

**PENGEMBANGAN E-LEARNING BERBASIS *BLOG* PADA MATA
PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM MATERI SHOLAT
JAMAK DAN QASAR KELAS VII DI SMP N 1
PRINGSEWU UNTUK MENINGKATKAN
HASIL BELAJAR SISWA**

(Tesis)

Oleh

**NANDA NURSYAH ALAM
2023011012**



**PROGRAM PASCASARJANA MAGISTER TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2022**

**PENGEMBANGAN E-LEARNING BERBASIS *BLOG* PADA MATA
PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM MATERI SHOLAT
JAMAK DAN QASAR KELAS VII DI SMP N 1
PRINGSEWU UNTUK MENINGKATKAN
HASIL BELAJAR SISWA**

Oleh

NANDA NURSYAH ALAM

Tesis

**Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar
MAGISTER TEKNOLOGI PENDIDIKAN**

Pada

**Program Pascasarjana Magister Teknologi Pendidikan
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan**



**PROGRAM PASCASARJANA MAGISTER TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2022**

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis: (a) potensi dan kondisi pengembangan *E-learning* berbasis *blog* mata pelajaran PAI kelas VII, (b) proses pengembangan *E-learning* berbasis *blog*, (c) karakteristik produk *E-learning* berbasis *blog*, dan (d) efektifitas media pembelajaran *E-learning* berbasis *blog* mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) Materi Sholat Jamak dan Qasar Kelas VII di SMP Negeri 1 Pringsewu. Pengembangan *E-learning* PAI ini dilatarbelakangi oleh kebutuhan peserta didik untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar siswa. Desain penelitian pengembangan mengacu pada *Borg and Gall* yang dilakukan sampai pada tahap ke-7. Subjek penelitian adalah siswa kelas VII 3 SMP Negeri 1 Pringsewu. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, angket dan test. Teknik analisis data menggunakan teknik deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian disimpulkan bahwa: (a) kondisi pembelajaran daring hanya menggunakan *WhatsApp* dan *Google Classroom*, serta potensi dikembangkannya *e-learning* berbasis *blog* mendukung baik dari segi sarana prasarana, SDM dan kemampuan penggunaan teknologi, (b) Proses pengembangan produk *E-learning* berbasis *blog* yaitu pendahuluan (analisis kebutuhan dan potensi), mendesain produk awal, memvalidasi kepada para ahli, melakukan revisi produk sesuai saran perbaikan dari para ahli, melakukan uji kelompok kecil, dan melakukan uji lapangan, (c) Karakteristik *e-learning* berbasis *blog* yaitu penggunaannya menggunakan jaringan internet dan dapat digunakan dengan perangkat komputer atau *smartphone*, memiliki multimedia yang cukup lengkap didalamnya, Berisi materi sholat jamak dan qasar kelas VII yang mengacu pada kurikulum 2013 dan sudah disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik, dapat digunakan pada semua tingkat kemampuan peserta didik pengembangan *e-learning* berbasis *blog*, dan media dapat diakses darimana saja dan kapan saja serta mudah dalam penggunaannya, (d) Hasil dari uji efektifitas pembelajaran yaitu siswa yang telah mencapai Kriteria Kelulusan Minimal (KKM) lebih dari 75% yaitu 93% dengan rata-rata nilai 85,68 yang secara klasikal masuk kedalam kategori sangat tinggi dan hasil analisis menggunakan N-Gain menghasilkan nilai rata-rata 0,68 dengan klasifikasi sedang, yang tergolong kedalam kategori cukup efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Kata Kunci: E-learning, blog, PAI, Hasil Belajar.

