indikasi bahwa terdapat selisih antara hasil *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol sebesar 7.57 atau sebesar 10%. Hasil ini menunjukkan adanya signifikansi yang dapat dibuktikan dengan pengujian lebih dalam melalui uji statistik.

3. Uji Prasyarat Analisis

Sebelum melakukan pengujian data berdasarkan uji statistik parametrik seperti uji t, maka diperlukan pengujian awal terhadap data melalui uji normalitas dan uji homogenitas. Kedua prasyarat pengujian ini diperlukan untuk memastikan bahwa data yang nantinya dianalisis menghasilkan simpulan yang tidak melenceng dari kebenaran ilmiah. Hasil pengujian terhadap normalitas dan

homogenitas data baik hasil *pretest* maupun hasil *posttest* dijelaskan sebagai berikut:

a. Uji Normalitas

Uji normalitas data dilakukan untuk mengetahui apakah data yang dianalisis secara statistik telah terdistribusi dengan normal atau tidak. Alat yang digunakan dalam melakukan uji normalitas data adalah aplikasi SPSS versi 25 melalui langkah-langkah pengujian sebagai berikut:

- 1) Merumuskan hipotesis pengujian normalitas data adalah sebagai berikut:

H_0 : data sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal

H_1 : data sampel berasal dari populasi yang tidak berdistribusi normal.

- 2) Menguji normalitas data dengan menggunakan SPSS versi 25.

- 3) Melihat nilai signifikansi dengan menggunakan taraf signifikansi 5 % ($\alpha = 0.05$), kriteria pengambilan keputusannya adalah sebagai berikut:

Jika nilai signifikansi > 0.05 , maka H_0 diterima.

Jika nilai signifikansi < 0.05 , maka H_0 ditolak.

Hasil uji normalitas data dengan menggunakan SPSS versi 25 dapat dilihat pada tabel 4.9 berikut:

Tabel 4. 9 Uji Normalitas Data *Pretest*

Tests of Normality							
	Kelompok	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Nilai	Kelas Eksperimen	.167	13	.200*	.931	13	.347
	Kelas Kontrol	.203	12	.187	.882	12	.094

Berdasarkan tabel 4.9 di atas ditunjukkan bahwa nilai signifikansi pada kelas eksperimen yaitu $0.34 > 0.05$. Hasil pengujian ini memberikan indikasi bahwa data pada kelas eksperimen dinyatakan berdistribusi dengan normal. Selanjutnya, hasil yang sama diperlihatkan pada nilai signifikansi pada kelas kontrol yaitu $0.09 > 0.05$ yang juga memberikan simpulan yang sama bahwa data *pretest* pada kelas kontrol dinyatakan berdistribusi dengan normal.

Pengujian yang sama dilakukan pada hasil *posttest* pada kedua kelas penelitian, kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil pengujian tersebut dapat dilihat pada tabel 4.10 di bawah ini:

Tabel 4. 10 Uji Normalitas Data *Posttest*

Tests of Normality							
	Kelompok	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Nilai	Kelas Eksperimen	.148	13	.200*	.926	13	.299
	Kelas Kontrol	.214	12	.136	.892	12	.126

Berdasarkan tabel 4.10 di atas menunjukkan bahwa hasil pengujian normalitas data hasil *postests* baik kelas eksperimen maupun kelas kontrol masing-masing terlihat signifikan. Untuk kelas eksperimen terlihat nilai normalitas datanya adalah $0.29 > 0.05$ atau dapat dinyatakan bahwa data hasil *posttest* berdistribusi normal. Hasil yang tidak berbeda ditunjukkan pada hasil pengujian normalitas data hasil *posttest* pada kelas kontrol yaitu $0.12 > 0.05$ yang juga memberikan simpulan bahwa data berdistribusi dengan normal.

b. Uji Homogenitas

Pada statistik parametrik dilakukan pula pengujian homogenitas data yang bertujuan untuk mengetahui apakah data sampel berasal dari populasi yang variannya sama. Pengujian homogenitas data dilakukan untuk hasil *pretest* dan *posttest* baik untuk kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Dasar yang dijadikan pedoman dalam menarik kesimpulan adalah:

Jika nilai signifikansi > 0.05 , maka data homogen.

Jika nilai signifikansi < 0.05 , maka data tidak homogen.

Hasil pengujian terhadap hasil belajar peserta didik sebelum menggunakan media *website* pada kelas eksperimen dan media konvensional pada kelas kontrol dapat dilihat pada tabel 4.11 berikut ini:

Tabel 4. 11 Uji Homogenitas Data *Pretest*

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Nilai	Based on Mean	.269	1	23	.609
	Based on Median	.115	1	23	.738
	Based on Median and with adjusted df	.115	1	20.174	.738
	Based on trimmed mean	.209	1	23	.652

Berdasarkan hasil pengujian data hasil belajar peserta didik pada kelas eksperimen dan kelas kontrol sebelum diberikan perlakuan (*pretest*) diperoleh nilai signifikansi, yaitu $0.60 > 0.05$ yang menunjukkan bahwa data berasal dari varian yang homogen.

Selanjutnya pengujian homogenitas data prestasi belajar peserta didik setelah diberikan perlakuan yang berbeda baik pada kelas eksperimen maupun pada kelas kontrol (*posttest*) dapat dilihat pada tabel 4.12 berikut ini:

Tabel 4. 12 Uji Homogenitas Data *Posttest*

Test of Homogeneity of Variance
--

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Nilai	Based on Mean	.453	1	23	.508
	Based on Median	.324	1	23	.575
	Based on Median and with adjusted df	.324	1	17.372	.577
	Based on trimmed mean	.533	1	23	.473

Hasil pengujian homogenitas data pada kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah dilakukan proses pembelajaran (*posttest*) diperoleh nilai signifikansi yaitu $0.50 > 0.05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa data memiliki varian yang sama atau homogen.

4. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan untuk menjawab dan membuktikan hipotesis yang telah diajukan yaitu:

Hipotesis Nul (H_0) : Penggunaan media berbasis *website* tidak dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMPN 1 Pinrang.

Hipotesis Alternatif (H_a) : Penggunaan media berbasis *website* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMPN 1 Pinrang.

Uji hipotesis dilakukan dengan membandingkan antara media *website* dan media konvensional dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada kelas yang berbeda. Proses analisis dilakukan melalui uji persamaan rata-rata, uji t, dan indeks gain.

a. Uji Persamaan Rata-rata

Untuk mengetahui apakah dua sampel data yang berbeda berangkat dari nilai rata-rata yang sama sebelum dilakukan perlakuan, maka perlu dilakukan uji persamaan rata-rata. Proses uji persamaan rata-rata dilakukan dengan uji *One Way Anova* menggunakan aplikasi SPSS versi 25. Dasar penentuan hasil analisis adalah dengan memperhatikan pada nilai signifikansi hasil penghitungan. Jika nilai signifikansi > 0.05 , maka dapat disimpulkan bahwa data yang dianalisis memiliki nilai rata-rata yang sama. Sebaliknya, jika nilai signifikansi < 0.05 , maka kesimpulannya adalah nilai rata-rata tidak sama. Hasil pengujian persamaan rata-rata awal antara kelas eksperimen dan kelas kontrol sebelum dilakukan perlakuan dapat dilihat pada 4.13 sebagai berikut:

Tabel 4. 13 Uji persamaan rata-rata *pretest*

ANOVA					
Nilai					
	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	80.698	1	80.698	.478	.496
Within Groups	3883.942	23	168.867		
Total	3964.640	24			

Hasil uji persamaan rata-rata terhadap data hasil belajar peserta didik sebelum dilakukan perlakuan (*pretest*) pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan menggunakan analisis *One Way Anova* diperoleh nilai signifikansi $0.496 > 0.05$. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa nilai hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol berangkat dari nilai rata-rata yang sama atau kemampuan awal peserta didik kelas eksperimen tidak berbeda dengan kelas kontrol.

