

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

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

Semakin melejitnya perkembangan teknologi informasi yang canggih, para pendidik dapat memanfaatkan media pembelajaran digital untuk menumbuhkembangkan proses belajar siswa di dunia pendidikan. Tentu saja seorang guru dituntut dalam memanfaatkan kemajuan teknologi informasi, termasuk kemampuan dalam menggunakan media pembelajaran guna mendukung pembelajaran yang lebih baik (Arsyad, 2017).

Media pembelajaran sebagai kunci pada Kegiatan Belajar Mengajar (KBM). Setiap Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) yang memerlukan keterlibatan pendidik dalam peran fasilitator harus mencakup penggunaan media, supaya tujuan dilaksanakannya Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) dapat tercapai dengan efektif dan efisien selama proses Kegiatan Belajar Mengajar (KBM), pendidik harus meneliti media pembelajaran. Dengan memanfaatkan sumber daya pendidikan ini, guru akan mengambil peran baru sebagai mentor bagi siswanya. Guru tentunya memiliki cara tersendiri dalam mengelola kelas dengan baik berdasarkan media yang digunakan termasuk disesuaikan dengan emosi yang dimiliki masing-masing siswa tersebut (Bakkidu, 2013)

Segala jenis alat bantu pengajaran yang disebut media pembelajaran digunakan ketika menyampaikan isi atau informasi kepada siswa untuk memudahkan pemahaman dan penyerapannya secara efektif. Pemanfaatan perangkat lunak interaktif, simulasi dan platform pembelajaran *online* hanyalah beberapa dimensi baru yang dibawa oleh teknologi digital ke dalam materi pendidikan. Penggunaan media mendukung berbagai metode pembelajaran dan dapat meningkatkan pengalaman pendidikan siswa. Tentu saja tujuan, kegunaan dan adaptasi terhadap perubahan sepanjang masa harus diperhatikan dalam bahan pembelajaran yang dimanfaatkan oleh lembaga pendidikan. Di zaman kemajuan teknologi yang begitu pesat ini, produksi media pembelajaran perlu lebih kreatif dan kreatif agar dapat memudahkan siswa dalam mengakses, menggunakan, dan memahaminya (Daryanto, Media Pembelajaran, 2016).

*Edulearning* merupakan salah satu sumber belajar digital yang dimanfaatkan. Aplikasi ini adalah perangkat lunak yang dibuat dengan tujuan membantu pendidik dalam penggunaan teknologi untuk meningkatkan proses belajar mengajar. Program *e-learning* ini memiliki sejumlah fitur yang dirancang untuk meningkatkan aksesibilitas, fleksibilitas, dan interaksi pengalaman belajar. Ada beberapa manfaat penggunaan materi pembelajaran digital pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti yang ditawarkan dalam *edulearning*. *Edulearning* memungkinkan pendidik menyampaikan materi dengan berbagai cara, sehingga mendorong pengetahuan yang lebih mendalam pada konsep agama Islam dengan baik. Selain itu, siswa dapat belajar menggunakan aplikasi ini di mana saja dan kapan saja berkat teknologi yang kian canggih.

Manusia berusaha untuk meningkatkan potensinya melalui kegiatan belajar, yang dikenal dengan istilah pendidikan. Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti perlu menjadi pusat kurikulum di seluruh sekolah nasional. Oleh karena itu, sekolah harus mendukung keimanan mereka karena mereka adalah lembaga pendidikan tinggi yang melakukan berbagai kegiatan. Efektivitas media pembelajaran bergantung pada kesanggupan guru dalam mengelola kelas secara efektif dan efisien. Prestasi belajar siswa yang baik khususnya pada pelajaran ini, PAI dan Budi Pekerti diharapkan dapat membantu tercapainya tujuan Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) sesuai dengan harapan. Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti dapat dicapai dengan pengajaran yang tepat dan efektif ketika menggunakan media pembelajaran.

