

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang mampu memberikan berbagai informasi dalam jalannya proses pembelajaran. Media pembelajaran dapat diartikan sebagai informasi yang disediakan dan disimpan melalui beragam bentuk media yang mampu membantu warga belajar atau siswa pada saat jalannya kegiatan proses belajar sebagai salah satu perwujudan dari kurikulum. Bentuk media pembelajaran sendiri tidaklah terbatas, baik dalam perangkat lunak, cetakan, video, atau bahkan gabungan dari berbagai bentuk tersebut yang mampu digunakan siswa atau warga belajar dan guru atau tutor. Media pembelajaran juga dapat didefinisikan sebagai segala lingkungan atau tempat, orang serta benda yang di dalamnya mengandung informasi yang dapat menjadi sarana bagi siswa atau warga belajar untuk melakukan jalannya proses perubahan perilaku.<sup>1</sup>

Media pembelajaran merupakan segala sumber yang berperan dalam membantu siswa atau warga dalam mencapai tujuan dari pembelajaran. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang mampu dimanfaatkan siswa atau warga belajar dalam mempelajari pengalaman belajar dan bahan yang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Yang dimaksud dalam media pembelajaran tersebut meliputi manusia, alat dan bahan, aktivitas yang dilakukan serta lingkungan.<sup>2</sup>

Berdasarkan beberapa pendapat menurut para ahli, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sumber yang dapat memberikan kebermanfaatan bagi siswa atau warga belajar dalam mempelajari suatu kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran tidak hanya berbentuk buku saja, akan tetapi juga meliputi manusia, bahan, alat, serta lingkungan. Jika dalam kegiatan pembelajaran dilakukan dengan tanpa melibatkan media pembelajaran, maka kegiatan pembelajaran tersebut tidak dapat dilakukan dengan optimal. Seorang guru atau tutor tidak dapat memberikan suatu materi pembelajaran kepada siswanya secara asal tanpa tahu dasar atau sumbernya dari mana. Artinya media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang sangat penting dan memiliki

---

<sup>1</sup> Abdul Majid, *Perencanaan Pembelajaran, Mengembangkan Standar Kompetensi Guru*. (Jakarta: PT. Rosdakarya: 2008).

<sup>2</sup> Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. (Jakarta: Prenada Media Grup: 2010).

cakupan yang sangat luas sehingga mampu memberikan kebermanfaatan dalam mendukung jalannya proses belajar.



Suatu perkembangan dan inovasi akan media pembelajaran mulai muncul, karena kegiatan mengkonsumsi media selayaknya membalikan telapak tangan, hanya dengan menekan tombol tertentu, tayangan apapun dapat disaksikan. Tidak perlu memiliki keterampilan khusus. Cukup membuat kita mudah untuk menjadi konsumen media. Begitu pula internet, sudah bukan menjadi rahasia lagi semua orang saat ini mulai aktif menggunakannya. Itu pun terjadi sebagai bentuk kemudahan yang diberikan teknologi saat ini.

Kemudahan dalam mengakses internet juga terlihat jelas di Indonesia. Data dari Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) menyebutkan pada tahun 2020 terdapat 196,7 juta atau 73,7 persen dari jumlah populasi warga Indonesia merupakan pengguna internet. Angka ini dapat dikatakan besar, lebih dari setengah populasi warga Indonesia dapat mengakses internet dengan mudah. Tingginya pengguna internet di Indonesia pastinya akan berbanding lurus dengan tingginya angka pengguna media sosial. Saat ini penggunaan media sosial sudah menjadi gaya hidup sehari-hari masyarakat, media sosial tak hanya digunakan untuk hiburan tetapi juga digunakan sebagai penunjang hidup masyarakat, bertukar pesan, bersosialisasi dengan sanak saudara atau teman, belajar, bekerja, menyalurkan hobi, hingga sebagai wadah kegiatan-kegiatan sosial atau aktivitas lain yang dapat dilakukan tanpa perlu bertatap muka.<sup>3</sup>

Media pembelajaran yang tadinya sangat identik dengan buku cetak kini sudah beranjak berubah kearah media non cetak atau digital. Munculnya teknologi dan internet menyebabkan munculnya cara mencari sumber belajar yang baru serta muncul berbagai platform media yang berkaitan dengan pelajaran, di mana hal tersebut dapat merubah lingkungan masyarakat dalam kegiatan mencari informasi terkait pembelajaran.

Hal tersebut seharusnya dapat dikatakan baik karena dengan perubahan ini, kita dapat melakukan kegiatan mencari informasi terkait pembelajaran bisa

---

<sup>3</sup> Nurindah Setyawati, Pengaruh Literasi Digital Terhadap Pemahaman Bacaan Cerpen Pada Kalangan Remaja Pengguna Media Sosial Aktif, *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*. Vol. 11 No. 4 2021: 419.

dimanapun dan kapanpun, sehingga akan berbanding lurus dengan ilmu pengetahuan serta pengalaman yang bisa didapat.