Kondisi kedua kelas memiliki kesamaan yang dapat dijadikan dasar awal untuk mengukur adanya perbedaan hasil setelah diberikan perlakuan yang berbeda di mana kelas eksperimen diajar menggunakan media berbasis *website* sedangkan

kelas kontrol menggunakan media konvensional dengan hanya menggunakan buku pelajaran. Setelah dilakukan perlakuan pada kedua kelas tersebut lalu dilihat apakah ada perbedaan. Untuk mengetahui adanya perbedaan pada kedua kelas tersebut dilakukan pula uji persamaan rata-rata terhadap nilai hasil belajar peserta didik setelah diberikan perlakuan (*posttest*). Hasil pengujian tersebut dapat dilihat pada tabel 4.14 sebagai berikut:

Tabel 4. 14 Uji persamaan rata-rata *posttest*

ANOVA					
Nilai					
	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	364.936	1	364.936	30.947	.000
Within Groups	271.224	23	11.792		
Total	636.160	24			

Berdasarkan hasil uji persamaan rata-rata pada kelas kontrol dan kelas eksperimen setelah dilakukan perlakuan berupa pembelajaran menggunakan media berbasis *website* untuk kelas eksperimen dan pembelajaran menggunakan media konvensional seperti buku cetak untuk kelas kontrol, diperoleh hasil pengujian nilai hasil belajar (*posttest*) dengan menggunakan analisis *one way anova* dengan nilai signifikansi $0.000 < 0.05$. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa nilai hasil belajar peserta didik pada kelas eksperimen berbeda secara signifikan dengan nilai hasil belajar pada kelas kontrol.

b. Uji T

Setelah diketahui bahwa terjadi perbedaan nilai rata-rata hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah diberikan perlakuan, maka selanjutnya dilakukan uji beda dengan menggunakan uji *t independent samples t test*. Uji *t* dilakukan untuk mengetahui sejauhmana signifikansi perbedaan antara hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dasar pengujiannya

adalah apabila $T\text{-hitung} > T\text{-tabel}$ dan nilai signifikansi < 0.05 , maka kesimpulannya adalah perbedaan hasil belajar pada kedua kelas tersebut signifikan.

Hasil uji t untuk menguji dan mengetahui signifikansi perbedaan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah diberikan (*treatment*) yang berbeda dapat dilihat pada tabel 4.15 berikut ini:

Tabel 4. 15 Uji t kelas eksperimen dan kelas kontrol

		<i>Independent Samples Test</i>								
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
								Lower	Upper	
Nilai	Equal variances assumed	.453	.508	5.563	23	.000	7.647	1.375	4.804	10.491
	Equal variances not assumed			5.627	22.162	.000	7.647	1.359	4.830	10.465

Berdasarkan tabel 4.15 dapat diketahui bahwa nilai t hitung $>$ t tabel, yaitu $5.563 > 2.069$ dan nilai signifikansi $0.000 < 0.05$ maka dapat disimpulkan bahwa terjadi perbedaan yang signifikan antara hasil belajar kelas eksperimen dibandingkan dengan kelas kontrol setelah proses pembelajaran dilaksanakan dengan metode pembelajaran yang berbeda. Hasil ini menjadi dasar untuk menyatakan bahwa penggunaan media berbasis *website* memiliki efektivitas yang lebih tinggi dibandingkan dengan media konvensional dalam meningkatkan prestasi belajar peserta didik pada materi iman kepada hari kiamat. Dengan demikian, dapat ditarik sebuah kesimpulan bahwa hipotesis nul (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima.

c. Penghitungan Indeks Gain

Penghitungan indeks gain dilakukan untuk mengetahui seberapa besar peningkatan hasil belajar peserta didik setelah melakukan perlakuan baik pada kelas eksperimen maupun pada kelas kontrol.

Hasil penghitungan indeks gain pada kelas eksperimen tersebut dapat dilihat pada tabel 4.16 berikut ini:

Tabel 4. 16 Indeks Gain Kelas Eksperimen

No.	Nama Peserta Didik	Pretest	Posttest	Gain	Kriteria
1	A. Abuzar Al Ghifary	77	81	0.2	Rendah
2	A. Muh. Ardilan	42	88	0.8	Tinggi
3	Deby Aprilia PM	87	88	0.1	Rendah
4	Dinah Nailah	87	83	-0.2	Rendah
5	Khaylila	77	83	0.3	Sedang
6	Meilani Putri	62	78	0.4	Sedang
7	Resqina Nur P	77	81	0.2	Rendah
8	Salasa Fatihah	67	86	0.6	Sedang
9	Selfi Ramadani	72	76	0.1	Rendah
10	Sharullah Muh. Saleh	72	81	0.3	Sedang
11	Sinar Damang	85	86	0.1	Rendah
12	Siti Naisah Nur	57	88	0.7	Tinggi
13	Yudis Dedi M	50	83	0.7	Tinggi

Berdasarkan tabel indeks gain peningkatan hasil belajar peserta didik pada kelas eksperimen yang diberi perlakuan dengan pembelajaran menggunakan media *website*, diketahui bahwa terdapat tiga peserta didik yang masuk dalam kategori tinggi, empat orang yang masuk dalam kategori sedang, dan enam peserta didik yang masuk dalam kategori rendah.

Analisis yang sama juga dilakukan untuk mengetahui indeks gain peningkatan hasil belajar peserta didik pada kelas kontrol sebagaimana pada tabel 4.17 berikut ini:

Tabel 4. 17 Indeks Gain Kelas Kontrol

No.	Nama Peserta Didik	Pretest	Posttest	Gain	Kriteria
1	Andi Mutiah	57	72	0.3	Sedang
2	Annisa Alle	83	78	-0.4	Rendah
3	Erick Kiswantol	87	74	-0.9	Rendah
4	Muh. Mamun	58	75	0.4	Sedang
5	Musdalivah	77	77	0.0	Rendah
6	P. Pasta Bikul H	83	78	-0.3	Rendah
7	Putri Amsi	83	79	-0.2	Rendah
8	Rabiatul Adawiah	73	79	0.2	Rendah
9	Sri Devi Harun	65	78	0.4	Sedang
10	Tiara Rais	88	71	-1.5	Rendah
11	Verdy Apriliano	58	73	0.4	Rendah
12	War'zuqni. MD	73	73	0.0	Rendah

Berdasarkan tabel indeks gain peningkatan hasil belajar peserta didik pada kelas kontrol yang diajar dengan menggunakan media konvensional diketahui bahwa terdapat tiga peserta didik yang masuk dalam kategori sedang dan terdapat sembilan peserta didik yang masuk dalam kategori rendah.

B. Pembahasan

Eksperimen penggunaan media *website* difokuskan untuk membandingkannya pembelajaran menggunakan media konvensional seperti

penggunaan buku cetak. Pada uji eksperimen ini difokuskan pada materi iman kepada hari kiamat yang diajarkan melalui kolaborasi dengan guru di SMP Negeri 1 Pinrang. Pada media yang berbasis *website* materi pembelajaran memuat teks pembahasan materi, video yang menggambarkan hari kiamat, dan evaluasi yang berbasis *online*.

Melalui proses analisis terhadap hasil belajar peserta didik dengan membandingkan kelas kontrol dan kelas eksperimen, maka diperoleh data yang menerangkan bahwa nilai rata-rata hasil belajar peserta didik pada kelas eksperimen, yaitu nilai *pretest* sebesar 69.87 dan nilai *posttest* 83.13. Melalui data ini jelas terlihat bahwa peningkatan rata-rata hasil belajar peserta didik pada kelas eksperimen mengalami peningkatan yang signifikan yaitu $69.87 - 83.13$ atau terjadi selisih sebesar 19%. Melalui hasil ini menjadi gambaran paling mudah untuk melihat efektivitas media berbasis *website* untuk diterapkan dalam proses pembelajaran

Dibandingkan dengan hasil yang ditunjukkan oleh kelas kontrol di mana peningkatan hasil belajar sebelum dan setelah melalui proses pembelajaran dengan menggunakan media konvensional adalah $73.89 - 75.56$ atau terjadi peningkatan hanya 2.3%. Hasil ini menunjukkan bahwa media konvensional kurang efektif dibandingkan dengan media *website* dalam meningkatkan prestasi belajar peserta didik.