Abstract

This study aims to analyze: (a) the potential and conditions of developing blog-based E-learning for PAI class VII subjects, (b) the process of developing blog-based E-learning, (c) the characteristics of blog-based E-learning products, and (d) the effectiveness of blog-based E-learning learning media for Islamic Religious Education (PAI) Subjects for Plural and Qasar Prayers for Class VII at SMP Negeri 1 Pringsewu. The development of PAI E-learning is motivated by the needs of students to improve the quality of learning and student learning outcomes. The research development design refers to Borg and Gall, carried out up to the 7th stage. The research subjects were students of class VII 3 SMP Negeri 1 Pringsewu. Data collection techniques using observation, questionnaires and test. The data analysis technique used quantitative descriptive method. The results of study concluded that: (a) online learning conditions only use WhatsApp and Google Classroom, as well as the potential for developing blog-based e-learning to support both in terms of infrastructure, human resources and the ability to use technology, (b) the development process E-learning products based on blogs are introduction (needs and potential analysis), design initial products, validate to experts, revise products according to suggestions for improvement from experts, conduct small group tests, and conduct field tests, (c) Characteristics of e-learning blog-based learning, namely its use using the internet network and can be used with a computer or smartphone device, has a reasonably complete multimedia in it, contains material for plural prayers and qashar class VII which refers to the 2013 curriculum and has been adapted to the needs of students, can be used at all levels development student abilities e-learning based on blogs, and media can be accessed from anywhere and anytime and easy to use, (d) The results of the learning effectiveness test are students who have reached the Minimum Graduation Criteria (KKM) of more than 75%, namely 93% with an average the value of 85.68 which classically falls into the very high category and the results of the analysis using N-Gain produces an average value of 0.68 with a moderate classification, which is classified into the category quite effective in improving student learning outcomes.

Keywords: E-learning, blog, PAI, Learning Outcomes.

Judul Tesis : PENGEMBANGAN E-LEARNING BERBASIS BLOG PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM MATERI SHOLAT JAMAK DAN QASAR DI KELAS VII SMP N 1 PRINGSEWU UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA

Nama Mahasiswa : Nanda Nursyah Alam

Nomor Pokok Mahasiswa : 2023011012

Program Studi : S-2 Magister Teknologi Pendidikan

Jurusan : Ilmu Pendidikan

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan



1. Komisi Pembimbing

Prof. Dr. Herpratiwi, M.Pd.
NIP. 19640914 198712 2 001

Dr. Muallimin, M.Pd.I
NIK. 231402820415101

2. Mengetahui

Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan

Dr. Riswandi, M.Pd.
NIP. 19760808 200912 1 001

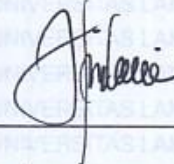
Ketua Program Studi
Magister Teknologi Pendidikan

Prof. Dr. Herpratiwi, M.Pd.
NIP. 19640914 198712 2 001

MENGESAHKAN

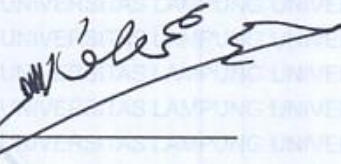
1. Tim Penguji

Ketua : Prof. Dr. Herpratiwi, M.Pd.

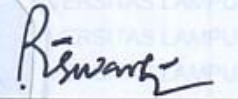


Sekretaris : Dr. Muallimin, M.Pd.I

Penguji Anggota : Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Si



Dr. Riswandi, M.Pd



2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Prof. Dr. Partian Raja, M.Pd.
NIP. 19620804 198905 1 001



Tanggal Lulus Ujian Tesis : 6 Juni 2022

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Nanda Nursyah Alam
NPM : 2023011012
Program Studi : Magister dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini saya menyatakan sebenarnya bahwa:

1. Tesis ini berjudul "Pengembangan E-Learning *Berbasis Blog* Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Materi Sholat Jamak dan Qasar Terkait Dengan Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas VII Di SMP Negeri 1 Pringsewu" merupakan karya saya sendiri serta dibantu dengan berbagai sumber dan masukan para ahli yang disusun berdasarkan etika ilmiah yang berlaku dengan ilmu akademik.
2. Hak intelektual atas karya ini diserahkan sepenuhnya kepada Universitas Lampung (UNILA). Atas pernyataan ini, apabila dikemudian hari ternyata diketemukan ketidak benaran, saya bersedia menanggung semua akibat dan sanksi yang diberikan kepada saya, dan saya siap dituntut atau dihukum dengan aturan yang berlaku.