Pada sebagian besar negara, seiring berjalannya waktu berbagai perubahan terjadi pada sistem dunia pendidikan yang terus berkembang. Begitu juga adanya suatu inovasi baru yang selalu meningkat pada bagian sistem pendidikan, salah satunya yaitu media pembelajaran digital. Media pembelajaran digital adalah suatu inovasi yang baru untuk membantu jalannya proses kegiatan belajar dengan potensi yang lebih tinggi dari buku-buku teks tradisional. Media pembelajaran memiliki beberapa jenis, salah satunya yang membedakan antara media pembelajaran tradisional dengan media pembelajaran digital adalah bahwa media pembelajaran digital dapat menanggapi dan menerima masukan dari penggunanya. Oleh sebab itu, di berbagai belahan negara banyak sekali peneliti yang memberikan perhatian lebih terhadap publikasi dan pengembangan media pembelajaran digital.

Di berbagai negara lain, media pembelajaran digital dimanfaatkan dengan maksimal dan baik oleh guru maupun oleh siswa sebagai upaya untuk meningkatkan kegiatan belajar mengajar. Selain itu, ada juga kebutuhan yang lebih menantang untuk mempersatukan sumber daya digital dengan cara menggabungkan sumber daya digital pada kegiatan pembelajaran yang meliputi latihan, eksplorasi masalah, pemecahan masalah kolaboratif, dan masalah terkait. Guru-guru jabatan memerlukan pengembangan profesional yang berkelanjutan sedangkan guru-guru kontrak perlu dilatih sebagai upaya dalam tercapainya keberhasilan penggunaan dan pemanfaatan teknologi baru dalam skala yang besar.<sup>4</sup>

Jika generasi sebelumnya menggunakan komputer saja, maka berbeda halnya dengan generasi sekarang yang mayoritas menggunakan perangkat seluler atau handphone dan jejaring sosial dalam mendukung proses kegiatan belajar mengajar. Oleh karena itu, guru-guru perlu berpikir kreatif tentang penggunaan dan desain sumber daya digital untuk pembelajaran dibandingkan

---

<sup>4</sup> Churchill, S. A, *Ethnic Diversity and Poverty. Emprical Economics*, hal. 285-302.

dengan yang telah dilakukan dengan penggunaan media pembelajaran tradisional. Pada setiap tugas yang diberikan, siswa atau warga belajar menggunakan sarana media pembelajaran digital seperti youtube, *ebook*, blogspot, google, AI, dan lain lain.

Media pembelajaran berbasis digital untuk pembelajaran harus dibangun atas pemahaman yang sudah ada dan muncul dari psikologi, media, paedagogi, ataupun andragogi dan kemampuan yang berasal dari teknologi baru dan yang baru muncul.<sup>5</sup> Berdasarkan pendapat para ahli maka disimpulkan bahwa media pembelajaran digital adalah segala media pembelajaran dengan teknologi terbaru yang dapat dimanfaatkan siswa dalam mempelajari suatu hal terkait pelajaran. Media pembelajaran digital dapat digunakan kapanpun dan dimanapun. Pada saat siswa kesulitan dalam mempelajari sesuatu hal terkait pembelajaran karena hanya menggunakan buku, maka media pembelajaran digital mampu memberikan lebih banyak informasi yang siswa butuhkan. Contohnya yaitu dengan adanya media pembelajaran digital visual seperti video pembelajaran, karenanya siswa dapat lebih mudah memahami topik materi yang sedang dipelajarinya. Artinya media pembelajaran digital dapat memberikan kebermanfaatan dalam mendukung kegiatan belajar mengajar tanpa dibatasi oleh tempat dan waktu dalam menggunakannya.

Pada jenjang pendidikan di beberapa sekolah tidak terlihat proses pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran berbasis digital, pada proses pembelajaran tak jarang ditemukan kegiatan mencari informasi terkait pembelajaran masih menggunakan buku tradisional atau bisa disebut buku paket/LKS, yang seharusnya pada jaman sekarang teknologi yang semakin berkembang harus berbanding lurus dengan teknik mencari informasi yang dilakukan oleh siswa.

Media pembelajaran berbasis digital memang penting untuk dikenalkan dan dipergunakan oleh peserta didik agar lebih efektif dan efisien dan juga

---

<sup>5</sup> Ibid.

membutuhkan kemampuan untuk memilah dan memilih agar tidak salah dan keliru memilih informasi dari arus global yang begitu luas.

Berdasarkan hasil observasi awal, kegiatan yang dilakukan sekolah SMP Negeri 2 Cianjur Bandung untuk penerapan sumber belajar berbasis digital yaitu: Pertama, pelatihan penggunaan media digital. Kedua, pembiasaan membaca sebelum belajar. Ketiga, pengintegrasian teknologi dalam pembelajaran. Pengintegrasian tersebut dapat berupa pemenuhan fasilitas-fasilitas pembelajaran yang berbasis teknologi, seperti penyediaan jaringan internet, pemasangan LCD dan Proyektor di ruang kelas, menyediakan e-modul dan e-library.

Namun peserta didik masih mengalami beberapa kendala, antara lain yaitu: Pertama, Peserta didik kesulitan dalam mengidentifikasi sumber informasi yang dapat dipercaya. Kedua, peserta didik kesulitan dalam memverifikasi keaslian dan keabsahan sumber informasi yang mereka temui di media digital. Ketiga, penggunaan media sosial yang tidak produktif: Banyak peserta didik menghabiskan waktu yang berlebihan di platform media sosial seperti Facebook, Instagram, Youtube atau TikTok. Mereka mungkin terjebak dalam penggunaan yang tidak produktif, seperti menghabiskan waktu berjam-jam untuk menonton tiktok, youtube atau mengikuti tren yang sedang viral.

