

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Penelitian**

Pendidikan Agama Islam adalah suatu pendidikan yang bertujuan menanamkan nilai-nilai agama agar bisa menjadikan siswa beriman dan bertakwa kepada Allah Swt (Nurmaidah, 2021:9). Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (PAI-BP) merupakan mata pelajaran yang berperan dalam pembentukan karakter dan kepribadian peserta didik sesuai dengan syariat Islam. Mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti tidak hanya menekankan terkait aspek pengetahuan agama semata, tetapi juga menekankan pada pembentukan akhlak, pengamalan ibadah, dan implementasi nilai-nilai Islam dalam kehidupan sehari-hari. Pendidikan agama Islam berusaha membentuk karakter yang mulia, termasuk kesabaran, kejujuran, keadilan, dan kasih sayang (Ramadhani & Musyarapah, 2024:84).

Pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, aktivitas belajar siswa memegang peranan yang penting sebagai wadah internalisasi nilai-nilai keislaman. Aktivitas belajar merupakan serentetan aktivitas kegiatan yang dirancang guru untuk membelajarkan siswa yang berkaitan dengan kegiatan melakukan sesuatu dalam menemukan ilmu (Sumianto, 2021:420). Aktivitas belajar dalam konteks Pendidikan Agama Islam mencakup berbagai dimensi seperti partisipasi siswa dalam diskusi mengenai nilai-nilai agama, praktik ibadah bersama, refleksi atas pengalaman spiritual, serta penerapan akhlak mulia dalam interaksi sosial di kelas. Keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran memungkinkan terjadinya transformasi pengetahuan agama menjadi pemahaman yang mendalam bagi siswa, sehingga terinternalisasi dalam sikap dan perilaku siswa dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, upaya peningkatan aktivitas belajar pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti tidak hanya bertujuan untuk meningkatkan aspek kognitif, tetapi juga

memperkuat aspek afektif dan psikomotorik yang menjadi inti dari pendidikan Islam.

Sebagaimana Allah Swt, telah berfirman dalam QS. Thaha ayat 114.

فَتَعَلَىٰ اللَّهُ الْمَلِكُ الْحَقُّ وَلَا تَعْجَلْ بِالْقُرْآنِ مِنْ قَبْلِ أَنْ يُقْضَىٰ إِلَيْكَ وَحْيُهُ وَقُلْ رَبِّ زِدْنِي عِلْمًا ﴿١١٤﴾

Artinya: *Mahatinggi Allah, Raja yang sebenar-benarnya. Janganlah engkau (Nabi Muhammad) tergesa-gesa (membaca) Al-Qur'an sebelum selesai pewahyumannya kepadamu dan katakanlah, "Ya Tuhanku, tambahkanlah ilmu kepadaku"*.

Ayat ini mengajarkan suatu prinsip penting dalam aktivitas belajar dimana dalam kegiatan belajar diperlukan kesabaran, ketekunan, dan ketelitian dalam memproses informasi. Ayat ini melarang mempelajari Al-Qur'an dengan tergesa-gesa, menunjukkan betapa pentingnya belajar dengan memenuhi tahapan belajar yang sistematis. Pada mata pelajaran PAI-BP, siswa perlu memahami konsep dasar sebelum beralih ke materi PAI yang lebih kompleks. Ayat ini menginspirasi berbagai aktivitas belajar seperti refleksi, diskusi mendalam, eksplorasi berkesinambungan, dan penerapan prinsip belajar yang baik. Aktivitas belajar siswa di dalam pembelajaran dapat dilihat dari seberapa besar siswa mampu merespon segala bentuk stimulus dari guru selama proses pembelajaran (Marpaung, 2018:4).

Berdasarkan wawancara yang dilakukan pada guru PAI-BP kelas XI SMA Karya Budi Cileunyi ibu Yani Sri Mulyani, S.Pd., diketahui bahwa tingkat aktivitas siswa pada mata pelajaran PAI-BP masih rendah. Hal ini terlihat ketika guru mengajukan pertanyaan, siswa yang menanggapi hanya 7 orang. Siswa terlihat kurang fokus ketika kegiatan pembelajaran, sering melamun, kurang memperhatikan penjelasan guru, tidak semua siswa mencatat materi dan ada yang mengobrol dengan teman sebangku. Siswa juga kurang inisiatif dalam mengajukan pertanyaan terkait pemahamannya dalam pembelajaran. Demikian juga ketika guru membagi siswa kedalam beberapa kelompok, siswa kurang berpartisipasi dalam kegiatan diskusi kelompok dan hanya mengandalkan satu siswa yang dianggap lebih pintar dalam kelompoknya. Ketika kegiatan presentasi kelompok, siswa pasif

dalam menanggapi presentasi kelompok lain, hanya diam dan tidak mengajukan pertanyaan ataupun menambahkan jawaban presentator.