Data lain yang juga dengan mudah ditunjukkan adalah selisih hasil *posttest* kelas eksperimen yang jauh lebih tinggi dibandingkan dengan nilai *posttest* kelas kontrol, yaitu $83.13 > 75.56$. Dapat ditarik sebuah kesimpulan bahwa nilai rata-rata *posttest* antara kelas eksperimen dan kelas kontrol terjadi selisih sebesar 7.57 atau terjadi perbedaan sebesar 10%. Hasil ini menunjukkan pula bahwa hasil

belajar peserta didik pada kedua kelas setelah mengalami perlakuan yang berbeda memiliki peningkatan hasil belajar yang berbeda pula.

Data hasil belajar peserta didik pada kedua kelas tersebut selanjutnya dianalisis untuk menjawab hipotesis penelitian. Namun, sebelum dilakukan uji hipotesis terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat untuk melakukan analisis statistik *parametrik*, yaitu uji normalitas data dan uji homogenitas data. Hasil uji normalitas data pada kelas eksperimen, yaitu $0.347 > 0.05$ dan kelas kontrol menunjukkan nilai signifikansi $0.094 > 0.05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa data *pretest* pada kelas kontrol dan kelas eksperimen berdistribusi normal. Selanjutnya, hasil *posttest* pada kelas kontrol dan eksperimen pun dianalisis dan diperoleh hasil bahwa untuk kelas eksperimen nilai signifikansi normalitas datanya adalah $0.299 > 0.05$ dan untuk kelas kontrol diperoleh nilai signifikansi normalitas datanya adalah $0.126 > 0.05$. Hasil ini menunjukkan bahwa data *posttest* pada kedua kelas tersebut berdistribusi normal.

Selain uji normalitas data, dilakukan pula uji homogenitas data yang bertujuan untuk menelusuri apakah data memiliki varian yang sama. Berdasarkan hasil pengujian statistik diperoleh hasil bahwa nilai homogenitas *pretest* pada kedua kelas adalah $0.609 > 0.05$ dan nilai homogenitas *posttest* pada kedua kelas adalah $0.508 > 0.05$. Dengan demikian, hasil pengujian baik pada kelas eksperimen maupun pada kelas kontrol berasal dari varian data yang homogen atau sama.

Setelah uji normalitas dan homogenitas data, maka pengujian analisis statistik untuk mengetahui efektivitas antara pembelajaran menggunakan media *website* dan pembelajaran dengan menggunakan media konvensional dapat dilakukan melalui beberapa segmen pengujian. Untuk itu dilakukan pengujian persamaan rata-rata untuk mengetahui apakah nilai awal pada kedua kelas

berangkat dari posisi yang tidak kontras. Melalui proses pengujian diperoleh data yang menunjukkan bahwa nilai signifikansinya adalah $0.496 > 0.05$. Angka ini memberikan indikasi yang sangat jelas bahwa nilai *pretest* antara kelas eksperimen dan kelas kontrol berangkat dari nilai yang sama. Setelah dilakukan perlakuan pada kedua kelas, kembali dilakukan uji untuk mengetahui apakah hasil belajar mereka masih sama, ternyata hasilnya menunjukkan bahwa nilai signifikansinya adalah $0.000 < 0.05$. Angka ini memberikan indikasi yang kuat bahwa hasil belajar peserta didik yang diajar menggunakan media berbasis *website* dibandingkan dengan peserta didik yang menggunakan media konvensional memiliki hasil belajar yang tidak sama.

Melanjutkan proses pengujian terhadap persamaan rata-rata hasil belajar peserta didik baik sebelum maupun setelah dilakukan perlakuan, maka dilakukan uji-t dengan tipe *independent samples t test*. Hasil pengujian menunjukkan bahwa perbedaan hasil belajar peserta didik kelas eksperimen dan kelas kontrol menunjukkan hasil yang signifikan dilihat pada dua indikasi yaitu bahwa nilai *t*-hitung $>$ *t*-tabel yaitu: $5.563 > 2.069$ dan nilai signifikansi $<$ 0.05 , yaitu: $0.000 <$ 0.05 . Kedua hasil pengujian ini menunjukkan bahwa terjadi perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah proses pembelajaran dilaksanakan dengan perlakuan yang berbeda. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media berbasis *website* lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar dibandingkan dengan media konvensional.

Untuk melengkapi uji *t* dalam menganalisis data penelitian, maka dilakukan pula penghitungan indeks *gain* untuk mengetahui sejauhmana peningkatan hasil belajar peserta didik sebelum dan setelah perlakuan. Hasil pengujian menunjukkan bahwa untuk kelas eksperimen terdapat tiga peserta didik yang masuk dalam kategori nilai tinggi, empat peserta dalam kategori sedang, dan

enam peserta dalam kategori rendah. Selanjutnya, untuk kelas kontrol ditemukan hasil di mana tiga peserta didik yang masuk dalam kategori sedang dan sembilan yang masuk dalam kategori rendah. Pada kelas kontrol tidak ada peserta didik yang dapat mencapai kategori tinggi dan lebih didominasi kategori rendah.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media berbasis *website* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam materi iman kepada hari kiamat. Peningkatan hasil belajar peserta didik pada kelas eksperimen jauh berbeda dibandingkan dengan peserta didik yang mengalami proses pembelajaran dengan menggunakan media konvensional. Media konvensional seperti buku cetak lebih berpusat pada guru sehingga kurang efektif meningkatkan hasil belajar dibandingkan dengan media berbasis *website* yang mendorong peserta didik aktif dalam proses pembelajaran untuk menggali dan mengeksplorasi materi pembelajaran yang hendak dipelajari. Selain itu di dalam media berbasis *website* memuat konten materi yang tidak hanya berkaitan dengan teks dan gambar saja, itu pun dapat memuat video pembelajaran yang disenangi oleh peserta didik.

Pembelajaran menggunakan media berbasis *website* sesungguhnya memiliki keunggulan yang lebih karena mampu mendekatkan peserta didik dengan sumber belajar yang kaya media. Dalam konteks pembelajaran PAI misalnya, materi tentang hari kiamat yang selama ini hanya diajarkan dengan media cetak biasa tentunya kurang menarik bagi peserta didik. Untuk itu, media alternatif yang mampu menggabungkan beberapa multimedia di dalamnya tentu akan lebih efektif dibandingkan dengan media konvensional. Melalui halaman *website* peserta didik dapat membaca dengan leluasa materi pembelajaran mulai dari memahami narasi materi pembelajaran yang disajikan secara tekstual maupun melalui media lainnya seperti gambar dan video pembelajaran.

Tentang pentingnya media didekatkan dengan peserta didik ini telah menjadi perhatian berbagai kalangan dalam bidang pendidikan misalnya teori yang dikemukakan Bruner tentang *instructional theory* yang pada intinya mengatakan bahwa proses pembelajaran yang memungkinkan peserta didik lebih mudah dan dekat dengan sumber belajar akan memberikan dampak yang sangat luar biasa terhadap perkembangan kemampuan peserta didik dalam mengerjakan sebuah tugas.¹ Dengan kata lain, apabila peserta didik diberikan ruang dan instrumen yang memungkinkan mereka mengakses informasi pembelajaran secara leluasa maka akan menjadikan mereka menjadi pembelajar yang lebih aktif menggali dan menemukan berbagai informasi pembelajaran secara mandiri melalui sumber-sumber yang ada.