Pendidikan Agama Islam merupakan salah satu mata pelajaran yang memiliki peran penting dalam pembentukan karakter dan moral siswa. Namun, dalam perkembangan teknologi yang semakin pesat, metode pembelajaran konvensional yang hanya mengandalkan buku teks dan ceramah guru terkadang tidak lagi mampu memenuhi kebutuhan siswa yang cenderung lebih menyukai media digital. Hal ini menimbulkan tantangan bagi para pendidik untuk mencari metode pembelajaran yang lebih inovatif dan menarik guna meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Dalam konteks ini, penerapan media pembelajaran berbasis digital dianggap sebagai solusi yang efektif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

Media pembelajaran berbasis digital dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif, menarik, dan memudahkan siswa dalam memahami materi pelajaran. Selain itu, media pembelajaran berbasis digital juga dapat memberikan akses yang lebih luas bagi siswa untuk mengembangkan pemahaman mereka terhadap ajaran agama Islam. Namun, meskipun potensi media pembelajaran berbasis digital dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa telah banyak dikaji, masih terdapat kekurangan dalam penelitian yang secara khusus mengkaji penerapan media pembelajaran berbasis digital pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengisi kesenjangan literatur tersebut dengan mengkaji secara mendalam tentang bagaimana penerapan media pembelajaran berbasis digital untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka peneliti terdorong untuk melakukan penelitian lebih lanjut dengan judul “Penerapan Media pembelajaran Berbasis Digital untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (Penelitian di Kelas 9 SMP Negeri 2 Cianjur)”.

## **B. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat yang akan didapat dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis
  - a. Untuk mengembangkan pengetahuan dan wawasan penerapan media pembelajaran digital untuk meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.
  - b. Penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi pemikiran bagi pemerhati pendidikan untuk melakukan penelitian penerapan media pembelajaran berbasis digital untuk meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.
2. Manfaat Praktis
  - a. Bagi Peneliti.

Hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kapasitas keilmuan dan menambah wawasan peneliti selaku pendidik dan calon praktisi pendidikan, tentunya yang berkaitan dengan penerapan media pembelajaran berbasis digital untuk meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

b. Bagi Peserta Didik

Sebagai bahan masukan kepada peserta didik untuk memiliki kemampuan mencari dan menggunakan media pembelajaran berbasis digital yang baik, kritis dan kreatif.

c. Bagi Guru dan Orang Tua

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi pedoman sebagai bahan rujukan baik bagi guru di sekolah ataupun orang tua di rumah dalam menerapkan media pembelajaran berbasis digital.

d. Bagi Lembaga.

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah referensi keilmuan pendidikan agama Islam bagi perpustakaan Pascasarjana PAI UIN Sunan Gunung Djati Bandung khususnya, dan dunia pendidikan pada umumnya.

### **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan pada latar belakang masalah, maka dapat dirumuskan pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana proses penerapan media pembelajaran berbasis digital di SMP Negeri 2 Cianjur?
2. Sejauh mana peningkatan motivasi belajar dengan menggunakan media pembelajaran digital di kelas 9 SMP Negeri 2 Cianjur?
3. Sejauh mana peningkatan hasil belajar dengan menggunakan media pembelajaran digital di kelas 9 SMP Negeri 2 Cianjur?

### **D. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan pada rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah:



1. Untuk mengetahui penerapan media pembelajaran berbasis digital di kelas 9 SMP Negeri 2 Cianjur.
2. Untuk mengetahui peningkatan motivasi belajar dengan menggunakan media pembelajaran digital siswa di kelas 9 SMP Negeri 2 Cianjur.
3. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar dengan menggunakan media pembelajaran digital siswa di kelas 9 SMP Negeri 2 Cianjur.

#### **E. Kerangka Berpikir**

Media pembelajaran yang dulu sangat mudah didapatkan dengan berkunjung dan membaca berbagai referensi di perpustakaan umum atau sekolah, kini beralih menjadi serba online menggunakan perangkat masing-masing. Namun faktanya, tidak semua masyarakat sekolah dapat memanfaatkan media pembelajaran tersebut, dengan berbagai latar belakang yang menyebabkan kurangnya pemahaman terkait media pembelajaran yang tersedia.<sup>6</sup>

Media pembelajaran sangat sering didengar dan dijumpai pada buku-buku tentang pendidikan dan pengajaran. Sumber daya pendidikan mempunyai arti yang cukup luas dan tidak terbatas pada buku teks atau guru saja. Kualitas pembelajaran dan pendidikan masyarakat sangat dipengaruhi oleh keadaan media pembelajaran yang tersedia. Hal ini tidak dapat dipungkiri apabila kondisi dan ketersediaan media pembelajaran memadai maka proses pembelajaran dapat berlangsung dengan baik. Secara tidak langsung hal ini menunjukkan pentingnya arti dan fungsi media pembelajaran dalam proses pembelajaran. Namun kenyataannya tidak demikian masyarakat masih memiliki keterbatasan dalam melihat makna dan fungsi media pembelajaran. Hal serupa juga dilakukan oleh pelajar di zaman ini sebagai generasi penerus bangsa.