Rendahnya aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti terutama bagi siswa kelas XI dapat berdampak pada kualitas pembelajaran dan pencapaian tujuan pendidikan. Aktivitas belajar siswa merupakan komponen penting yang harus dimiliki siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (PAI-BP). Peran aktif siswa dalam pembelajaran berkontribusi dalam pembentukan pengetahuan (Setiawati et al., 2016:49). Aktivitas belajar siswa selama proses pembelajaran seperti kemampuan untuk bertanya, memberikan umpan balik, menyelesaikan tugas, menanggapi pertanyaan dari guru, berkolaborasi dengan siswa lain, dan bertanggung jawab atas tugas yang diberikan (Eman, 2023:114). Pada mata pelajaran PAI-BP, aktivitas belajar menjadi indikator dalam menilai keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran nilai-nilai keagamaan dan pembentukan karakter.

Rendahnya aktivitas belajar berdampak pada kurangnya pemahaman siswa terhadap materi PAI-BP, pemikiran yang kurang kritis, ketidakmampuan siswa dalam mengaplikasikan nilai-nilai agama dalam kehidupan sehari-hari secara optimal, dan rendahnya hasil belajar. Siswa kelas XI perlu meningkatkan aktivitas belajar agar mencapai tujuan pendidikan, meningkatkan kualitas pembelajaran dan mampu mengaplikasikan nilai-nilai agama Islam dalam kehidupan sehari-hari dengan lebih baik.

Rendahnya aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran PAI-BP di kelas XI disebabkan karena dalam proses pembelajaran didominasi metode ceramah dan sering menggunakan papan tulis sebagai media pembelajaran tanpa variasi media lain yang interaktif. Minimnya interaksi dua arah antara guru dan siswa membuat pembelajaran cenderung monoton dan tidak melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Siswa menjadi

kurang termotivasi untuk mengajukan pertanyaan atau mengemukakan pendapat karena pola pembelajaran yang bersifat satu arah.

Terbatasnya penggunaan teknologi dalam pembelajaran karena guru masih mengandalkan metode ceramah tanpa mengintegrasikan media pembelajaran inovatif membuat siswa kesulitan memahami materi. Akibatnya, siswa cenderung pasif dan hanya mendengarkan penjelasan guru tanpa terlibat aktif dalam mengonstruksi pemahaman mereka sendiri. Situasi pembelajaran seperti ini juga berdampak pada rendahnya kemampuan berpikir kritis dan keaktifan siswa karena kurangnya kesempatan untuk mengeksplorasi dan mengembangkan pemahaman mereka melalui media pembelajaran yang interaktif.

Rendahnya aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran PAI-BP memerlukan solusi penyelesaian yang tepat untuk diterapkan. Menurut (Akhiruddin et al., 2019:30) untuk dapat menimbulkan keaktifan belajar pada peserta didik, diantaranya guru dapat menggunakan multimetode dan multimedia. Metode atau model pembelajaran untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa seperti penggunaan model pembelajaran aktif seperti *cooperative learning*, implementasi pembelajaran berbasis proyek, pemanfaatan media pembelajaran interaktif, dan penggunaan web atau aplikasi pembelajaran digital.

Penggunaan media pembelajaran digital seperti aplikasi interaktif, video pembelajaran, animasi, dan konten multimedia lainnya yang sesuai dengan materi dalam pembelajaran PAI-BP dapat membantu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna bagi siswa. Dengan mengintegrasikan teknologi pada mata pelajaran PAI-BP dapat meningkatkan partipasi siswa dalam pembelajaran karena menciptakan pengalaman baru. Pemanfaatan teknologi secara bijak dan terarah dapat menjadikan pembelajaran agama Islam lebih menarik, inklusif, dan responsif terhadap tuntutan zaman (Syafa & Mukhrij Sidqy, 2024:116).