Menurut Athiyah Al-Abrasyi dalam Nur Uhbiyati, tujuan pendidikan adalah menanamkan norma-norma atau kebajikan yang meliputi penanaman akhlak dan jiwa dengan tingkat kesopanan, keikhlasan dan kejujuran yang tinggi. Dengan demikian, adanya penanaman pada nilai-nilai moral dan sikap intelektual siswa merupakan tujuan utama Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti. Selain itu, Hamalik mengutip Azhar Arsyad yang berpendapat bahwa digunakannya media pendidikan di dalam kelas dapat menstimulasi dan meningkatkan motivasi siswa, menumbuhkan minat dan cita-cita baru, serta menimbulkan efek psikologis bagi siswa. Pesan dan isi materi pembelajaran terkini tersampaikan dan efektivitas

proses pembelajaran sangat ditingkatkan dengan penggunaan media pendidikan sepanjang tahap operasional pembelajaran.

Selain menggugah rasa ingin tahu dan memotivasi siswa digunakannya media pendidikan juga dapat meningkatkan dan menumbuhkan pengetahuan dan pemahaman mereka tentang cara menyajikan materi yang menarik, menyederhanakan informasi dan memudahkan siswa memahaminya. Tujuan Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) yaitu untuk dapat mencapai pembelajaran yang diinginkan secara tersusun dan terencana dimana guru sebagai pemberi informasi kepada siswa berdasarkan materi yang sesuai tersebut.

Di sekolah jenjang menengah pertama atau sering disebut dengan singkatan SMP, mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti berperan penting dalam membantu siswa untuk memahami dan mengimplementasikan pada kehidupan sehari-harinya sesuai prinsip-prinsip agama. Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti fokus mendidik siswa bagaimana menerapkan pengetahuan yang telah diterima dalam kehidupan sehari-hari selain memberikan ilmu, seperti pengembangan moral dan integritas siswa, serta mengintegrasikan aspek kognitif, afektif (minat, sikap, nilai-nilai agama) dan psikomotorik (keterampilan motorik yang berasal dari nilai rohani).

Berdasarkan penelitian awal yang dilakukan pada siswa kelas VIII SMP Mekar Arum Kabupaten Bandung di mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti pendidik sudah memanfaatkan media pembelajaran sebagai alat guna membantu saat proses pembelajaran dan diharapkan dapat menunjang pencapaian hasil belajar siswa, media pembelajaran tersebut yaitu *edulearning* yang digunakan sebagai media pembelajaran selingan. Dari hasil wawancara yang sudah dilakukan bersama guru PAI dan Budi Pekerti kelas VIII bahwa siswa SMP Mekar Arum secara keseluruhan sudah memiliki gawai yang canggih dan dapat mendorong pencapaian hasil belajar PAI dan Budi Pekerti mereka, sehingga tak jarang pembelajaran menggunakan media digital melalui aplikasi *edulearning* ini sebagai cara memanfaatkan teknologi modern guna menjadikan pembelajaran yang aktif dan pencapaian hasil belajar PAI dan Budi Pekerti yang optimal, namun pada faktanya untuk menunjang media pembelajaran digital melalui aplikasi *edulearning* masih terhambat dalam proses pembelajaran karena terhambatnya koneksi internet, belum tersedianya *WIFI* dari

sekolah dan adanya keterbatasan kuota, baik dari siswa maupun guru itu sendiri. Pada kurikulum merdeka Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang sebelumnya dikenal dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti (PAI BP) menggunakan *edulearning* pada kelas VIII yang belum lama ini tercapai, dilihat dari setiap pertemuan pembelajaran. Dari pengamatan yang dilakukan sebelum melakukan penyebaran angket dan tes, pencapaian hasil belajar PAI dan Budi Pekerti saat ini pada kelas VIII SMP Mekar Arum Kabupaten Bandung berbeda-beda, terdapat hasil belajar yang baik dengan presentase 32%, cukup dengan presentase 48%, dan kurang dengan presentase 20%.