Pada konteks inilah maka pemanfaatan media *website* dalam proses pembelajaran menjadi alternatif yang lebih maju dan mutakhir. Perkembangan dunia pendidikan berbasis digital menjadi tren yang mengglobal saat ini seiring dengan kemampuan teknologi internet yang semakin meluas dengan kecepatan dan kapasitas yang lumayan dengan harga yang relatif terjangkau. Kemajuan dunia internet ini menjadikan proses pembelajaran lebih kaya sumber. Kalau sebelum teknologi *website* ini berkembang secara pesat, sumber belajar hanya didominasi oleh guru-guru dan sumber media cetak yang jumlahnya terbatas. Namun sekarang ini, kemajuan *website* telah mengubah dunia termasuk dunia pendidikan dengan menghadirkan informasi yang mudah diperoleh dan didistribusikan kepada yang lain. Guru tidak lagi menjadi satu-satunya sumber informasi dan sumber belajar namun beragam sumber dalam berbagai bentuk telah mudah dihadirkan oleh guru dan pendidik.

¹Smaldino dkk., *Instructional Technology and Media for Learning*, Ninth Edition (New Jersey: Pearson Education Inc., 2008), h. 9.

Media pembelajaran hari kiamat yang dikembangkan oleh MGMP PAI SMP Kabupaten Pinrang merupakan terobosan yang dilakukan oleh para guru agama Islam agar sumber belajar yang dapat disajikan kepada peserta didik dapat semakin bervariasi dan tentunya lebih menarik jika menggunakan teknologi digital. Peserta didik akan menggali dan memahami materi pembelajaran dengan mengakses *link* yang telah disediakan dan dapat diakses melalui perangkat laptop maupun *smartphone* yang dimiliki peserta didik. Peserta didik dapat membaca, menyimak video, dan mengerjakan evaluasi *online* yang hendak dipelajari dan dikerjakan.

Peserta didik terpancing untuk menjadi pembelajar yang aktif karena pada saat mereka mengakses materi pembelajaran yang terdapat dalam *website* mereka dapat membaca semua penjelasan materi pembelajaran yang disajikan dalam bentuk tekstual. Selain mengamati materi yang berbentuk tekstual, peserta didik diarahkan pula menyimak video pembelajaran yang dimuat dalam *website* pembelajaran yang berkaitan dengan konten hari kiamat. Video-video yang ada di dalam *website* ini menjadi alat bantu untuk memberikan penjelasan yang lebih konkret terhadap materi tentang hari kiamat. Media video yang disajikan bermanfaat untuk mengkonkretkan materi pembelajaran sehingga peserta didik lebih memahami bagaimana hari kiamat itu terjadi dan peserta didik dapat termotivasi untuk mempersiapkan diri sebelum kiamat betul-betul terjadi. Setelah peserta didik menelaah berbagai materi dan informasi yang tersaji di dalam *website* ini peserta didik kemudian diarahkan untuk berlatih mengerjakan soal-soal evaluasi *online* yang telah disediakan di dalam salah satu halaman di *website* ini. Melalui tahapan-tahapan pembelajaran dengan menggunakan media berbasis *website* bermuara pada perkembangan prestasi peserta didik dalam memahami dan mendalami materi pembelajaran yang disajikan.

Peranan *website* ini sebagai media pembelajaran selaras dengan berbagai fungsi media yang telah dikemukakan berbagai pakar pembelajaran, bahwa media terutama yang berbasis teknologi informasi memberikan dampak yang luar biasa kepada peserta didik karena menjadi instrumen yang menjembatani antara guru dan peserta didik. Selain itu, media *website* memudahkan peserta didik mengakses materi pembelajaran baik di dalam kelas maupun di luar kelas yang penting terkoneksi dengan jaringan internet. Posisi media *website* ini dalam proses pembelajaran sejalan dengan konsep pembelajaran berbasis *e-learning* yang tidak terbatas oleh ruang dan waktu. Konsep pembelajaran *e-learning* sebenarnya adalah konsep tentang pemanfaatan teknologi informasi dalam proses pembelajaran. Varian dan bentuk teknologi informasi yang disajikan pun dapat beragam bentuknya bisa dalam bentuk pembelajaran virtual, *mobile learning*, *standalone*, maupun *blended learning*. Semua varian itu, termasuk pembelajaran berbasis *website* telah menjadi ciri dan indikator utama untuk mengatakan suatu proses pembelajaran memanfaatkan media berbasis *e-learning*.²

Pemanfaatan *website* dalam proses pembelajaran sejalan dengan peranan penting media untuk membantu guru dalam mendiseminasikan materi pembelajaran kepada peserta didik. Sebagaimana fungsi media dalam proses pembelajaran bahwa media memiliki posisi yang sangat vital karena membantu guru untuk memperjelas materi yang hendak disampaikan oleh guru. Misalnya materi tentang hari kiamat, apabila disajikan hanya dalam bentuk narasi saja, maka akan membuat peserta didik kurang memahami dan tentunya mereka kurang tertarik. Tetapi karena materi ini disajikan melalui *website* yang di dalamnya memuat teks, gambar, dan video pembelajaran, maka materi lebih mudah dipahami oleh peserta didik dan tentunya jauh lebih menarik bagi peserta didik

²William K. Horton, *E-learning by design* (San Francisco: Pfeiffer, 2006), h. 2.

dibandingkan dengan media cetak seperti buku teks pelajaran. Pada konteks ini, jelas media memiliki peranan yang sangat penting karena sangat menentukan dinamika dan iklim proses pembelajaran yang dikelola oleh guru.³

Lebih jauh menurut Edgar Dale, Y.D. Finn, dan F. Hoban, sebagaimana dikutip Ahmad Rohani, media berfungsi menjadikan materi pembelajaran menjadi lebih konkret dibandingkan dengan pembelajaran tanpa media. Selain itu, media berperan pula dalam meningkatkan perhatian dan daya fokus peserta didik ketika mengakses materi pembelajaran. Selanjutnya, media pembelajaran menjadikan proses pembelajaran menjadi lebih kontekstual serta memberikan pengalaman belajar yang lebih nyata kepada peserta didik. Semua manfaat media ini dalam proses pembelajaran menjadi basis argumentasi yang paling kuat untuk mengatakan bahwa media, apalagi yang berbasis *e-learning* seperti *website* menghadirkan nuansa pembelajaran yang lebih baik dan menarik dibandingkan dengan media pembelajaran konvensional.⁴

Salah satu keunggulan lain dari media berbasis *website* ini adalah karena peserta didik tidak diharuskan untuk melakukan *install* aplikasi ke dalam laptop maupun *smartphone* yang dimiliki. Hal ini dapat dilakukan karena media *website* sifatnya *online* sehingga cukup dengan mengakses alamat *website* yang telah disediakan maka otomatis akan masuk ke halaman yang dituju. Selain itu, karena sifatnya yang bersifat *online*, maka media ini dapat diakses oleh semua jenis perangkat karena berjalan di atas aplikasi *browser* yang semua perangkat memilikinya. Hal ini tentu berbeda dengan aplikasi lain yang didesain dalam platform yang lebih mengkhusus seperti aplikasi yang khusus didesain dalam bentuk APK yang hanya dalam berjalan di atas sistem Android, begitupun aplikasi

³Arsyad, *Media Pembelajaran*, h. 15.

⁴Rohani, *Media Intruksional Edukatif*, h. 8-9.

lainnya yang hanya berjalan di atas aplikasi IOS. Dengan demikian, pilihan media berbasis *website* menjadi alternatif yang lebih menjanjikan seiring dengan kemajuan dunia digitalisasi komputer dan kemajuan dunia internet yang semakin meluas dan murah dijangkau oleh semua kalangan. Ke depan dunia internet akan masuk ke semua segmen masyarakat dan telah menjadi kebutuhan rumah tangga yang perlahan tapi pasti akan menjadi masif dan digunakan oleh semua kalangan termasuk dalam dunia pendidikan terutama berkaitan dengan gerakan digitalisasi dunia pendidikan.

Media pembelajaran *website* bisa diakses peserta didik kapan pun dan di mana saja. Media *website* juga memungkinkan peserta didik mengakses materi pembelajaran yang hendak diberikan tidak terbatas di dalam kelas tetapi di mana saja termasuk ketika mereka berada di rumah masing-masing. Mereka dapat membuka halaman-halaman yang telah tersedia dan membaca ulang materi hingga lebih mendalam. Bahan-bahan evaluasi yang tersedia di dalam halaman *website* pun dapat menjadi bahan untuk mengasah pemahaman materi peserta didik yang dapat diakses oleh peserta didik di mana saja untuk memperdalam pemahaman mereka terhadap materi pembelajaran. Evaluasi *online* dapat dikerjakan di dalam kelas maupun ketika mereka berada di rumah.