Diantara berbagai alternatif solusi tersebut, penggunaan aplikasi pembelajaran digital *ClassDojo* dapat menjadi solusi yang tepat untuk

meningkatkan aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran PAI-BP. *ClassDojo* merupakan platform pembelajaran digital yang menyediakan berbagai fitur interaktif seperti forum diskusi, kuis online, penugasan digital, dan sistem *feedback real-time*. Penerapan *ClassDojo* cocok digunakan kelas XI untuk meningkatkan aktivitas siswa karena *ClassDojo* memiliki berbagai fitur yang mudah digunakan sehingga siswa dapat berpartisipasi di dalam aplikasi *ClassDojo*.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang penelitian diatas, maka peneliti merumuskan permasalahan sebagai berikut :

1. Bagaimana proses penerapan media pembelajaran berbasis aplikasi *ClassDojo* dalam meningkatkan aktivitas belajar siswa kelas XI SMA Karya Budi Cileunyi pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti?
2. Bagaimana aktivitas belajar siswa kelas XI SMA Karya Budi Cileunyi pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti?
3. Bagaimana peningkatan aktivitas belajar siswa kelas XI SMA Karya Budi Cileunyi pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti melalui penerapan media pembelajaran berbasis aplikasi *ClassDojo*?

## **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah penelitian di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui proses penerapan media pembelajaran berbasis aplikasi *ClassDojo* dalam meningkatkan aktivitas belajar siswa kelas XI SMA Karya Budi Cileunyi pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.
2. Untuk mengetahui aktivitas belajar siswa kelas XI SMA Karya Budi Cileunyi pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.

3. Untuk mengetahui peningkatan aktivitas belajar siswa kelas XI SMA Karya Budi Cileunyi pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti melalui penerapan media pembelajaran berbasis aplikasi *ClassDojo*.

#### **D. Manfaat Penelitian**

##### 1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat:

- a. Memberikan kontribusi terhadap pengembangan ilmu pengetahuan dalam bidang teknologi pendidikan, khususnya terkait penggunaan aplikasi *ClassDojo* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.
- b. Memperkaya kajian teoretis tentang strategi peningkatan aktivitas belajar siswa melalui pemanfaatan platform pembelajaran digital.

##### 2. Manfaat Praktis

###### a. Manfaat bagi guru

Penelitian ini diharapkan dapat:

- 1) Membantu guru dalam mengajar mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti menjadi lebih efektif dengan memanfaatkan media pembelajaran digital berbasis aplikasi *ClassDojo*.
- 2) Memberikan solusi praktis bagi guru dalam meningkatkan aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti dengan pendekatan yang lebih interaktif dengan aplikasi *ClassDojo*.

###### b. Manfaat bagi siswa

Penelitian ini diharapkan dapat:

- 1) Meningkatkan minat dan semangat siswa dalam belajar Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti melalui pendekatan pembelajaran yang interaktif.

- 2) Mengembangkan kemandirian siswa dalam belajar Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti dengan pemantauan kemajuan belajar dalam aplikasi *ClassDojo*.

c. Manfaat bagi sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat:

- 1) Menjadi rujukan bagi sekolah untuk mengembangkan media pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti yang lebih sesuai dengan zaman.
- 2) Menciptakan lingkungan belajar yang kondusif melalui pemanfaatan teknologi namun tetap menjunjung tinggi nilai-nilai agama dan moral.

#### E. Kerangka Berpikir

Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti merupakan mata pelajaran yang memiliki peran strategis dalam membentuk karakter dan menanamkan nilai-nilai keislaman pada peserta didik. Dalam kegiatan pembelajaran tentunya diperlukan media. Media pembelajaran memegang peranan penting dalam menciptakan suasana belajar yang efektif dan menarik.

Menurut (Kristanto, 2016:6) media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), yang diharapkan dapat merangsang minat, pikiran, perhatian, dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar. Dalam media pembelajaran terdapat dua unsur yang terkandung, yaitu pesan atau bahan pengajaran yang akan disampaikan atau perangkat lunak, dan alat penampil atau perangkat keras (Cahyadi, 2019:3). Setiap media pembelajaran digunakan sebagai sarana untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Perkembangan teknologi digital telah membuka peluang bagi inovasi media pembelajaran yang lebih interaktif dan responsif terhadap kebutuhan peserta didik. Salah satu bentuk inovasi tersebut adalah pemanfaatan aplikasi pendidikan berbasis mobile yang memungkinkan

pembelajaran dapat berlangsung secara lebih fleksibel dan personalisasi, serta menyediakan umpan balik yang cepat bagi peserta didik.