Bandar Lampung, Juni 2022
Yang Membuat Pernyataan,



Nanda Nursyah Alam
NPM.2023011012

Riwayat Hidup



Penulis dilahirkan di Sukoharjo 3, Kecamatan Sukoharjo, Kabupaten Pringsewu, Lampung pada tanggal 23 November 1995. Anak kedua dari lima bersaudara, dari pasangan bapak Rohim dan ibu Rohaini.

Pendidikan formal yang pernah penulis tempuh meliputi : di mulai dari TK Islamiyah Sukoharjo, kemudian melanjutkan ke SDN 4 Sukoharjo 3 dan lulus pada tahun 2007.

Kemudian peneliti melanjutkan ke Sekolah Menengah Pertama di SMP Negeri 1 Sukoharjo 3 dan lulus pada tahun 2010. Peneliti melanjutkan pendidikan ke Sekolah Menengah Atas di MA Al Hikmah Way Halim, Kedaton, Bandar Lampung dan lulus pada tahun 2013. Ditahun yang sama peneliti melanjutkan pendidikan S1 di Universitas Islam Negeri (UIN) Sunan Kalijaga Yogyakarta lulus pada tahun 2017.

Kemudian ditahun 2020 peneliti mendapatkan kesempatan dari Lembaga Pengelola Dana Pendidikan (LPDP) Republik Indonesia untuk melanjutkan pendidikan S2 Prodi Magister Teknologi Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.

MOTTO:

يَرْفَعُ اللَّهُ الَّذِينَ ءَامَنُوا مِنكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ ۗ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ

“Niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. Dan Allah Maha Mengetahui apa yang kamu kerjakan”. (Q.S Al-Mujadalah:11)

إِنَّ اللَّهَ لَا يُغَيِّرُ مَا بِقَوْمٍ حَتَّىٰ يُغَيِّرُوا مَا بِأَنفُسِهِمْ

“Sesungguhnya Allah tidak akan mengubah keadaan suatu kaum hingga mereka merubah keadaan yang ada pada diri mereka sendiri.” (Q.S. Ar Rad:11)

مَنْ عَمِلَ صَالِحًا مِّن ذَكَرٍ أَوْ أُنْثَىٰ وَهُوَ مُؤْمِنٌ فَلَنُحْيِيَنَّهٗ حَيٰوةً طَيِّبَةً ۖ
وَلَنَجْزِيَنَّهُمْ أَجْرَهُم بِأَحْسَنِ مَا كَانُوا يَعْمَلُونَ

"Barang siapa yang mengerjakan amal saleh, baik laki-laki maupun perempuan dalam keadaan beriman, maka sesungguhnya akan kami berikan kepadanya kehidupan yang baik, dan sesungguhnya akan kami berikan balasan kepada mereka dengan pahala yang lebih baik dari apa yang telah mereka kerjakan." (Q.S An-Nahl: 97)

PERSEMBAHAN

Bismillahirrohmanirrohiim

Hasil karya tulis ilmiah ini saya persembahkan kepada:

1. Orang Tua Tercinta, Ayah dan Bunda yang tidak pernah lelah memotivasi dan mendoakanku
2. Abang dan adik-adikku
3. Para guru, ustad, dan kyai-kyai ku yang selalu mendoakan
4. Pemerintah Indonesia khususnya LPDP Republik Indonesia
5. Teman-teman seperjuanganku Magister Teknologi Pendidikan Angkatan 2020
6. Almamaterku tercinta, Universitas Lampung

SAN WACANA

Alhamdulillah Robbil ‘Alamin, puji syukur kehadiran Allah SWT Yang Maha Pengasih dan Maha Penyayang, atas rahmat dan berkat-Nya penulis dapat menyelesaikan tesis yang berjudul “Pengembangan E-Learning Berbasis *Blog* Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Materi Sholat Jamak dan Qasar Di Kelas VII SMP Negeri 1 Pringsewu Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa” sebagai syarat untuk mencapai gelar Magister Pendidikan pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa terselesaikannya penyusunan tesis ini tidak terlepas dari bantuan dan bimbingan berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih yang tulus dan ikhlas kepada :