Tentunya media pembelajaran diperlukan dalam penyampaian kurikulum Pendidikan Agama Islam. Guna memperlancar Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) PAI dan Budi Pekerti, gagasan, perhatian, perasaan, dan minat siswa harus lebih mudah dirangsang (Muhaimin, Strategi Belajar Penerapan dalam Pembelajaran Pendidikan Islam, 1996). Dengan menyampaikan pembelajaran melalui media pembelajaran yang tepat, pendidik dapat meningkatkan standar pengajaran. Hasilnya, baik siswa maupun guru akan lebih mudah memahami dan tidak membingungkan ketika konsep pembelajaran disampaikan melalui media. Secara teori, materi pendidikan memiliki pengaruh yang signifikan pada kemampuan belajar siswa, terutama pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti. Maksud dari pembelajaran merupakan suatu cara mengkomunikasikan atau menyampaikan secara langsung antara siswa dengan guru berdasarkan materi yang sedang dipelajari. Tanpa bantuan media pembelajaran, komunikasi yang disampaikan dapat berjalan tidak lancar.

Berdasarkan fenomena nyata dilapangan berbanding lurus dengan teori yang ada, maka masalah tersebut menarik untuk diteliti dengan judul **“Aktivitas Belajar Siswa Melalui Media Pembelajaran *Edulearning* Hubungannya Dengan Hasil Belajar PAI Dan Budi Pekerti (Penelitian pada Siswa Kelas VIII SMP Mekar Arum Kabupaten Bandung)”**.

## **B. Rumusan Masalah Penelitian**

Berdasarkan latar belakang penelitian diatas, rumusan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Bagaimana aktivitas belajar siswa melalui media pembelajaran *edulearning* pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti kelas VIII SMP Mekar Arum Kabupaten Bandung?
2. Bagaimana hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti kelas VIII SMP Mekar Arum Kabupaten Bandung?
3. Sejauhmana hubungan antara aktivitas belajar siswa melalui media pembelajaran *edulearning* dengan hasil belajar PAI dan Budi Pekerti kelas VIII SMP Mekar Arum Kabupaten Bandung?

## **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah penelitian diatas, maka tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Mengetahui aktivitas belajar siswa melalui media pembelajaran *edulearning* pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti kelas VIII SMP Mekar Arum Kabupaten Bandung.
2. Mengetahui hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti kelas VIII SMP Mekar Arum Kabupaten Bandung.
3. Mengetahui hubungan antara aktivitas belajar siswa melalui media pembelajaran *edulearning* dengan hasil belajar PAI dan Budi Pekerti kelas VIII SMP Mekar Arum Kabupaten Bandung.

## **D. Manfaat Hasil Penelitian**

1. Manfaat Teoritis

Diharapkan dengan adanya hasil penelitian yang telah dilaksanakan dapat menambah wawasan dan pemahaman mengenai aktivitas belajar siswa melalui media pembelajaran *edulearning* hubungannya dengan hasil belajar PAI dan Budi Pekerti pada siswa kelas VIII SMP Mekar Arum Kabupaten Bandung.

## 2. Manfaat Praktis

Dengan hasil penelitian yang telah dilakukan diharapkan dapat menjadi pedoman tambahan teruntuk pembaca, terkhusus bagi peneliti dan para pelaku pendidikan pada aktivitas belajar siswa melalui media pembelajaran *edulearning* hubungannya dengan hasil belajar PAI dan Budi Pekerti siswa kelas VIII SMP Mekar Arum Kabupaten Bandung.

### a. Manfaat bagi siswa

Manfaat bagi siswa dari penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar dan menumbuhkan kembangkan minat belajar PAI dan Budi Pekerti melalui media pembelajaran *edulearning* sehingga materi yang disampaikan dapat dipahami dengan baik.

### b. Manfaat bagi guru

Manfaat bagi guru dengan adanya penelitian ini dapat mengetahui media pembelajaran yang telah digunakan dapat mengukur kemajuan siswa dan melihat hasil belajar siswa pada pembelajaran PAI dan Budi Pekerti yang lebih efektif sesuai perkembangan zaman digital.

### c. Manfaat bagi peneliti

Manfaat bagi peneliti dari penelitian ini dapat menambah pengetahuan dan menjadi pedoman yang digunakan dalam kaitan dengan media pembelajaran yang digunakan yaitu *edulearning*.

## E. Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir memiliki definisi yaitu model konseptual terkait hubungan teori dengan unsur-unsur yang telah ditetapkan sebagai persoalan penting (Sugiyono, Media Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D, 2015). Dengan ini dapat memudahkan seseorang dalam memahami inti dari teori yang akan dipelajari.