*ClassDojo* merupakan platform manajemen kelas digital yang menggabungkan konsep gamifikasi dengan sistem pengelolaan perilaku siswa. *ClassDojo* adalah alat manajemen perilaku kelas gratis yang memungkinkan guru untuk memberikan umpan balik tepat kepada siswa mengenai perilaku individu dan kelompok (Winarni et al., 2022:203). *ClassDojo* merupakan media pembelajaran digital interaktif yang unik. Didalamnya terdapat sistem *reward point*, portofolio digital, dan forum diskusi virtual. Teori *ClassDojo* berlandaskan pada pendekatan behavioristik yang menekankan pada penguatan positif (*positive reinforcement*) dan pengurangan perilaku negatif melalui sistem reward dan punishment yang terstruktur.

Penggunaan *ClassDojo* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis dan interaktif. Sistem *reward point* dapat mendorong siswa untuk lebih berani mengajukan pertanyaan, mengemukakan pendapat, dan terlibat dalam diskusi. Portofolio digital memungkinkan siswa untuk mendokumentasikan hasil kerja mereka secara terorganisir, sementara forum diskusi virtual memberikan ruang bagi siswa untuk berinteraksi dan bertukar pikiran di luar jam pelajaran.

Aktivitas belajar merupakan interaksi siswa dengan objek belajarnya sebagai bentuk kerja nyata dari kegiatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Aktivitas belajar merupakan bagian yang penting dari kegiatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung (Ananda & Hayati, 2020:3).

Menurut Paul B. Diedrich dalam (Sardiman, 2011:101) tentang aktivitas siswa mengklasifikasikan aktivitas siswa menjadi 8 kategori yaitu *visual activities, oral activities, listening activities, writing activities, drawing activities, motor activities, mental activities, and emotional activities*. Aktivitas belajar adalah bentuk latihan yang penting dalam proses

pembelajaran, mulai dari mengerjakan tugas secara mandiri sampai melatih kemampuan berpikir. Kegiatan belajar memerlukan kegiatan karena pada prinsipnya belajar adalah tentang mengubah perilaku, sehingga tidak ada pembelajaran tanpa aktivitas (Nelisma et al., 2022:3).