1. Bapak Prof. Dr. Karomani, M.Si selaku Rektor Universitas Lampung
2. Bapak Prof. Dr. Patuan Raja, M.Pd selaku Dekan FKIP Universitas Lampung beserta staff dan jajarannya
3. Bapak Prof. Dr. Ahmad Saudi Samosir, S.T., M.T selaku Direktur Program Pascasarjana Universitas Lampung
4. Bapak Dr. Riswandi, M.Pd., selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung sekaligus Penguji II yang telah bersedia meluangkan waktunya dan membimbing, memberikan saran serta masukan sehingga tesis ini menjadi lebih baik.
5. Ibu Prof. Dr. Herpratiwi, M.Pd., selaku Ketua Program Studi Pascasarjana Teknologi Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung sekaligus sebagai Pembimbing I dan Ketua Penguji yang telah membimbing dan memberikan arahan,

bimbingan, saran-saran dan motivasi yang berarti dengan penuh kesabaran sehingga penyusunan tesis ini dapat terselesaikan

6. Bapak Dr. Muallimin, M. Pd. I, selaku Pembimbing II yang telah memberikan motivasi, bimbingan, ilmu yang berharga, serta memberikan kritik dan saran yang membangun sehingga tesis ini dapat terselesaikan
7. Bapak Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag, M.Si. selaku Penguji II yang telah memberikan arahan, bimbingan, ilmu yang berharga, serta memberikan kritik dan saran yang membangun sehingga tesis ini menjadi lebih baik
8. Bapak dan Ibu Dosen serta Staff Program Studi Magister Teknologi Pendidikan FKIP Universitas Lampung yang telah membantu, memberikan ilmu yang berharga dan motivasi, serta kemudahan bagi peneliti dalam menyelesaikan tesis.
9. Ibu Dr. Adelina Hasyim, M.Pd. dan Bapak Nanda Fiqryansyah, M.Pd., selaku Validator Ahli Media yang telah bersedia meluangkan waktu menjadi validator, memberikan arahan dan saran untuk memperbaiki produk yang dikembangkan menjadi lebih baik
10. Ibu Nur Aini, M.Pd. dan Bapak Masruron Apriyadi, M.Pd., selaku Validator Ahli Desain yang telah bersedia meluangkan waktu menjadi validator, memberikan arahan dan saran untuk memperbaiki produk yang dikembangkan menjadi lebih baik
11. Bapak Yudi Prayoga, M.Ag. dan Bapak Mahfudz Nasir, M.Pd., selaku Validator Ahli Materi yang telah bersedia meluangkan waktu menjadi validator, memberikan arahan dan saran untuk memperbaiki produk yang dikembangkan menjadi lebih baik
12. Bapak Suprpto, M.Pd., selaku Kepala Sekolah SMP Negeri 1 Pringsewu yang telah memberikan kesempatan dan mengizinkan peneliti untuk melakukan penelitian di SMP Negeri 1 Pringsewu
13. Ayah dan Bunda yang selalu memperjuangkan segalanya untuk keberhasilanku dan selalu mendukung serta mendoakanku, juga Abangku, Adik-adikku tersayang, Mamak-mamak,

Minan, Uwa dan seluruh keluarga besarku yang selalu memberikan semangat dan motivasi untukku

14. Rekan-rekan mahasiswa Magister Teknologi Pendidikan Angkatan 2020 yang telah banyak memberikan dukungan hingga terselesainya tesis ini
15. Rekan-rekan mahasiswa Magister Teknologi Pendidikan Angkatan 2019 yang telah banyak memberikan dukungan hingga terselesainya tesis ini
16. Sahabat-sahabatku grup Sahabat Untill Jannah yang telah banyak memberikan support dan doanya
17. Semua pihak yang telah membantu dan mendukung penulis dalam menyelesaikan tesis ini, yang tidak bisa disebutkan satu persatu.