Konsep penggunaan *website* dalam proses pembelajaran terdiri atas beberapa tipologi yang berkaitan dengan ukuran dan bentuk pemanfaatannya dalam proses pembelajaran. Secara umum terdapat tiga konsep pemanfaatan *website* dalam proses pembelajaran. Ketiga konsep itu adalah *web course*, *web centric course*, dan *web enhanced course*.⁵ Penjelasan ketiga konsep ini adalah: *Pertama*, *web course* adalah sistem pembelajaran yang sepenuhnya berbasis *online* melalui media *website*. Seluruh bahan pembelajaran disajikan melalui

⁵Zainiyati, *Pengembangan Media Pembelajaran Agama Islam Berbasis ICT*, h. 154.

media *website* yang diakses oleh peserta didik melalui jarak jauh. Materi maupun bahan evaluasi pembelajaran dipelajari dan dikerjakan oleh peserta didik dalam jaringan internet. Pada konsep pembelajaran ini tidak dikenal sistem tatap muka antara guru dan peserta didik karena semua komunikasi dan bimbingan dari guru kepada peserta didik dilakukan melalui bantuan media berbasis *website* dengan berbagai fasilitas komunikasi seperti *email*, *chat room*, *bulletin board*, dan *onlien teleconference*.

Kedua, Web Centric Course, yaitu proses pembelajaran di mana bahan-bahan atau materi disajikan melalui *website*, tetapi konsultasi, diskusi, dan latihan dilakukan secara tatap muka. Pada proses pembelajaran ini persentase tatap muka lebih minim dilakukan dan lebih difokuskan melalui proses pembelajaran berbasis *online*. Pada prinsipnya proses pembelajaran berjalan melalui sistem jarak jauh, namun dalam beberapa kesempatan dan waktu yang ditetapkan, proses pertemuan antara guru dan peserta didik dapat dilakukan secara langsung.

Ketiga, Web Enhanced Course, merupakan konsep pembelajaran di mana posisi *website* lebih berperan sebagai pendukung proses pembelajaran yang berlangsung di dalam kelas. *Website* membantu guru untuk menyajikan beragam informasi dan sumber belajar kepada peserta didik yang memungkinkan mereka mempelajari dan mengeksplorasi materi pembelajaran baik secara individu maupun secara kolaboratif. Proses tatap muka tetap menjadi fokus utama dalam konsep pembelajaran ini dan posisi *website* lebih berperan sebagai media atau sumber belajar *online* yang mendukung efektivitas dan efisiensi terlaksananya proses pembelajaran.

Dari ketiga konsep pembelajaran berbasis *website* yang dijelaskan di atas, posisi media pembelajaran PAI berbasis *website* yang dikembangkan oleh MGMP PAI SMP ini lebih cenderung pada konsep ketiga yaitu *Web Enhanced Course*.

Media yang ini mendukung proses pembelajaran di dalam kelas sebagai bahan atau sumber lain yang menjadi rujukan peserta didik dalam mempelajari materi yang diajarkan oleh guru. Tatap muka antara guru dan peserta didik tetap terlaksana di dalam kelas di mana media berbasis *website* menjadi instrumen yang membantu baik guru maupun peserta didik dalam mempelajari materi yang disampaikan oleh guru. Dengan demikian, konsep pembelajaran yang dijalankan tidak menggeser peran guru dalam proses pembelajaran dan tidak mengubah sistem pembelajaran menjadi pembelajaran jarak-jauh tetapi lebih pada penambahan bahan-bahan pembelajaran yang berbasis digital dan bersifat *online*. Melalui pembelajaran dengan bantuan media berbasis *website* ini mendorong antusiasme dan fokus peserta didik dalam mempelajari dan memahami materi pembelajaran yang selanjutnya memiliki dampak terhadap peningkatan prestasi belajar peserta didik.

Dengan demikian, proses pembelajaran dengan bantuan media berbasis *website* telah mengubah dinamika pembelajaran yang dulunya berpusat pada guru menjadi pembelajaran yang berpusat pada peserta didik. Melalui media *website* peserta didik leluasa menggali dan menelaah bahan-bahan pembelajaran baik yang bersifat penjelasan naratif maupun yang berbasis pada media audiovisual yang dibenamkan ke dalam media pembelajaran *website*.

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berangkat dari deskripsi data dan pembahasan hasil penelitian ini, maka dapat ditarik simpulan hasil penelitian bahwa penggunaan media berbasis *website* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam materi Iman Kepada Hari Kiamat. Setelah melakukan analisis terhadap hasil belajar peserta didik antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, diketahui bahwa prestasi belajar kelas eksperimen jauh lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Berdasarkan hasil uji t diketahui bahwa nilai t-hitung $>$ t-tabel yaitu $5.563 > 2.069$ dan nilai signifikansi < 0.05 yaitu: $0.000 < 0.05$. kedua angka ini memberikan indikasi bahwa media berbasis *website* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hasil ini sekaligus menunjukkan bahwa hipotesis nul (H_0) yang menyatakan bahwa media pembelajaran *website* tidak dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) yang menyatakan bahwa media pembelajaran *website* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik diterima.

B. Implikasi Penelitian

Peranan media berbasis *website* sangat signifikan dalam mendukung keberhasilan belajar peserta didik. Agar peranan media ini mampu terimplementasi dengan baik dalam proses pembelajaran maka perlu diperhatikan beberapa hal sebagai berikut, yaitu:

1. Media berbasis *website* strategi menjadi pilihan guru dalam proses pembelajaran karena mendukung terhadap pengayaan sumber belajar.

Untuk itu guru dan pendidik penting memahami dan memiliki keterampilan untuk menggunakan dan memanfaatkannya dalam proses pembelajaran. Hal ini penting menjadi *konsern* karena proses pembelajaran dengan bantuan media berbasis *website* mengarahkan peserta didik untuk aktif dalam proses belajar.

2. Sumber belajar yang kaya dengan konten menjadi pilihan yang tepat dalam meningkatkan perhatian dan fokus peserta didik terhadap materi pembelajaran. Media yang digunakan memuat narasi materi pembelajaran disertai dengan multimedia yang mendukung dan menjadikan proses pembelajaran menjadi lebih menarik bagi peserta didik.
3. Agar proses pemanfaatan media berbasis *website* dapat berjalan dengan baik dalam proses pembelajaran di sekolah, maka diperlukan dukungan saran dan prasarana terutama ketersediaan jaringan internet di sekolah yang dapat dimanfaatkan oleh guru dan peserta didik.

Daftar Pustaka

al-Qur'ān al-Karīm

- A. Frey, Barbara. *Designing Education Outside of the Traditional Classroom*. USA: Penn State University, 2011.
- Abdurrahman, Mulyono. *Pendidikan Bagi Anak yang Berkesulitan Belajar*. Cet. III. Jakarta: Rineka Cipta, 2003.
- Anitah, Sri. *Sri Anitah, Media Pembelajaran (Surakarta: Yuma Pustaka, 2010)*, h. 5-6. Surakarta: Yuma Pustaka, 2010.
- Aqib, Zainal. *Model-model, Media dan Strategi Pembelajaran Kontekstual*. Bandung: Irama Widya, 2013.
- Arifin, H.M. *Ilmu Pendidikan Islam: Tinjauan Teoretis dan Praktis Berdasarkan Pendekatan Interdisipliner*. Jakarta: Bumi Aksara, 2006.
<https://goo.gl/z9QUMN>.
- Arikunto, Suharsimi. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara, 2016.
- . *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. XV. Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2013.
- Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2015.
- Asnawir, dan M. Basyirudin Usman. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Ciputat Press, 2002.
- Bloom. *Taxonomy of Educational Objectives the Classification of Educational Objectives, Cognitif Domain*. New York: David McKay Company, 1956.
- BSNP. *Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar SMP/MTs*. Jakarta: BSNP, 2006.
- Daradjat, Zakiah. *Ilmu Jiwa Agama*. Jakarta: Bulan Bintang, 1998.
- Daradjat, Zakiah. *Ilmu Pendidikan Islam*. Cet. X. Jakarta: Bumi Aksara, 2012.
- Departemen Agama RI. *Al-Quran dan Terjemahnya*. Edisi Revisi. Semarang: Karya Toha Putra, 2016.
- Dimiyati, dan Mudjiono. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta, 2013.