Media pembelajaran terdiri dari dua kata, yaitu sumber dan belajar. Kata pertama adalah sumbernya. Menurut KBBI, sumber berarti tempat keluar

---

<sup>6</sup> Aris Suhaardoko, *Implementasi Pendidikan Akidah Akhlak dalam Meningkatkan Nilai-Nilai Karakter pada Peserta Didik di MTs Al-Hidayah Kecamatan Gunung Terang Kabupaten Tulang Bawang Barat* (Tesis, Lampung, IAIN Metro, 2018).

atau tempat asal. Lalu kata kedua adalah belajar. Beberapa pengertian belajar adalah sebagai berikut:<sup>7</sup>

- a. Pembelajaran merupakan suatu proses yang berkesinambungan yang tidak pernah berhenti dan tidak terbatas pada dinding kelas saja. Hal ini didasari oleh kenyataan bahwa sepanjang hidup masyarakat akan selalu dihadapkan pada permasalahan atau tujuan yang ingin dicapainya.
- b. Belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku.
- c. Belajar adalah suatu proses perubahan melalui kegiatan atau prosedur, baik latihan laboratorium maupun lingkungan alam.

Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu kegiatan yang dilakukan peserta didik untuk mengenali dan beradaptasi dengan lingkungan untuk mencapai tujuan yang diharapkan. Tujuan yang diinginkan adalah perubahan perilaku dari baik menjadi lebih baik.

Menurut Asosiasi Teknologi Komunikasi Pendidikan (AECT), media pembelajaran merupakan segala bentuk baik berupa data, orang maupun benda yang dapat digunakan untuk memberikan fasilitas atau kemudahan belajar bagi siswa maupun guru.<sup>8</sup> Media pembelajaran juga dapat didefinisikan sebagai bahan-bahan yang dimanfaatkan dan diperlukan dalam proses kegiatan belajar mengajar, yang dapat berupa buku, teks, media cetak, media elektronik, narasumber, lingkungan sekitar, dan lain sebagainya yang dapat meningkatkan mutu pembelajaran.<sup>9</sup>

Dalam definisi media pembelajaran secara sederhana, media pembelajaran merupakan guru dan seperangkat bahan-bahan pembelajaran mulai dari buku pembelajaran, info pembelajaran, dan lain sebagainya.<sup>10</sup> Hakikatnya teknologi pendidikan adalah penerapan dari ilmu atau pengetahuan yang terorganisir ke dalam tugas-tugas praktis dalam kesatuan sebagai suatu produk dan proses untuk mengatasi masalah belajar pada manusia.

---

<sup>7</sup> Farida Jaya, *Perencanaan Pembelajaran* (Medan: Universitas Sumatera Utara, 2015), hlm. 3.

<sup>8</sup> Zaitun Y. A. Kherid, *Sumber Belajar dari Berbagai Macam Sumber*, 1 ed., 2009.

<sup>9</sup> Azar Arysad, *Media Pembelajaran* (PT Raja Grafindo Persada, 2004)

<sup>10</sup> Ani Cahydi, *Pengembangan Media dan Sumber Belajar (Teori dan Prosedur)*, 1 ed. (Serang Baru: Laksita Indonesia: 2019).

Siswa belajar menggunakan bantuan teknologi adalah hal yang lumrah. Siswa bermain video game, menonton youtube, memakai google dan warung-warung online pun hampir tidak sulit dijumpai yang memungkinkan siswa untuk memutuskan apa yang ingin dipelajari, apa yang ingin dicari, kapan ingin belajar, dan bagaimana belajar itu terjadi.

Salah satu yang terdampak dan memiliki peran krusial adalah media pembelajaran karena mengatasi masalah-masalah terkait belajar. Kemajuan teknologi telah melahirkan sumber-media pembelajaran baru. Digitalisasi menjadi karakter pembeda sumber-media pembelajaran tersebut. Digital merujuk pada gabungan antara elemen perangkat keras (pemrosesan, memori, input dan komunikasi) dan perangkat lunak (sistem operasi dan program aplikasi) untuk melakukan berbagai tugas. Dengan demikian media pembelajaran digital dapat dipahami sebagai gabungan elemen perangkat keras dan lunak yang mempunyai potensi untuk mengatasi masalah belajar dan memfasilitasi kegiatan belajar.<sup>11</sup>

Seseorang akan berhasil dalam belajar, jika di dalam dirinya terdapat keinginan untuk belajar. Inilah prinsip awal dalam kegiatan belajar mengajar keinginan atau dorongan untuk belajar inilah yang disebut motivasi.<sup>12</sup> Menurut Atkinsosn, motivasi dijelaskan sebagai suatu tendensi seseorang untuk berbuat yang meningkat guna menghasilkan satu hasil atau lebih pengaruh. AW. Bernard memberikan pengertian motivasi sebagai fenomena yang dilibatkan dalam perangsangan tindakan ke arah tujuan-tujuan tertentu yang sebelumnya kecil atau tidak ada gerakan sama sekali ke arah tujuan-tujuan tertentu. Motivasi merupakan usaha memperbesar atau mengadakan gerakan untuk mencapai tujuan tertentu.<sup>13</sup>

---

<sup>11</sup> Ferdinandus Bate Dupo, Persepsi Guru Tentang Digital Native, Sumber Belajar Digital dan Motivasi Memanfaatkan Sumber Belajar Digital. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*. Vol 3, No. 1, 2016. Hal. 13-24.