Semoga dengan bantuan dan dukungan yang diberikan mendapat balasan pahala dari Allah SWT. dan peneliti berharap semoga tesis ini bisa bermanfaat bagi dunia pendidikan. Aamiin.

Bandar Lampung, Juni 2022
Peneliti



Nanda Nursyah Alam

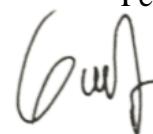
KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Allah SWT atas segala nikmat dan kehendak Nya sehingga tesis ini dapat diselesaikan. Tesis ini diajukan untuk memenuhi persyaratan memperoleh gelar Magister Teknologi Pendidikan di Universitas Lampung. Penulis menyadari penyusunan tesis ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak, sehingga penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak atas bantuannya di dalam menyelesaikan tesis ini. Penulis ucapkakan terima kasih yang sedalam dalamnya kepada Ibu Prof. Dr. Herpratiwi, M.Pd, Bapak Dr. Muallimin, M.Pd, Bapak Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Si. dan Bapak Dr. Riswandi, M.Pd atas arahan, bimbingan, tauladan, integritas, ilmu dan kesabarannya selama membimbing penulis di program magister teknologi pendidikan.

Penulis menyadari tesis ini masih jauh dari sempurna, maka penulis mengharapkan kritik dan saran kepada semua pembaca dan semoga tesis ini dapat bermanfaat bagi semua pihak. Amiin yaa robbal alamiin.

Bandar Lampung, Juni 2022

Penulis



Nanda Nursyah Alam

DAFTAR ISI

COVER	i
ABSTRAK	ii
ABSTRACK	iii
LEMBAR PERNYATAAN	iv
RIWAYAT HIDUP	v
MOTTO	vi
PERSEMBAHAN	vii
SAN WACANA	viii
KATA PENGANTAR	xi
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
I. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah	12
1.3 Pembatasan Masalah	12
1.4 Rumusan Masalah	13
1.5 Tujuan Penelitian	13
1.6 Manfaat Penelitian	14
II. TINJAUAN PUSTAKA	16
2.1 Hasil Belajar	16
2.2 Teori Belajar dan Pembelajaran	19
2.2.1 Teori Belajar Behaviorisme	21
2.2.1 Teori Belajar Kognitif	25
2.2.1 Teori Belajar Konstruktivisme	32
2.3 Media Pembelajaran	35
2.4 E-Learning	39
2.5 Blog	41

2.6 Pendidikan Agama Islam Di SMP	44
2.6.1 Pengertian PAI	44
2.6.1 Tujuan PAI	47
2.7 Sholat Jamak dan Qasar	49
2.8 Efektifitas	50
2.9 Penelitian Yang Relevan	52
2.10 Kerangka Berpikir	62
III. METODOLOGI PENELITIAN	64
3.1 Desain Penelitian	64
3.2 Tempat dan Waktu Penelitian	65
3.3 Langkah-Langkah Pengembangan dan Uji Coba Produk	65
3.4 Subjek Penelitian	74
3.5 Teknik Pengumpulan Data	74
3.6 Definisi Konseptual dan Operasional	75
3.6.1 E-Learning Berbasis Blog	75
3.6.2 Hasil Belajar	75
3.7 Teknik Analisis Data	76
3.7.1 Analisis Validasi Produk	76
3.7.2 Analisis Data Hasil Belajar Siswa	78
IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	80
4.1 Hasil Penelitian	80
4.1.1 Potensi dan Kondisi	80
4.1.2 Proses Pengembangan E-Learning Berbasis Blog	82
4.1.2.1 Pendahuluan	83
4.1.2.2 Tahap Perencanaan dan Pengembangan	83
4.1.2.3 Validasi Ahli	85
4.1.2.4 Saran Perbaikan	92
4.1.2.5 Uji Coba Produk	93
4.1.2.6 Rekapitulasi Uji Ahli dan Uji Kelompok Kecil	95
4.1.2.7 Revisi Produk	96