- Djamarah, Syaiful Bahri, dan Aswan Zain. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta, 2006.
- Echols, Jhon M., dan Hassan Shadily. *Kamus Inggris Indonesia*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 1996.
- Hadi, Samsul. *Perencanaan Sistem Pengajaran Pendidikan Agama Islam*. Kediri: STAIH Press, 2008.
- Hamalik, Oemar. *Media Pendidikan*. Bandung: Citra Aditya Bakti, 2001.
- . *Pengembangan Kurikulum dan Pengajaran di Perguruan Tinggi*. Jakarta: Trigenda Karya, 1994.
- Hamzah. “Efektivitas Musyawarah Guru Mata Pelajaran (MGMP) Pendidikan Agama Islam (PAI) SMP dalam Meningkatkan Kompetensi Guru di Kota Palopo.” Masters, Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar, 2012. <http://repositori.uin-alauddin.ac.id/5817/>.
- Hidayat, Rahmat. *Cara Praktis Membangun Website Gratis*. Jakarta: Elex Media Komputindo, 2010.
- Holmes, Bryn, dan John Gardner. *e-Learning: Concepts and Practice*. London: SAGE Publications Ltd, 2006. <https://doi.org/10.4135/9781446212585>.
- Horton, William. *E-Learning by Design*. 2 edition. San Francisco, CA: Pfeiffer, 2012.
- Horton, William K. *E-learning by design*. San Francisco: Pfeiffer, 2006.
- Husamah. *Pembelajaran Bauran (Blended Learning)*. Jakarta: Prestasi Pustakaraya, 2014.
- Indonesia, Tim Redaksi Kamus Bahasa. Dalam *Kamus Bahasa Indonesia*. Jakarta: Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional, 2008.
- Irwati, Indrarini Dyah. *Jaringan Komputer dan Data Lanjut*. Yogyakarta: Deepublish, 2015.
- Kementerian Agama RI. “Al-’Alaq - العلق | Qur’an Kemenag.” Diakses 2 Februari 2020. <http://quran.kemenag.go.id/index.php/sura/96>.
- . “Al-Ma’idah - المائدة | Qur’an Kemenag.” Diakses 2 Februari 2020. <http://quran.kemenag.go.id/index.php/sura/5/35>.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. *Permendikbud Tahun 2016 Nomor 22*, 2016.

- Krathwohl. *Taxonomy of Educational Objectives, Affective Domain*. New York: David McKay Company, 1974.
- Kusmana, Ade. "E-Learning dalam Pembelajaran." *Lentera Pendidikan Fak. Tarbiyah UIN Alauddin* 14, no. 1 (2011).
- Mahfud, Abdul Mujib, M. Agus Kurniawan, dan Yuyun Yunita. *Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Multietnik*. Yogyakarta: Deepublish, 2015.
- Marwiah. "Peran Penggunaan Media Facebook dan Relasinya Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar PAI Siswa di SMPN 2 Lanrisang Kab. Pinrang." Tesis, STAIN Parepare, 2018.
- Mayer, Richard E. *Multimedia Learning*. USA: Cambridge Press, 2009.
- Meltzer, David E. "The Relationship between Mathematics Preparation and Conceptual Learning Gains in Physics: A Possible 'Hidden Variable' in Diagnostic Pretest Scores." *American Journal of Physics* 70, no. 12 (Desember 2002): 1259–68. <https://doi.org/10.1119/1.1514215>.
- Miarso, Yusufhadi. *Yusufhadi Miarso, Teknologi Komunikasi Pendidikan: Pengertian dan Penerapannya di Indonesia*. Jakarta: Rajawali, 1984.
- Mukhtar. *Desain Pembelajaran PAI*. Jakarta: CV. Mizakka Galiza Anggota Ikapi, 2003.
- Mukminan. "Tantangan Pendidikan di Abad 21." Surabaya: Prodi. Teknologi Pendidikan Program Pascasarjana - Universitas Negeri Surabaya, 2014.
- Munandar. *Kapita Selekta Pendidikan Acuan Khusus Pembelajaran dan Bimbingan*. Jakarta: AV Pustaka Publisher, 2009.
- Murphy, Elizabeth. "Constructivism: From Philosophy to Practice.," 1997. <https://files.eric.ed.gov/fulltext/ED444966.pdf>.
- Muzamiroh, Mida Latifatul. *Kupas Tuntas Kurikulum 2013*. Jakarta: Kata Pena, 2013.
- Nasution, Noehi. *Evaluasi Proses dan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam*. Jakarta: Dirjen Lembaga Islam, 1995.
- Nata, Abuddin. *Perspektif Islam tentang Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana, 2011.
- Prabowo, Ardhi. "Pengukuran Tingkat Kesukaran Soal Uraian." Diakses 5 Januari 2020. <http://blog.unnes.ac.id/ardhi/2016/03/01/pengukuran-tingkat-kesukaran-soal-uraian/>.