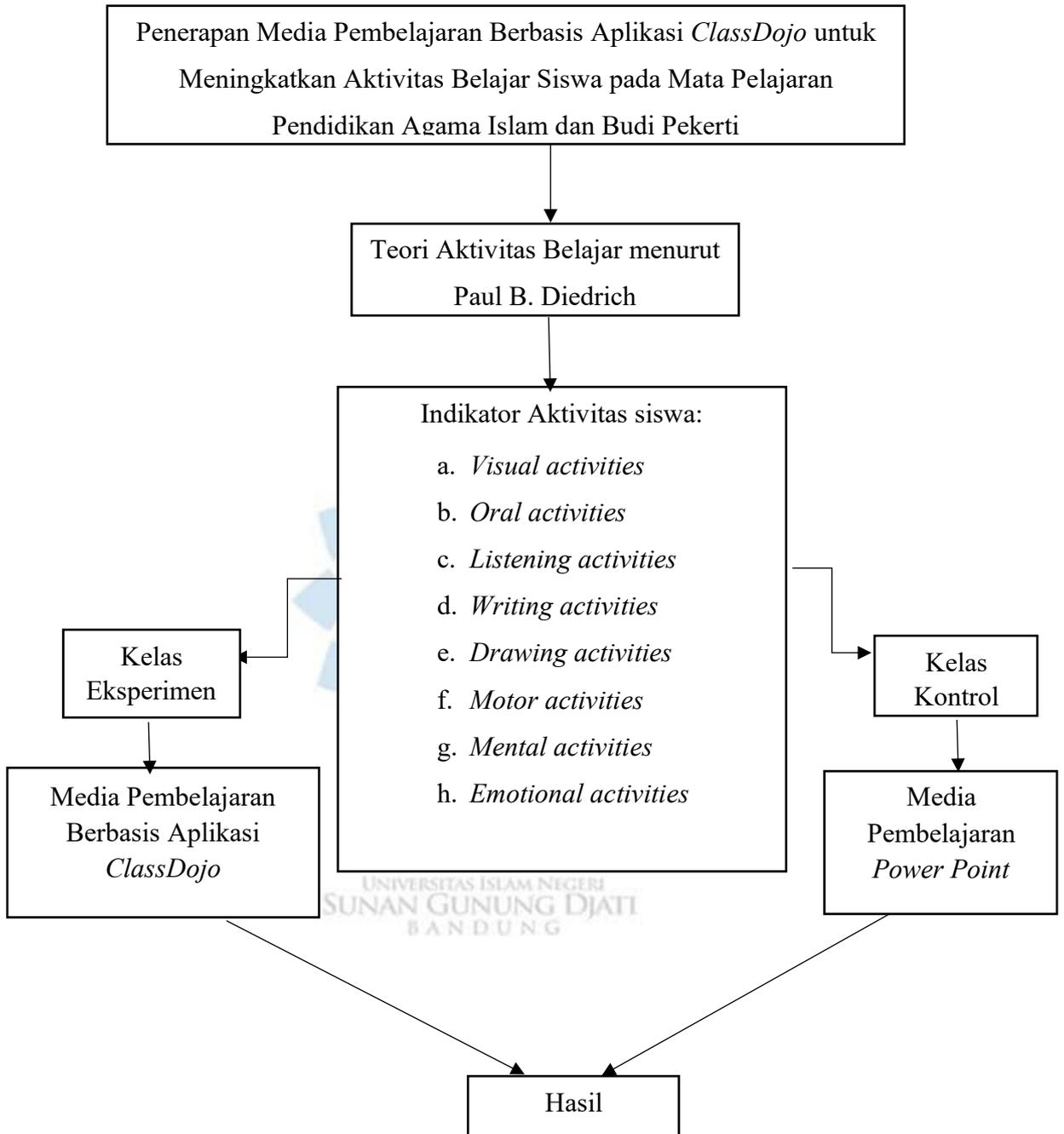
Aktivitas belajar yang optimal terjadi ketika siswa terlibat secara aktif baik secara fisik, mental, maupun emosional dalam proses pembelajaran. Faktor internal dan eksternal merupakan faktor yang dapat mempengaruhi aktivitas belajar siswa di dalam kelas. Faktor internal yang mempengaruhi aktivitas belajar siswa yaitu:

1. Faktor Jasmani seperti kesehatan, dan cacat tubuh.
2. Faktor psikologis seperti intelegensi, perhatian, minat, bakat, motivasi, kematangan dan kelelahan (Nursyaidah, 2014:72-73).

Sedangkan faktor eksternal yang mempengaruhi aktivitas belajar siswa yaitu:

1. Orang tua
2. Sekolah
3. Masyarakat (Badwi, 2022:203)

Pada mata pelajaran PAI-BP peningkatan aktivitas belajar diperlukan karena pemahaman dan penghayatan ajaran agama memerlukan keterlibatan yang mendalam bagi siswa. Aktivitas belajar menekankan bahwa pembelajaran yang bermakna terjadi melalui pengalaman langsung dan refleksi kritis, bukan sekadar transfer pengetahuan dari guru kepada siswa.



**Gambar 1.1 Kerangka Berpikir**

## F. Hipotesis

Dalam penelitian ini, untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh aplikasi *ClassDojo* terhadap aktivitas belajar siswa di SMA Karya Budi Cileunyi, maka dapat dibuat hipotesis statistik sebagai berikut:

$H_a$  = Diduga terdapat peningkatan signifikan aktivitas belajar siswa melalui penerapan media pembelajaran berbasis aplikasi *ClassDojo*.