<sup>12</sup> Sardiman A.M, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, (Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada, 2007), hal. 40

<sup>13</sup> Purwa Atmaja Prawira, *Psikologi Pendidikan dalam Perspektif Baru*, (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2012), hal.319

Secara lebih khusus jika orang menyebutkan motivasi belajar yang dimaksud tentu segala sesuatu yang ditujukan untuk mendorong atau memberikan semangat kepada orang yang melakukan kegiatan belajar agar menjadi lebih giat lagi dalam belajarnya untuk memperoleh prestasi yang lebih baik. Motivasi dapat timbul dari luar maupun dari dalam individu itu sendiri. Motivasi yang berasal dari luar individu diberikan oleh motivator seperti orangtuanya, guru, konselor, ustadz/ustazah, orang dekat, dan lain-lain. Sedangkan motivasi yang berasal atau muncul dari dalam diri seseorang dapat disebabkan seseorang mempunyai keinginan untuk menggapai sesuatu hal.<sup>14</sup>

Motivasi dapat mempengaruhi seseorang dalam melakukan suatu kegiatan tertentu. Saat siswa diberikan motivasi untuk belajar mereka mengekspresikan motivasi ini dengan banyak cara yang berbeda. Meskipun motivasi berprestasi itu merupakan suatu kekuatan dorongan, namun tidaklah merupakan suatu substansi yang dapat kita amati. Adapun yang dapat kita lakukan adalah mengidentifikasi indikator-indikator motivasi belajar itu sendiri.

Motivasi sebagai kekuatan (*power*) atau tenaga (*force*) atau daya (*energi*) atau suatu keadaan yang kompleks dan kesiapsediaan dalam diri individu untuk bergerak kearah tujuan tertentu, baik disadari maupun tidak disadari. Secara operasional dapat dilihat dari indikator motivasi belajar menurut Makmun adalah:

1. Durasi kegiatan belajar yang berkaitan dengan berapa lama kemampuan penggunaan waktu belajar.
2. Frekuensi kegiatan belajar, yaitu seberapa sering kegiatan belajar dilakukan dalam periode tertentu.
3. Persistensi pada tujuan kegiatan belajar, yaitu seberapa tetap dan lekas terhadap tujuan kegiatan belajar.
4. Ketabahan, keuletan, dan kemampuan dalam menghadapi kesulitan untuk mencapai tujuan kegiatan belajar.

---

<sup>14</sup> Ibid., hal. 320

5. Devosi (pengabdian) dan pengorbanan (uang, tenaga, pikiran, bahkan jiwa) untuk mencapai tujuan kegiatan belajar.
6. Tingkat aspirasi kegiatan belajar, yaitu maksud, cita-cita, rencana, sasaran atau target yang hendak dicapai dengan kegiatan belajar yang dilakukan.
7. Tingkat kualifikasi prestasi, yaitu prestasi yang dicapai dari kegiatan belajar.
8. Arah sikapnya terhadap sasaran kegiatan belajar, positif atau negatif sikap terhadap kegiatan belajar.<sup>15</sup>

Selanjutnya, hasil belajar merupakan suatu bukti keberhasilan belajar seseorang dalam melakukan kegiatan sesuai dengan bobot yang dicapainya. Menurut Poerwodarminto, hasil belajar diartikan sebagai prestasi yang dicapai oleh seorang peserta didik pada jangka waktu tertentu dan dicatat dalam buku rapor sekolah. Sedangkan hasil belajar menurut Anas Sudijono adalah pencapaian peserta didik terhadap materi yang telah mereka terima dalam proses pendidikan dalam jangka waktu tertentu.

Sebagian ahli berargumentasi bahwa hasil belajar meliputi ranah kognitif, afektif dan psikomotorik. Ranah kognitif dari pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisa, sintesa dan evaluasi. Ranah afektif berkenaan dengan sikap yaitu penerimaan jawaban atau reaksi penilaian atau evaluasi, organisasi dan internalisasi. Sedangkan ranah psikomotorik berkenaan dengan keterampilan dan kemampuan bertindak.<sup>16</sup>

Hasil belajar dapat ditegaskan dengan memahami dua kata yang membentuknya yaitu hasil dan belajar. Pengertian hasil mengacu kepada suatu perolehan akibat dilakukannya suatu aktivitas atau prosedur yang menyebabkan perubahan pada input secara fungsional.<sup>17</sup>

Hasil belajar tidak masuk kemampuan tunggal, tetapi kemampuan yang menimbulkan perubahan perilaku dalam domain kognitif yang meliputi

---

<sup>15</sup> Makmun, Abin Syamsuddin. *Psikologi Kependidikan*. (Bandung: PT Remaja Rosdakarya: 2009).

<sup>16</sup> Sudjana, N. *Penilaian Hasil Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya: 1990.

<sup>17</sup> Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar*. (Surakarta: Pustaka Belajar: 2009).

beberapa tingkat atau jenjang. Bloom membagi dan menyusun secara kompleks dan diuraikan dalam elemen-elemen tingkat hasil belajar kognitif mulai dari yang paling rendah yaitu hafalan sampai paling tinggi dan kompleks yaitu evaluasi.<sup>18</sup>

Dalam sistem pendidikan nasional, tujuan pendidikan baik yang berhubungan dengan kurikulum maupun instruksional, menggunakan pengelompokan hasil belajar yang dibuat oleh Benjamin Bloom, ia menjelaskan bahwa hasil belajar peserta didik dibedakan menjadi tiga ranah, yaitu kognitif, afektif, psikomotor.<sup>19</sup>