Guru terlibat dalam Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) dengan mendorong siswa untuk aktif bertanya dan menyampaikan pendapat. Menurut Martimis Yamin, hal ini ada kaitannya dengan kegiatan pendidikan dan khususnya upaya yang dilakukan seorang siswa untuk mengembangkan ilmunya sendiri melalui belajar. Tingkat bakat seperti keberanian menyuarkan pertanyaan dan pendapat,

memperhatikan penjelasan guru, dan menyelesaikan tugas tepat waktu, berkembang dan meningkat selama proses pembelajaran (Yamin M, 2007)

Salah satu yang memengaruhi hasil belajar dalam aktivitas belajar menurut Paul B. Dredrich dalam Oemar Hamalik yaitu diantaranya seperti kegiatan-kegiatan visual (*visual activities*), kegiatan lisan (*oral activities*), kegiatan mendengarkan (*listening activities*), kegiatan menulis (*writing activities*), kegiatan menggambar (*drawing activities*), kegiatan metrik (*metric activities*), kegiatan mental (*mental activities*), dan kegiatan emosional (*emotional activities*). Aktivitas belajar tersebut dilakukan secara berulang supaya siswa dapat memahami pembelajaran yang sedang dipelajari (Hamalik, Proses Belajar Mengajar, 2013).

Pada penelitian ini peneliti tidak memakai seluruh indikator yang ada pada aktivitas belajar siswa sesuai yang tertera pada penjelasan diatas, dikarenakan terdapat beberapa aktivitas belajar siswa yang tidak relevan dengan yang dilakukan di SMP Mekar Arum. Berikut indikator yang digunakan oleh peneliti antara lain: kegiatan visual (*visual activities*), kegiatan lisan (*oral activities*), kegiatan mendengarkan (*listening activities*), kegiatan menulis (*writing activities*), kegiatan menggambar (*drawing activities*), kegiatan mental (*mental activities*) dan kegiatan emosional (*emotional activities*).

Adapun kata latin media yaitu “medius”, secara harafiah memiliki arti “tengah”, “perantara”, atau “pengantar”. Arsyad mengemukakan bahwa media berfungsi sebagai media untuk menyebarkan pesan-pesan pendidikan (Arsyad, 2017). Media pembelajaran merupakan perangkat pendukung dalam mengkomunikasikan materi yang digunakan oleh para guru untuk meningkatkan efektivitas pengajarannya dengan tujuan membantu siswa lebih mudah mengerti materi yang dipelajari dan membangkitkan minat mereka untuk belajar lebih lanjut.

Media digunakan dalam berbagai industri dan kegiatan, termasuk bidang teknik, penyampaian pesan, dan media penyampaian magnet atau panas (Sanjaya, 2011). Indriyana juga berpendapat dengan “media pendidikan” adalah penggunaan media dalam lingkup pendidikan. Media merupakan perangkat pendukung yang sangat membantu baik bagi pengajar maupun siswa dalam Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) (Indriyana, 2011). Terdapat komponen yang sangat mendukung dan berkaitan dalam seluruh kegiatan pendidikan, termasuk pendidikan agama

diantaranya siswa, guru, tujuan pendidikan, sumber daya pendidikan, dan lingkungan belajar mengajar di sekolah. Elemen-elemen ini memainkan peran utama dalam menentukan seberapa baik anak-anak belajar di kelas, meskipun hal-hal tidak selalu berjalan sesuai rencana guru. Fungsi pendidik dalam mengkomunikasikan bahan materi pelajaran di kelas sangat penting dan tidak dapat diabaikan oleh siswa.