## G. Hasil Penelitian Terdahulu

1. Siti Nur Aisyah, 2024, Pengaruh *ClassDojo Application* terhadap *Self Regulated Learning* dan Keterampilan Orang Tua di SD Kharisma Bangsa Kota Tangerang Selatan (Skripsi). Hasil penelitian ini menyimpulkan bahwa:
  - a. Terdapat pengaruh *ClassDojo Application* terhadap *Self-Regulated Learning* siswa di SD Kharisma Bangsa. Hal ini didukung oleh hasil olah data yang menunjukkan nilai t-hitung sebesar 6,131 dengan tingkat signifikansi sebesar 0,000. Menggunakan ambang batas signifikansi sebesar 0,05, nilai t-tabel (df 50) ditemukan sebesar 2,007. Oleh karena nilai t-hitung lebih besar dari t-tabel ( $6,131 > 2,007$ ). Dimana aplikasi *ClassDojo*, memberikan kontribusi sebesar 42,4% terhadap variabel Y1, yaitu *Self-Regulated Learning*. Sementara itu, sebanyak 57,6% kontribusi terhadap SLR berasal dari variabel lain yang tidak termasuk dalam penelitian ini.
  - b. Terdapat Pengaruh *ClassDojo Application* terhadap keterlibatan orang tua di SD Kharisma Bangsa. Hal ini didukung oleh hasil olah data yang menunjukkan nilai t-hitung sebesar 3.891 dengan tingkat signifikansi sebesar 0,000. Dengan menggunakan batas signifikansi sebesar 0,05, didapatkan nilai t-tabel (df 43) sebesar 2,01669. Mengingat bahwa nilai t-hitung lebih besar dari nilai t-tabel, yaitu  $3.891 > 2,01669$ . Dimana *ClassDojo Application* memberikan kontribusi sebesar 26% terhadap variabel Y2, yaitu

keterlibatan orang tua. Sementara itu, sebanyak 74% kontribusi terhadap keterlibatan orang tua berasal dari variabel lain yang tidak termasuk dalam penelitian ini.

Persamaan dalam penelitian Siti Nur Aisyah dengan penelitian ini adalah sama-sama menggunakan media pembelajaran berbasis Aplikasi *ClassDojo*.

Perbedaan dalam penelitian Siti Nur Aisyah dengan penelitian ini adalah penelitian Siti Nur Aisyah mengkaji tentang *Self Regulated Learning* dan Keterampilan Orang Tua, sedangkan penelitian ini mengkaji tentang aktivitas belajar siswa.

2. Nur Afi Nanda Tari dan Dwi Imroatu Julaikah, 2023, Penerapan Model Pembelajaran *Blended Learning* “*ClassDojo*” untuk Mengetahui Hasil Belajar Keterampilan Membaca Bahasa Jerman Kelas XI-IPA SMAN 12 Surabaya (Jurnal). Hasil penelitian ini menyimpulkan bahwa penerapan model *blended learning* “*ClassDojo*” dianggap berhasil, karena mencapai tingkat keberhasilan lebih dari 90,3%, menunjukkan kinerja yang sangat baik. Kesimpulan ini didukung oleh analisis hasil tes kemampuan membaca bahasa Jerman dan tanggapan siswa terhadap penggunaan model *blended learning* “*ClassDojo*”. Khususnya pada pertemuan ketiga terjadi peningkatan yang signifikan pada hasil belajar siswa, dengan rata-rata hasil tes mencapai 93,4%. Maka, model pembelajaran *blended learning* “*ClassDojo*” dapat dianggap sebagai alternatif yang layak untuk pengajaran bahasa Jerman, secara efektif untuk mendukung keterampilan bahasa Jerman siswa.

Persamaan dalam penelitian Nur Afi Nanda Tari dan Dwi Imroatu Julaikah dengan penelitian ini adalah sama-sama menggunakan media pembelajaran berbasis Aplikasi *ClassDojo*.

Perbedaan dalam penelitian Nur Afi Nanda Tari dan Dwi Imroatu Julaikah dengan penelitian ini adalah penelitian Nur Afi Nanda Tari dan Dwi Imroatu Julaikah mengkaji tentang hasil belajar

keterampilan membaca Bahasa Jerman, sedangkan penelitian ini mengkaji tentang aktivitas belajar siswa.