- a. Aspek Kognitif. Aspek kognitif terkait dengan pemahaman dan penerapan pengetahuan, kemampuan menganalisis, mensintesis, dan mengevaluasi informasi.<sup>20</sup> Mengevaluasi, menerapkan, mensintesis, memahami, menghafal, dan menganalisis adalah semua aspek kemampuan berpikir yang termasuk dalam evaluasi ranah kognitif.<sup>21</sup> Lebih lanjut Dimiyati menjelaskan bahwa aspek kognitif merupakan aspek yang berkenaan dengan kecerdasan, pengetahuan dan pemahaman peserta didik, aspek ini terbagi ke dalam enam aspek, yaitu pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis dan evaluasi. Dari enam aspek tersebut digolongkan menjadi dua kategori, aspek pertama dan kedua tergolong pada tingkat rendah, sedangkan aspek ketiga, keempat, kelima dan keenam tergolong pada tingkat tinggi.<sup>22</sup> Adapun menurut Bloom dalam Daryanto menjabarkan bahwa aspek ranah kognitif mencakup enam aspek yang meliputi ingatan (C1), pemahaman (C2), penerapan (C3), analisis (C4), sintesis (C5), dan

---

<sup>18</sup> Ibid.

<sup>19</sup> Teni Nuritta, "Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa," Misykat 03 (2018): hlm. 171–187.

<sup>20</sup> Nurul Audie and Pendidikan, "Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar," Posiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP 2, no. 1 (2019): hlm. 470–477.

<sup>21</sup> Maya Saftari and Nurul Fajriah, "Penilaian Ranah Afektif Dalam Bentuk Penilaian Skala Sikap Untuk Menilai Hasil Belajar," Edutainment : Jurnal Ilmu Pendidikan dan Kependidikan 7, no. 1 (2019): hlm. 71–81.

<sup>22</sup> Dimiyati and Mudjiono, Belajar Dan Pembelajaran (Jakarta: Rineka Cipta, 2006). hlm. 26

penilaian (C6).<sup>23</sup>

- b. Aspek Afektif Ranah afektif berhubungan dengan sikap dan nilai-nilai. Ranah ini mencakup lima tingkatan, yaitu menerima, merespons atau bereaksi, menilai, mengorganisasi, dan karakterisasi dengan penilaian nilai atau kompleksitas nilai.<sup>24</sup> Peserta didik akan mengalami perkembangan dalam hasil belajar afektif setelah memperoleh pengetahuan dan informasi baru melalui proses belajar, pengalaman, dan latihan dalam menghadapi masalah atau situasi tertentu.<sup>25</sup>
- c. Aspek Psikomotorik Aspek psikomotor berkaitan dengan keterampilan sebagai sebuah hasil dari proses pembelajaran. Ada enam aspek dalam domain psikomotor, yaitu gerakan refleks, keterampilan gerakan dasar, kemampuan perseptual, keharmonisan atau ketepatan gerakan, keterampilan gerakan kompleks, dan gerakan ekspresif dan interpretatif.<sup>26</sup>

Ketiga domain ini menjadi fokus penilaian hasil atau prestasi belajar. Di antara ketiga domain tersebut, ada satu domain menjadi indikator yang paling banyak dilakukan penilaian oleh pendidik dan lembaga pendidik, aspek tersebut adalah aspek kognitif.

Dari uraian di atas, penulis berasumsi bahwa media pembelajaran berbasis digital memberi pengaruh yang baik terhadap perkembangan kognitif peserta didik jika strategi yang digunakan oleh guru efektif dan kreatif. Adapun secara sistematis kerangka pemikiran mengenai penelitian di atas dapat digambarkan dalam bentuk skema di bawah ini:

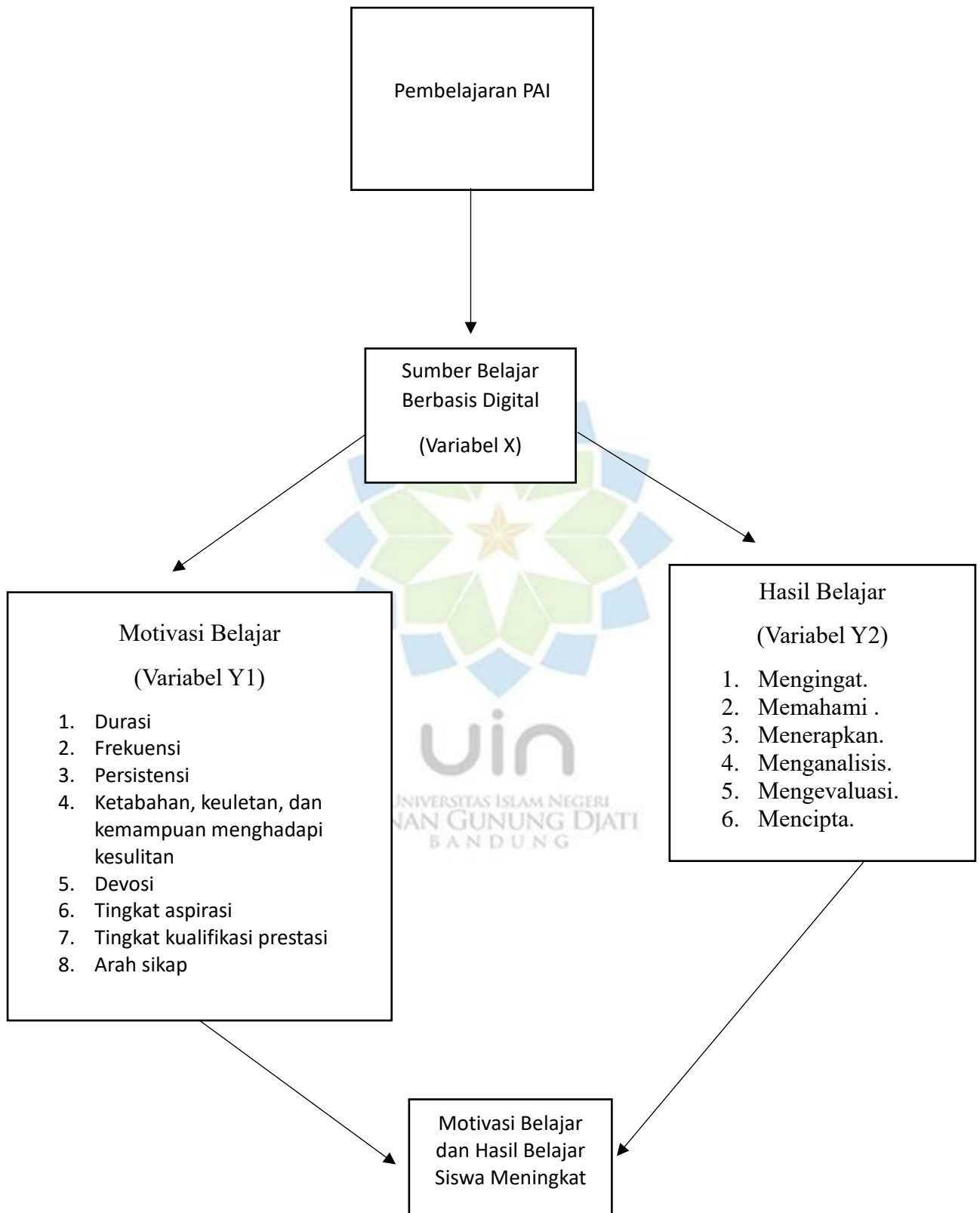
---

<sup>23</sup> Daryanto, *Evaluasi Pendidikan* (Jakarta: Rineka Cipta, 2007).

<sup>24</sup> Putri, Giatman, and Ernawati, "Manajemen Kesiswaan Terhadap Hasil Belajar." (2021). hlm. 121.

<sup>25</sup> Elly Sukmanasa, "Hubungan Antara Disiplin Belajar Dengan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial," *Jurnal Kreatif : Jurnal Kependidikan Dasar* 7, no. 1 (2016): hlm. 11–24.

<sup>26</sup> Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. (2019) hlm. 30.



**Gambar 1. 1 Kerangka Berpikir**



## **F. Hipotesis**

Hipotesis sering disebut dengan kesimpulan sementara mengenai permasalahan yang membutuhkan sebuah kebenaran dengan menggunakan data serta informasi yang benar, bukan asal-asalan.<sup>27</sup> Hipotesis merupakan sebuah dari kesimpulan sementara yang menjawab dari pertanyaan rumusan masalah penelitian, sampai adanya data ril atau terbukti dari berbagai data yang sudah terkumpul. Menurut sugiyono bahwa hipotesis yaitu sebuah prediksi atau dugaan sementara terhadap suatu permasalahan yang sedang di teliti.<sup>28</sup> Dalam penelitian ini, peneliti akan memasukan tiga variabel dari variabel X berjumlah satu dan Variabel Y berjumlah dua.

Dari kerangka pemikiran tersebut memunculkan sebuah asumsi bahwasanya motivasi dan hasil belajar PAI peserta didik karena menggunakan media pembelajaran digital dalam pembelajaran sesuai atau mendekati sempurna dengan menimbang-nimbang kondisi psikologis peserta didik sehingga menjadi lebih baik dari sebelumnya dalam pembelajaran.

Berdasarkan dari kerangka pemikiran di atas yang peneliti kemukakan, maka dapat dikemukakan statistik hipotesisnya seperti di bawah ini:

H<sub>1</sub> : Terdapat Peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa secara signifikan dalam penggunaan media pembelajaran digital pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

## **G. Hasil Penelitian Terdahulu**

Hasil penelitian terdahulu yang relevan maksudnya adalah kajian tentang penelitian yang telah dilakukan oleh para peneliti sebelum penulis melakukan penelitian. Berdasarkan tinjauan pustaka yang peneliti lakukan, terdapat beberapa penelitian relevan yang dilakukan penelitian sebelumnya, antara lain:

1. Nani Pratiwi dan Nola Pritanova. 2017. Pengaruh Literasi Digital terhadap Psikologis Anak dan Remaja. Jurnal Semantik Universitas Negeri Yogyakarta Vol 6, No 1 Februari. Penelitian ini menunjukkan bahwa rendahnya pemahaman terhadap literasi digital membuat anak dan remaja

---

<sup>27</sup> (Sadarmayanti, 2002: 108).

<sup>28</sup> Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D, 2017.

kehilangan identitasnya. Status dan foto-foto yang disajikan di media sosial memicu orang-orang untuk mengomentari dan mengkritisi tingkah mereka. Namun, komentar yang berisi kritikan dengan dalih sebagai sanksi sosial itu terkadang keterlaluan, bahkan sampai ada yang menghina orang tua. Kondisi ini dapat mengganggu perkembangan psikologis anak dan remaja.