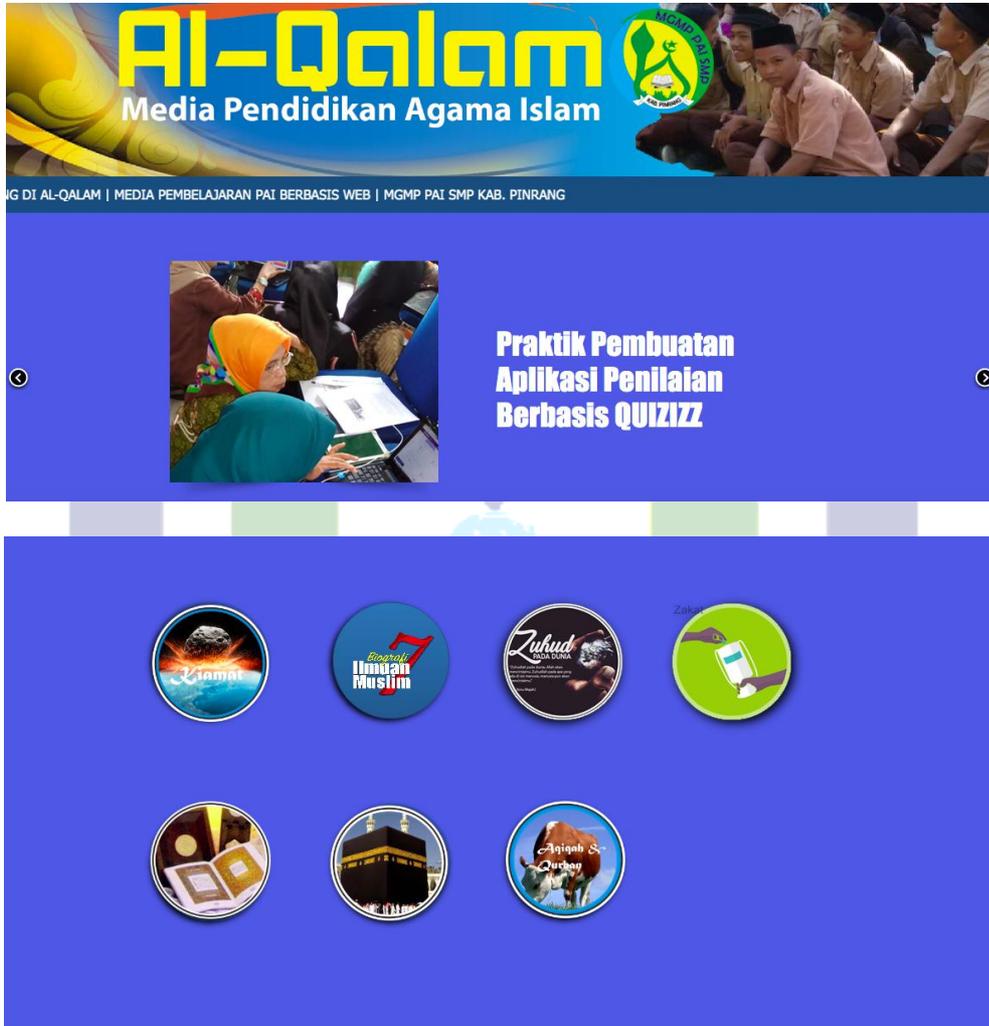
- Prastowo, Andi. *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: Diva Press, 2011.
- Rahmayanti. "Penggunaan Media IT dalam Pembelajaran." *Jurnal Circuit: Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknik Elektro* Volume 1 (Juli 2015).
- Rasyid, Harun, dan Mansur. *Penilaian Hasil Belajar*. Bandung: Wacana Prima, 2009.
- Republik Indonesia, Pemerintah. "Peraturan Menteri Agama RI. Nomor 16 Tahun 2010 Tentang Pengelolaan Pendidikan Agama pada Sekolah." Diakses 24 Januari 2018. <http://e-dokumen.kemendag.go.id/files/vcZ4yupH.PDF>.
- . *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 2 Tahun 2010 tentang Rencana Strategis Kementerian Pendidikan Nasional*, 2010.
- Rihani, Ahmad. *Media Instruksional Efektif*. Jakarta: Rineka Cipta, 1991.
- Rogers, Everett M. *Diffusion of innovations*. 3rd ed. New York : London: Free Press ; Collier Macmillan, 1983.
- Rohani, Ahmad. *Media Intruksional Edukatif*. Jakarta: Rineka Cipta, 2007.
- Rosenberg, M.J.E. *Learning for Delivering Knowledge in the Digital Age*. New York: McGraw Hill, 2001.
- Rusyana, Adun, dan Iwan Setiawan. *Prinsip-prinsip Pembelajaran Efektif*. Jakarta: Trans Mandiri Abadi, 2011.
- Sabar, Kurniawan, dan Asfah Rahman. "Penggunaan Web (E-Learning) dalam Proses Pembelajaran Bahasa Inggris di Briton International English School Makassar." *Jurnal Komunikasi Kareba* Volume 1 (Desember 2011).
- Sadiman, Arief S. *Media Pendidikan, (pengertian, pengembangan, dan pemanfatannya)*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada, 2014.
- Salatalohi, Tina Dahlia. "Pengaruh Teknologi Web 2.0 Terhadap Perkembangan Situs Sosial Network." *Jurnal Informatika*, Juli 2015, 6.
- Salim, Abdur Rasyid Ibn Abdil Azis. *Al-Tarbiyah Al-Islamiyah Wa Thuruq Tadrisah*. Kuwait: Dar al-Buhust, 1975.
- Salim, Haitami, dan Syamsul Kurniawan. *Studi Ilmu Pendidikan Islam*. Yogyakarta: Arruzmedia, 2012.
- Scagnoli, Norma. "A Review of Online Learning and Its Evolution in Latin America." *Policy Futures in Education* 7, no. 5 (Oktober 2009): 555–65.

- Shihab, M. Quraish. *Tafsir Al-Misbah*. Jakarta: Lentera Hati, 2010.
- Smaldino, Sharon E, Lowther, Deborah L, Russel, dan James D. *Instructional Technology and Media for Learning*. Ninth Edition. New Jersey: Pearson Education Inc., 2008.
- Soaleha. “Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Peserta Didik di MTs Ma’had DDI Pangkajene.” Tesis, Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar, 2013. <http://repositori.uin-alauddin.ac.id/2924/>.
- Sudijono, Anas. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Cet. III. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2001.
- Sudirman. *Ilmu Pendidikan*. Bandung: Remdja Karya, 1987.
- Sudjana, Nana. *Media Pendidikan*. Bandung: Sinar Baru, 1990.
- . *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Cet. VIII. Bandung: Rosda Karya, 2002.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta, 2016.
- . *Statistik untuk Penelitian*. Cet. XXVIII. Bandung: Alfabeta, 2017.
- Sunarto, dan Winastwan Gora. *Pakematik Strategi Pembelajaran Inovatif Berbasis TIK*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo, 2010.
- Suparman, M. Atwi. *Desain Instruksional Modern: Panduan Para Pengajar dan Inovator Pendidikan*. Edisi Keempat. Jakarta: Erlangga, 2014.
- Suparno, Paul. *Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget*. Yogyakarta: Kanisius, 2001.
- Suryosubroto, B. *Proses Belajar Mengajar di Sekolah*. Jakarta: Rineka Cipta, 2002.
- Susilana, Rudi. “Sumber Belajar dalam Pendidikan.” Dalam *Ilmu dan Aplikasi Pendidikan*. Jakarta: Intima, 2009.
- Susilana, Rudi, dan Cepi Riyana. *Media Pembelajaran; Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*. Bandung: Wacana Prima, 2009.
- Suyanto, dan Asep Jihad. *Menjadi Guru Profesional; Strategi Meningkatkan Kualifikasi dan Kualitas Guru di Era Global*. Jakarta: Erlangga, 2013.
- Tarianto, Agus Susan. “Pemanfaatan website sebagai media pembelajaran fiqih I dan II untuk meningkatkan prestasi akademik mahasiswa PAI UIN Maulana

- Malik Ibrahim Malang.” Undergraduate, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, 2015. <http://etheses.uin-malang.ac.id/2925/>.
- Trimo, Lavyanto. *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Bandung: CV. Citra Praya, 2006.
- Umar. “Media Pendidikan: Peran dan Fungsinya dalam Pembelajaran.” *Jurnal Tarbawiyah* Volume 11 (Juli 2014). <http://e-journal.metrouniv.ac.id/index.php/tarbawiyah/article/view/364/177>.
- Uno, Hamzah B, dan Nina Lamatenggo. *Teknologi Komunikasi dan Informasi Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara, 2011.
- UU Sisdiknas. *Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta, 2003. http://eprints.dinus.ac.id/14666/1/uu_20-2003_sisdiknas.pdf.
- Wikipedia. “Komunikasi organisasi.” Dalam *Wikipedia bahasa Indonesia, ensiklopedia bebas*, 31 Januari 2017. https://id.wikipedia.org/w/index.php?title=Komunikasi_organisasi&oldid=12253962.
- Yaumi, Muhammad. “Integrasi Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pembelajaran.” *Jurnal Lentera Pendidikan Fak. Tarbiyah UIN Alauddin Makassar* Volume 14 (Juni 2011): 88–102.
- Yuhefizar, Mooduto, dan Rahmat Hidayat. *CMM Website Interaktif MCMS Joomla (CMS)*. Jakarta: Elex Media Komputindo, 2009.
- . *Website Interaktif Menggunakan Joomla*. Jakarta: Elex Media Komputindo, 2008.
- Zainiyati, Husniyatus Salamah. *Pengembangan Media Pembelajaran Agama Islam Berbasis ICT*. Jakarta: Kencana, 2017.