- Ahmad Fajri Lutfi, 2022, Penerapan Model *Project Based Learning* Menggunakan *ClassDojo* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas XII Multimedia Pada Mata Pelajaran Desain Media Interaktif di SMK Negeri 1 Japara (Jurnal). Pada awal sebelum diberikan perlakuan (*treatment*) dengan model pembelajaran, peneliti melakukan pengambilan data nilai kemampuan awal dengan pemberian (*pretest*) pada siswa. Rata-rata nilai *pretest* yang didapat dari kelompok eksperimen adalah sebesar 55.1 sedangkan dari kelompok kontrol sebesar 50.62. Setelah diberikan *treatment* dengan model pembelajaran, maka dilakukan evaluasi hasil belajar (*posttest*), nilai yang didapat pada kelas eksperimen yaitu 66.7 dan nilai rata-rata 83,43 yang lebih tinggi dibandingkan dengan nilai terendah kelas kontrol yaitu 60.0 dan nilai rata-rata 75,83. Berdasarkan data yang diperoleh, peneliti menguji menggunakan bantuan software analisis data SPSS 25.0 dengan taraf signifikan 0.05 dan tingkat kepercayaan 95%. Semua data berdistribusi normal dan homogen, dan terdapat perbedaan pada uji independent sampel t test. Sehingga dapat disimpulkan hasil belajar Desain Media Interaktif menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning* (PBL) dengan media *E-Learning* berbasis *ClassDojo* lebih tinggi dari pada model pembelajaran *Discovery Learning*.

Persamaan dalam penelitian Ahmad Fajri Lutfi dengan penelitian ini adalah sama-sama menggunakan media pembelajaran berbasis Aplikasi *ClassDojo*.

Perbedaan dalam penelitian Ahmad Fajri Lutfi dengan penelitian ini adalah penelitian Ahmad Fajri Lutfi mengkaji tentang hasil belajar siswa pada mata pelajaran desain media interaktif, sedangkan penelitian ini mengkaji tentang aktivitas belajar siswa.

4. Ulfa Mar'atus Solekha, 2020, Upaya Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Metode Drill pada Mata Pelajaran Matematika Kelas V (Skripsi). Hasil penelitian ini menyimpulkan bahwa:

- a. Penggunaan metode drill dapat meningkatkan aktivitas siswa kelas Vb SD Negeri 2 Kotagajah. Hal ini dilihat dari rata-rata presentase aktivitas siswa pada siklus I sebesar 71% dan meningkat sebanyak 7% pada siklus II yaitu sebesar 78%.
- b. Penggunaan metode drill dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas Vb SD Negeri 2 Kotagajah. Pada siklus I presentase ketuntasan hasil belajar mencapai 40% dan pada siklus II sebesar 76%. Terjadi peningkatan hasil belajar dari siklus I ke siklus II yaitu sebesar 36%, dan telah melampaui angka ketuntasan belajar sebesar 75%.

Persamaan dalam penelitian Ulfa Mar'atus Solekha dengan penelitian ini adalah sama-sama mengkaji aktivitas belajar siswa.

Perbedaan dalam penelitian Ulfa Mar'atus Solekha dengan penelitian ini adalah penelitian Ulfa Mar'atus Solekha mengkaji tentang aktivitas dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika, sedangkan penelitian ini mengkaji tentang aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan agama Islam.

5. Jannah Ulfah, 2019, Peningkatan Aktivitas Belajar Melalui Strategi *Numbered Head Together* Berbantu Media Gambar pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di Kelas V SDN Purwodadi Simpang Tanjung Bintang Tahun Pelajaran 2018/2019 (Skripsi). Hasil penelitian dan analisis data menunjukkan aktivitas belajar peserta didik mengalami peningkatan dari tiap siklusnya, yaitu pada siklus I sebesar 67,66%, siklus II meningkat menjadi 74,75%, dan pada siklus III meningkat menjadi 82,52% dari jumlah keseluruhan peserta didik kelas VA. Maka dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan strategi *numbered head together* berbantu media

gambar dapat meningkatkan aktivitas belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam materi cita-citaku menjadi anak saleh peserta didik kelas VA SD Negeri Purwodadi Simpang Kecamatan Tanjung Bintang Kabupaten Lampung Selatan Tahun Pelajaran 2018/2019.

Persamaan dalam penelitian Jannah Ulfah dengan penelitian ini adalah sama-sama mengkaji aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

Perbedaan dalam penelitian Jannah Ulfah dengan penelitian ini adalah penelitian Jannah Ulfah menggunakan model pembelajaran *Numbered Head Together* berbantu media gambar sedangkan penelitian ini menggunakan media pembelajaran berbasis Aplikasi *ClassDojo*.