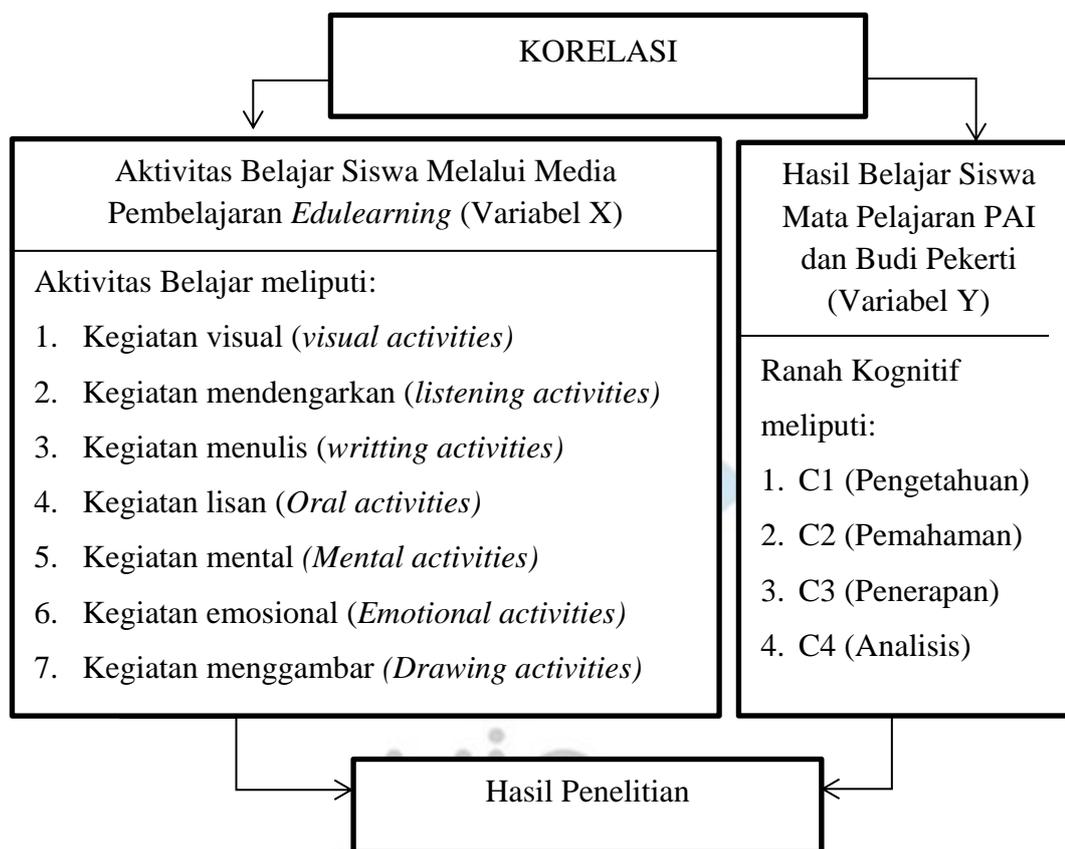
Anak-anak dapat meningkatkan prestasi akademiknya di kelas dengan menggunakan media pendidikan. Para ahli mendefinisikan hasil belajar sebagai modifikasi tingkah laku, pengetahuan, kemampuan, atau sikap seseorang yang ditimbulkan oleh proses belajar. Bergantung pada jumlah kerja dan komitmen yang diberikan selama proses pembelajaran, hasil pembelajaran ini dapat berubah.

Kegiatan belajar dan prestasi belajar memiliki keterkaitan yang tidak bisa dipisahkan, karena belajar dapat dikatakan sebagai proses untuk memperoleh prestasi merupakan hasil dari proses tersebut (Karmila, 2018). Nilai pembelajaran merupakan suatu ukuran yang dapat dikenakan dalam mengukur tingkat keberhasilan seseorang belajar, sehingga nilai hasil belajar yang diperoleh baik dan mewakili pada tingkat kognitif, afektif, dan psikomotorik (Rostriningsih, 2010). Pada hasil belajar PAI dan Budi Pekerti (PAI BP) siswa kelas VIII SMP Mekar Arum terdapat beberapa aspek penilaian yaitu diantaranya nilai yang diperoleh dari tingkat nilai harian, Penilaian Sumatif Tengah Semester (PSTS) dan Penilaian Sumatif Akhir Semester (PSAS), serta nilai yang diperoleh dari praktek yang diberikan oleh pendidik. Oleh karena itu, apabila seluruh aspek tersebut terlaksana dengan nilai yang memuaskan dan besarnya presentase hubungan, maka dapat dipastikan antara penggunaan media pembelajaran dan hasil belajar peserta didik yang digunakan tepat dalam pembelajaran.