Hal ini akan berdampak pada sikap dan tingkah lakunya yang suka meremehkan, menghina, mencampuri urusan orang lain. Selain itu dalam kehidupan sehari-hari mereka akan cenderung takut bersosialisasi 'apa adanya' karena terbiasa mencampuri urusan orang lain, mereka akan takut untuk bersikap. Mereka beranggapan orang lain akan menyoroti sikap, tingkah laku, dan kehidupan pribadinya.

Dari *literature review* di atas, persamaannya terletak dalam metodologi penelitian serta sama-sama menganalisis dan mendeskripsikan titik utama adalah salah satu media pembelajaran yaitu literasi digital dalam media sosial. Sedangkan perbedaannya terletak pada penekanan fokus dan tujuan penelitian. Adapun penekanan fokus dan tujuan penelitian yang dilakukan oleh peneliti lebih memfokuskan untuk melihat penerapan media pembelajaran berbasis digital untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar. Sedangkan fokus dan tujuan yang dilakukan oleh Nani Pratiwi dan Nola Pritanova untuk melihat pengaruh literasi digital terhadap psikologis anak dan remaja.

2. Adityar. 2017. Pengaruh Literasi Digital terhadap Perilaku Internet Berisiko di Kalangan Peserta didik SMA dan MA di Kota Makassar. Tesis Program Pascasarjana Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Hasanuddin Makasar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) tingkat literasi digital peserta didik pada kompetensi informasi adalah cukup tinggi, tingkat literasi digital peserta didik pada kompetensi komunikasi adalah cukup tinggi, tingkat literasi digital peserta didik pada kompetensi kreasi konten adalah cukup rendah, dan tingkat literasi digital pada kompetensi keamanan adalah cukup tinggi. (2) Perilaku berinternet oleh peserta didik berisiko penyalahgunaan data pribadi, paparan konten pornografi, keselamatan diri,

dan *cyberbullying*. (3) Terdapat pengaruh negatif yang signifikan antara literasi digital terhadap perilaku internet berisiko.

Dari *literature review* di atas, persamaannya terletak dalam menganalisis dan mendeskripsikan titik utama terhadap pengaruh dari media digital. Sedangkan perbedaannya terletak pada penekanan fokus dan tujuan penelitian. Adapun penekanan fokus dan tujuan penelitian yang dilakukan oleh peneliti lebih memfokuskan untuk melihat penerapan media pembelajaran berbasis digital. Sedangkan fokus dan tujuan yang dilakukan oleh adityar untuk melihat pengaruh literasi digital terhadap perilaku internet berisiko.

3. Najibul Khoir. 2019. Literasi Pendidikan Agama Islam Siswa SMA Khadijah Surabaya Pada Era Revolusi Industri 4.0. Tesis Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya. Hasil penelitian ini sebagai berikut; (1). Indikator literasi Pendidikan Agama Islam siswa SMA Khadijah Surabaya pada Era 4.0 yaitu; Mengenal dalam memahami semua buku yang telah diajarkan oleh sekolah. Menulis dengan serius serta mengevaluasi dengan penuh ketelitian dan kritis dari apa yang telah dibuatnya dan memberi kebermanfaatannya terhadap teks yang di buatnya. Bisa dan mampu menayangkan aktifitas literasi serta mudah untuk diakses secara komunal (secara luas). (2). Guru Pendidikan Agama Islam telah berusaha dan berupaya agar literasi terus meningkat khususnya pada Pendidikan Agama Islam siswa SMA Khadijah Surabaya pada Era 4.0 yaitu: Menuliskan literasi ke dalam mata pelajaran melalui RPP. Sebelum KBM dimulai 21 siswa membaca 15 menit terlebih dahulu buku Pendidikan Agama Islam atau buku yang alin yang sudah disediakan oleh sekolah. Mengadakan Lomba Literasi Pada Tiap Semester. Mempasilitasi sebuah Taman Bacaan. Menyediakan Perpustakaan Kelas. Menjadikan Perpustakaan Sebagai sentral kegiatan. Mengadakan Acara literasi Berbasis 4.0. Evaluasi satu minggu sekali yaitu Musyawarah Guru Mata Pelajaran (MGMP). (3). Faktor pendukung yang mempengaruhinya yaitu bekerja sama dengan sebaik mungkin antar civitas akademik dan semua setekholder

dalam lingkungan sekolah serta orang tua siswa yang juga ikut terlibat di dalamnya. Faktor penghambat di SMA Khadijah Surabaya ada pada anak didik yang tidak hanya mengikuti satu kegiatan di sekolah, keterbatasan waktu, kurangnya kedisiplinan peserta didik, dan padatnya kegiatan sekolah serta guru yang tidak hadir untuk mengajar.

Dari *literature review* di atas, persamaannya terletak dalam menganalisis titik utama terhadap salah satu media pembelajaran berupa membaca buku cetak. Sedangkan perbedaannya terletak pada penekanan fokus dan tujuan penelitian. Adapun penekanan fokus yang dilakukan peneliti berkaitan dengan media pembelajaran berbasis digital dan tujuan penelitiannya lebih difokuskan untuk melihat penerapan media pembelajaran digital. Sedangkan fokus dan tujuan yang dilakukan oleh Najibul khoir untuk melihat literasi PAI pada era revolusi industri 4.0.