4.1.3 Karakteristik Produk	102
4.1.4 Efektivitas Pengembangan E-Learning Berbasis Blog.....	102
4.2 Pembahasan.....	107
4.3 Keunggulan Produk.....	109
4.4 Kekurangan Produk.....	110
4.5 Keterbatasan Penelitian	111
V. SIMPULAN DAN SARAN.....	112
5.1 Simpulan	112
5.2 Saran	114
DAFTAR PUSTAKA.....	115
LAMPIRAN.....	120

DAFTAR TABEL

Halaman

Tabel 1.1 Data Nilai Ulangan Harian Mata Pelajaran PAI Peserta Didik Kelas VII TP 2020/2021	4
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Penilaian Ahli Desain.....	69
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Penilaian Ahli Materi	70
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Penilaian Ahli Media.....	71
Tabel 3.5 Skor dan Kategori	77
Tabel 3.6 Konversi Nilai Kelayakan.....	78
Tabel 3.7 Kriteria Tingkat Keberhasilan Siswa dalam %	79
Tabel 3.8 Kriteria Hasil Belajar Siswa Tingkat Gain	79
Tabel 4.1 Hasil Observasi Sarana dan Prasarana di SMP Negeri 1 Pringsewu.....	81
Tabel 4.2 Hasil Penilaian Ahli Materi	86
Tabel 4.3 Hasil Penilaian Ahli Media.....	88
Tabel 4.4 Hasil Penilaian Ahli Desain	90
Tabel 4.5 Saran Perbaikan Ahli Materi.....	92
Tabel 4.6 Saran Perbaikan Ahli Desain	92
Tabel 4.7 Saran Perbaikan Ahli Media	93
Tabel 4.8 Respon Peserta Didik Terhadap Produk Uji Kelompok Kecil	94
Tabel 4.9 Rekapitulasi Hasil Uji Validasi Ahli Materi, Media, Desain dan Uji Kelompok Kecil.....	95
Tabel 4.10 Nilai Pretest dan Posttest	104
Tabel 4.11 Persentase Hasil Posttest.....	104
Tabel 4.12 Data Gain Ternormalisasi Hasil Belajar Setiap Siswa.....	105
Tabel 4.13 Persentase Indeks Gain	106

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Bagan Kerangka Berpikir	63
Gambar 3.1 Bagan Langkah-Langkah Proses Pengembangan	65
Gambar 4.1 Tampilan depan E-learning Blog Awal	96
Gambar 4.2 Tampilan depan E-learning Setelah Revisi 1	97
Gambar 4.3 Tampilan depan E-learning Setelah Revisi 2	97
Gambar 4.4 Tampilan depan E-learning Setelah Revisi	98
Gambar 4.5 Tampilan Menu Kegiatan Pembelajaran di Blog	99
Gambar 4.6 Tampilan Materi Pembelajaran Sholat Jamak dan Qasar Pertemuan Pertama	99
Gambar 4.7 Tampilan Materi Pembelajaran Sholat Jamak dan Qasar Pertemuan Kedua.....	100
Gambar 4.8 Tampilan Materi Pembelajaran Sholat Jamak dan Qasar Pertemuan Ketiga.....	100
Gambar 4.9 Tampilan Evaluasi Post Test Sholat Jamak dan Qasar Sebelum Revisi	101
Gambar 4.10 Tampilan Evaluasi Post Test Sholat Jamak dan Qasar Setelah Revisi	101