Hasil belajar PAI dan Budi Pekerti (PAI BP) yang diteliti dalam penelitian ini hanya memfokuskan pada ranah kognitif dengan kategori level C1 (Pengetahuan), C2 (Pemahaman), C3 (Penerapan) dan C4 (Analisis). Dengan hasil belajar menunjukkan seberapa baik kegiatan belajar mengajar siswa berjalan. Muhibbin Syah mendefinisikan prestasi belajar adalah kemampuan seseorang yang dilakukan secara nyata dan dilihat dari hasil usaha tersebut. Maksudnya adalah tingkatan keefektifan siswa dalam mencapai tujuan yang telah sudah ditentukan melalui

rancangan dapat menggambarkan prestasi siswa berdasarkan kriteria tersebut dan seseorang dapat mengukur hasilnya (Syah M. , 2012).

Berdasarkan uraian tersebut, berikut adalah bagan kerangka berpikir yang dapat digunakan untuk menguraikannya:



Gambar 1. 1 Bagan Kerangka Berpikir

## F. Hipotesis

Hipotesis merupakan solusi sementara atas permasalahan penelitian yang telah dirumuskan. Rumusan masalah pada penelitian ini diberikan melalui format pertanyaan. Dianggap sementara, karena tanggapan yang disampaikan hanya berdasarkan teori terkait dan bukan berdasarkan kenyataan dan data praktis aktual yang dikumpulkan. Selain itu, hipotesis dapat didefinisikan sebagai tanggapan teoretis terhadap pertanyaan penelitian. Ada yang berpendapat bahwa hipotesis hanyalah anggapan atau pernyataan sementara yang harus dibuktikan melalui penelitian tambahan.

Dari kerangka berpikir yang sudah dijelaskan diatas terdapat hubungan antara aktivitas belajar siswa melalui media pembelajaran *edulearning* dengan hasil belajar PAI dan Budi Pekerti, maka peneliti mengusulkan hipotesis bahwa “semakin baik aktivitas belajar siswa melalui media pembelajaran *edulearning* yang digunakan, maka akan semakin baik hasil belajar PAI dan Budi Pekerti siswa”. Berdasarkan hipotesis ini maka hipotesis alternatif ( $H_a$ ) dan hipotesis nol ( $H_0$ ) dapat dirumuskan. Berikut hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

$H_0$  : Aktivitas belajar siswa melalui media pembelajaran *edulearning* berhubungan dengan hasil belajar PAI dan Budi Pekerti.

$H_a$  : Aktivitas belajar siswa melalui media pembelajaran *edulearning* tidak berhubungan dengan hasil belajar PAI dan Budi Pekerti.

Jadi, hipotesis  $H_a$  dapat diterima jika tidak ada hubungan yang signifikan antara variabel X dan variabel Y, maka hipotesis  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Sebaliknya, jika  $H_0$  diterima, maka dapat dikatakan terdapat hubungan antara variabel x dan variabel y sehingga  $H_a$  ditolak.

#### **G. Hasil Penelitian Terdahulu**

Hasil penelitian sebelumnya yang dilakukan sebagai dasar analisis dan perbandingan. Hal ini dilakukan agar peneliti dapat membandingkan temuan penelitian individu lain dengan temuan mereka sendiri dikemudian hari dan mengidentifikasi potensi kekurangan terhadap penelitian yang akan dilakukan. Selain itu, analisis dapat ditingkatkan dengan membandingkan konsep dari buku atau sumber lain yang relevan dari penelitian yang akan dilakukan.

1. Penelitian terkait yang dilakukan oleh Risma pada tahun 2018 dengan judul “*Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran E-Learning Berbasis Web Enhanced Learning Terhadap Motivasi Siswa Kelas X Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di SMA Negeri 8 Pinrang*”. Pada penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran *E-learning* berbasis *Web Enhanced Learning* lebih efektif dalam meningkatkan motivasi siswa untuk belajar Bahasa Indonesia dibandingkan dengan hasil belajar siswa yang diajar dengan pendekatan konvensional.