Lampiran I

Screen Shot Media Berbasis Website



KELAS EKSPERIMEN

NO	NAMA SISWA	PRETEST	POST TEST	Post Test - Pretest	Nilai S. for Ideal - F. test	GAIN
1	A. ABUZAR AL GHIFARY	77	81	4	23	0.2
2	A. M. JH. ARDIAN	42	88	46	58	0.8
3	DEBUT APRILIA PM	87	88	2	13	0.1
4	DINZHNAILAH	87	83	-3	13	-0.2
5	KHAYLILA	77	83	6	23	0.3
6	MEILI ANI PUTRI	62	78	17	38	0.4
7	RESQINA NUR P	77	81	4	23	0.2
8	SALASA FATIHAH	67	86	19	33	0.6
9	SELFI RAMADANI	72	76	4	28	0.1
10	SHARULLAH MUH. SALEH	72	81	9	28	0.3
11	SINAR DAMANG	85	86	1	15	0.1
12	SITI NAISAH NJR	57	88	31	43	0.7
13	YUD S DEDI M	50	83	33	50	0.7

KELAS KONTROL

NO	NAMA SISWA	PRETEST	POST TEST	Post Test - Pretest	Nilai S. for Ideal - F. test	N-GAIN
1	ANDI MUTIAH	57	72	15	43	0.3
2	ANNISA ALFI	83	78	-6	17	-0.4
3	ERICK KISWANTUL	87	74	-13	13	-0.5
4	MUH. MAMUN	58	75	17	42	0.4
5	MUSDALIVAH	77	77	0	23	0.0
6	P. PASTA BIKUL H	83	78	-5	17	-0.3
7	PUTRI AMSI	83	79	-4	17	-0.2
8	RABIATUL ADAWIAH	73	79	6	27	0.2
9	SRI DEVI HARUN	65	78	13	36	0.4
10	TIARA RAIS	88	71	-18	12	-1.5
11	VEREY APRILIAHO	58	78	15	42	0.4
12	IWAR ZUQNI. MD	73	73	-1	27	0.0

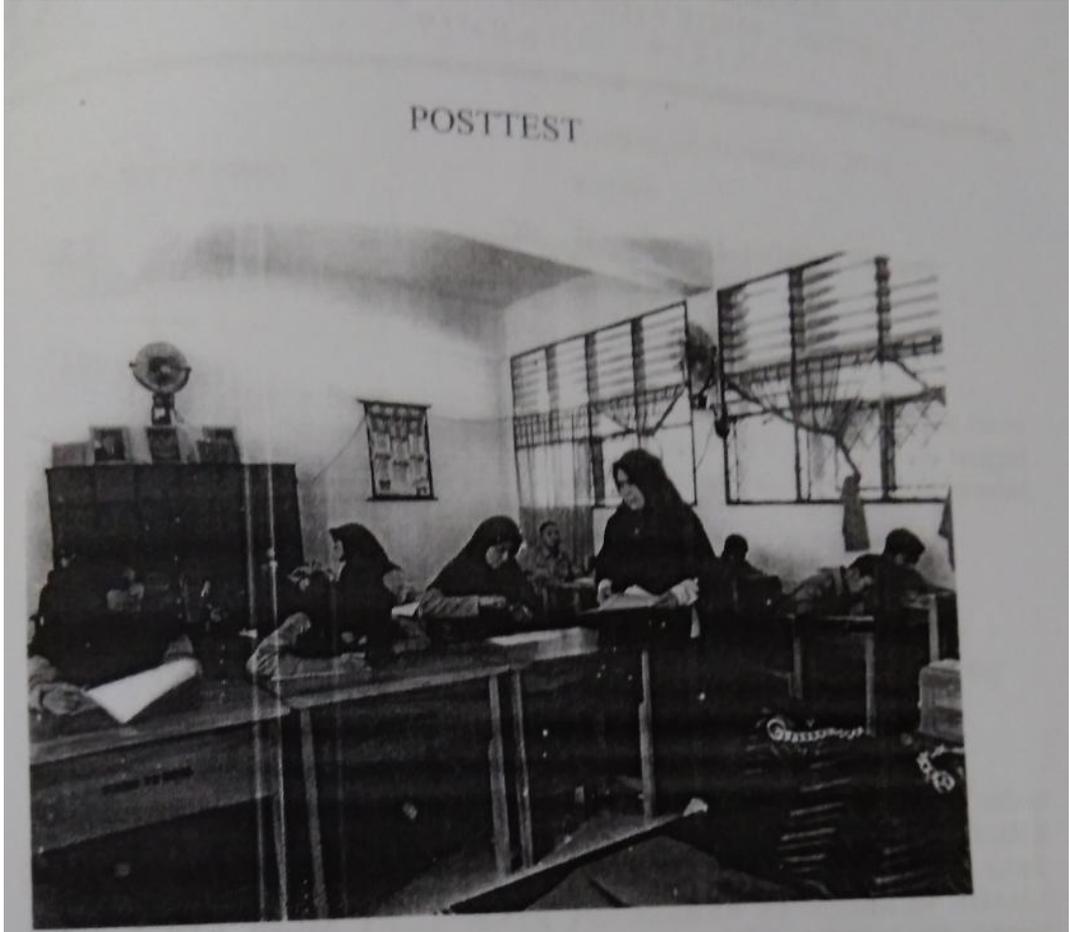
UJI INSTRUMEN SOAL
KELAS IX.5





PROSES PEMBELAJARAN KELAS KONTROL







PEMERINTAH KABUPATEN PINRANG
SEKRETARIAT DAERAH
 Jl. Bintang No. Telp. (0421) 923058 - 922914
 PINRANG 91212

Nomor: 070/647/Kemasy
 Pinrang, 06 November 2019
 Kepada:
 Yth, Kepala UPT. SMPN 1 Pinrang
 di-
Tempat.

Rekomendasi Penelitian.

Berdasarkan Surat Direktur Program Pascasarjana Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Parepare Nomor: B- 465/In.39.8/PP.00.9/11/2019 tanggal 6 November 2019 Perihal Izin Melaksanakan Penelitian, untuk maksud tersebut disampaikan kepada Saudara bahwa:

Nama	HASNAH
NIM	15.0211.024
Pekerjaan/Prog.Studi	Mahasiswi/ Pend. Agama Islam
Alamat	Benteng 1 Kec. Patampanua Kab.Pinrang
Telepon	085255733786.

Bermaksud Mengadakan Penelitian di Daerah / Instansi Saudara dalam rangka Penyusunan Tesis dengan Judul "**PENGUNAAN MEDIA BERBASIS WEBSITE UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI SMP NEGERI 1 PINRANG**" yang pelaksanaannya pada tanggal 15 Oktober s/d 25 November 2019.

Sehubungan hal tersebut di atas, pada prinsipnya kami menyetujui atau merekomendasikan kegiatan yang dimaksud dan dalam pelaksanaan kegiatan wajib memenuhi ketentuan yang tertera di belakang rekomendasi penelitian ini.

Demikian rekomendasi ini disampaikan kepada saudara untuk diketahui dan pelaksanaan sebagaimana mestinya.

SEKRETARIS DAERAH
 Asisten Administrasi umum

Dps. BAUSAWERIGADING
 Pangkat : Pembina Utama Muda
 Nip : 19601231 198803 1 087

- san
- di Pinrang Sebagai Laporan di Pinrang.
 - lim 1404 Pinrang di Pinrang.
 - lres Pinrang di Pinrang.
 - la Kantor Kementerian Hukum & HAM Prov. Sul-Sel di Makassar.
 - la Dinas P & K Kab. Pinrang di Pinrang.
 - la Badan Kesbang dan Politik Kab. Pinrang di Pinrang.
 - ur PPs Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Parepare di Parepare.
 - l Watang Sawitto di Pinrang.
 - bersangkutan untuk diketahui.

RIWAYAT HIDUP PENULIS



HASNAH, putri sulung dari 8 (delapan) bersaudara, buah hati pasangan Haming dan Dukria. Lahir di Benteng Kec. Patampanua Kabupaten Pinrang pada tanggal 03 Desember 1978. Penulis saat ini masih menetap di tanah kelahirannya bersama Ramli yang merupakan suami tercinta dan telah di karuniai dua buah hati tercinta.

Riwayat Pendidikan

1. SDN NO. 116 Pinrang pada tahun 1991
2. SMP Negeri Benteng pada tahun 1994
3. SMK Negeri 1 Pinrang pada tahun 1997
4. S1 STAI DDI Pinrang pada tahun 2010

Riwayat Pengabdian Penulis

1. Guru RA DDI Takkalalla Timur tahun 2005 – 2008;
2. Guru MI DDI Bila tahun 2008 – 2015;
3. Guru MI DDI Masolo tahun 2015 sampai sekarang