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
1. Lampiran 1. Surat Izin Penelitian	121
2. Lampiran 2. Surat Balasan	122
3. Lampiran 3. Surat Keterangan Penelitian	123
4. Lampiran 4. Angket Analisis Kebutuhan dan Masalah Siswa	124
5. Lampiran 5. Hasil Validasi Ahli Desain 1	125
6. Lampiran 6. Hasil Validasi Ahli Desain 2	128
7. Lampiran 7. Hasil Validasi Ahli Media 1	131
8. Lampiran 8. Hasil Validasi Ahli Media 2	135
9. Lampiran 9. Hasil Validasi Ahli Materi 1	139
10. Lampiran 10. Hasil Validasi Ahli Materi 2	142
11. Lampiran 11. Foto Kegiatan Penelitian	146
12. Lampiran 12. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	147
13. Lampiran 13. Kisi-Kisi Soal	155
14. Lampiran 14. Soal Pretest dan Posttest.....	156
15. Lampiran 15. Daftar Nilai Pretest dan Posttest	164
16. Lampiran 16. Data Gain Ternormalisasi Hasil Belajar Setiap Siswa	165
17. Lampiran 17. Daftar Nilai Keterampilan (Unjuk Kerja) Siswa	166
18. Lampiran 18. HKI (Hak Kekayaan Intelektual)	168
19. Lampiran 19. Buku Panduan Penggunaan E-learning Berbasis Blog	170

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Tahun 2020 menjadi tahun bersejarah bagi peradaban umat manusia, khususnya dalam bidang Pendidikan. Organisasi Kesehatan Dunia atau *World Health Organization* (WHO) menetapkan wabah virus corona (*COVID-19*) yang menjangkit seluruh dunia termasuk Indonesia sebagai Pandemi. Hal tersebut berakibat luas pada Pemberlakuan Pembatasan Kegiatan Masyarakat (PPKM) di seluruh Indonesia. Di Indonesia sendiri, Menteri Pendidikan dan Kebudayaan mewajibkan penyelenggaraan pembelajaran di seluruh satuan pendidikan dilaksanakan dari rumah atau Dalam Jaringan (Daring) sebagai upaya menanggulangi wabah pandemi tersebut (Jusmiana & Herianto, 2020: 2) sampai awal tahun 2022.

Kebijakan pemerintah yang menginstruksikan bekerja dari rumah dan belajar dari rumah telah membuat dampak yang besar bagi lembaga pendidikan yang ada di Indonesia, tidak terkecuali di kabupaten Pringsewu, Lampung. Salah satunya yaitu SMP Negeri 1 Pringsewu. Guru harus memutar otak agar selalu bisa memberikan pembelajaran yang menarik dan efektif. Guru harus selalu memotivasi siswa agar selalu semangat belajar dan memberikan pembelajaran dengan metode dan media pembelajaran yang berbeda dengan saat siswa belajar *offline* atau tatap muka.

Pembelajaran daring atau online di SMPN 1 Pringsewu banyak memberikan perubahan yang cukup signifikan dalam praktiknya, seperti halnya pemberlakuan pembelajaran ganjil genap belajar tatap muka secara langsung secara terbatas maupun pembelajaran

dilakukan secara *online* dari rumah serta penggunaan media pembelajaran yang sebelumnya belum pernah dipakai. Secara garis besar, Pembelajaran daring yang diimplementasikan di SMPN 1 Pringsewu berdasarkan observasi dan wawancara, saat ini lebih menitik beratkan kepada proses pembelajaran menggunakan media-media pembelajaran yang tersedia dan mudah digunakan oleh siswa dan guru diantaranya media *WhatsApp* dan *google classroom*. Dalam media *WhatsApp* dan *classroom* guru dapat mengirimkan gambar materi yang diambil dari buku ajar, *voice note*, video, link youtube dan juga mengirimkan link quiz dengan mudah, akan tetapi media tersebut belum dapat meningkatkan hasil belajar yang dilihat dari capaian dan antusias peserta didik.