2. Berdasarkan temuan penelitian sebelumnya oleh Fachri Ridho pada tahun 2019 dengan judul “*Pengembangan Media Pembelajaran E-Learning Berbasis Aplikasi Android Construct 2*” ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran *E-learning* berbasis aplikasi android construc 2 pada materi peluang. Menurut penelitian ini, terdapat pengaruh yang signifikan dalam uji coba keefektifan media pembelajaran termasuk pada kriteria sangat efektif yaitu presentase sebesar 88,33%.
3. Siti Rukani dan Novi Marlina pada tahun 2021 menyajikan penelitian yang berjudul “*Pengaruh Persepsi Kemudahan dan Fitur Layanan Terhadap Kepuasan Menggunakan Aplikasi Edulearning sebagai Media Pembelajaran Online*”. Penelitian yang dilakukan Siti Rukani dan Novi Marlina hampir mirip dengan penelitian sebelumnya yaitu terdapat dampak positif dan signifikan terhadap kepuasan penggunaan aplikasi *edulearning*.
4. Pada penelitian yang dilakukan oleh Mega Fajrin Agustin dan Abdul Rachman Syam Tuasikal pada tahun 2022 tentang “*Implementasi Edulearning Pembelajaran PJOK Dalam Jaringan Di SMK Ketintang Surabaya*”. Penelitian ini secara signifikan, pembelajaran menggunakan media pembelajaran digital yaitu *edulearning* dapat dikatakan cukup tepat dalam Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) untuk mencapai tujuan.
5. Berbeda dalam penelitian yang dilakukan oleh Elsa Lumita sari dan Agung Listiadi pada tahun 2022 mengenai “*Pengaruh Virtual Meeting, Edulearning, dan Minat Belajar Terhadap hasil Belajar Akuntansi Siswa*”. Penelitian ini menjelaskan dalam penggunaan aplikasi *edulearning*, tidak mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar akuntansi secara parsial.

Berdasarkan hasil penelitian terdahulu diatas, peneliti berkesimpulan bahwasanya obyek penelitian ini belum pernah diteliti sebelumnya dan memiliki fokus yang berbeda dari penelitian yang diteliti, sehingga memberi ruang peneliti menjadikan penelitian dalam bentuk skripsi.

Berikut persamaan dan perbedaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu secara rinci:

**Tabel 1. 1 Persamaan dan Perbedaan dengan Penelitian Terdahulu**

<b>NO</b>	<b>Judul</b>	<b>Persamaan</b>	<b>Perbedaan</b>
1.	Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran <i>E-Learning</i> Berbasis <i>Web Enhanced Learning</i> Terhadap Motivasi Siswa Kelas X Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di SMA Negeri 8 Pinrang	Media pembelajaran digital menggunakan internet.	1. Variabel 2. Jumlah sampel 3. Tempat penelitian 4. Waktu Penelitian 5. Jenjang sekolah
2.	Pengembangan Media Pembelajaran <i>E-Learning</i> Berbasis Aplikasi Android <i>Construct 2</i>	Media pembelajaran digital menggunakan internet.	1. Variabel 2. Jumlah sampel 3. Tempat penelitian 4. Waktu Penelitian
3.	Pengaruh Persepsi Kemudahan dan Fitur Layanan Terhadap Kepuasan Menggunakan Aplikasi <i>Edulearning</i> sebagai Media Pembelajaran <i>Online</i>	Media pembelajaran digital menggunakan internet.	1. Variabel 2. Jumlah sampel 3. Tempat penelitian 4. Waktu Penelitian
4.	Implementasi <i>Edulearning</i> Pembelajaran PJOK Dalam Jaringan Di SMK Ketintang Surabaya	Media pembelajaran digital menggunakan internet.	1. Variabel 2. Jumlah sampel 3. Tempat penelitian 4. Waktu Penelitian 5. Jenjang sekolah
5.	Pengaruh <i>Virtual Meeting, Edulearning</i> , dan Minat Belajar Terhadap hasil Belajar Akuntansi Siswa	Media pembelajaran digital menggunakan internet.	1. Variabel 2. Jumlah sampel 3. Tempat penelitian 4. Waktu Penelitian