Adapun fakta lain selama pembelajaran online atau daring berdasarkan hasil observasi dan wawancara terhadap kepala sekolah dan guru khususnya guru mata pelajaran PAI di SMPN 1 Pringsewu yang dimaksudkan untuk menemukan potensi dan masalah yang terjadi di sekolah tersebut, penulis menemukan permasalahan pada kegiatan pembelajaran PAI, yaitu diantaranya: (1) Di era daring ini, pembelajaran yang dilakukan cenderung satu arah, guru mengirimkan materi dan latihan di grup *WhatsApp*, kemudian siswa mencatat dan mengerjakan latihan di buku. (2) Kurangnya referensi guru dan kreatifitas guru dalam memperbanyak media pembelajaran berbasis daring atau e-learning membuat guru hanya mengandalkan media grup *WhatsApp* dan *google classroom* saja, (3) bahan ajar yang digunakan selama ini masih konvensional dan cenderung membuat siswa menjadi bosan karena monoton sehingga membuat minat siswa dalam belajar PAI menjadi kurang.

Padahal di sisi lain, berdasarkan observasi dan wawancara, kondisi dan potensi sekolah juga mendukung untuk menjalankan pembelajaran *daring*, seperti halnya para siswa SMP N 1 Pringsewu banyak yang sudah memiliki *handphone android* dan letak sekolah juga

berada ditengah kota, sebesar 95% siswa sudah memiliki *handphone* android dari jumlah siswa keseluruhan sebanyak 260 siswa. Siswa juga memiliki akses internet yang memadai dan stabil karena mayoritas siswa tinggal tidak jauh dari perkotaan.

Di tengah fasilitas yang memadai diatas guru belum memanfaatkan kelebihan diatas dengan menggunakan media pembelajaran yang berbasis internet atau *e-learning* seperti salah satunya menggunakan blog pembelajaran yang dapat memuat multimedia (video, *quiz*, gambar, game, materi) didalamnya sehingga pembelajaran menjadi menyenangkan dan siswa dapat belajar kapan saja dan dimana saja serta dapat berdampak pada meningkatnya hasil belajar siswa yang menjadi perhatian peneliti akibat menurunnya hasil belajar siswa karena media yang digunakan belum mampu membuat pembelajaran menjadi menarik motivasi siswa.

Pengembangan media pembelajaran *e-learning* berbasis *blog* ini sesuai dengan beberapa penelitian yang sudah dilakukan peneliti lain dalam kurun waktu 5 tahun terakhir yang menyatakan bahwa *e-learning* berbasis *blog* dapat digunakan dalam pembelajaran, dapat meningkatkan motivasi dan gairah belajar siswa serta meningkatkan hasil belajar siswa seperti 3 diantaranya yaitu dalam hasil penelitian (Mustafidah, 2020) yang menyatakan bahwa blog dapat digunakan dan sangat layak digunakan pada mata pelajaran PAI di SMK. Senada juga dengan penelitian yang dilakukan oleh (Nobel M Zinky, 2019) yang menunjukkan bahwa blog sebagai bahan ajar dalam pembelajaran PAI materi strategi dakwah Rosulullah saw periode mekkah dan madinah dapat digunakan dengan kategori sangat layak sebagai bahan ajar penunjang proses belajar mengajar. Begitu juga dengan penelitian yang dilakukan oleh (Eni Latifah dkk, 2018) yang menunjukkan bahwa *Blog* sebagai media pembelajaran berbasis proyek dapat meningkatkan kemampuan pemecahan

masalah siswa dan keterampilan kerjasama peserta didik.

Adapun data yang menunjukkan bahwa media pembelajaran yang digunakan selama ini belum mampu membuat capaian hasil belajar yang sesuai dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) serta motivasi belajar siswa meningkat dapat dilihat dari tabel hasil belajar mata pelajaran PAI peserta didik kelas VII di SMPN 1 Pringsewu. Dari hasil observasi, hasil belajar PAI peserta didik kelas VII di SMPN 1 Pringsewu pada ulangan harian diperoleh data sebagai berikut.

Tabel 1. Data nilai ulangan harian mata pelajaran PAI peserta didik kelas VII TP 2020/2021.

Kompetensi Dasar	K K M	Jumlah Peserta Didik	Jumlah Peserta Didik Tuntas	Jumlah Peserta Didik Tidak Tuntas	Persentasi Peserta Didik Tuntas	Persentasi Peserta Didik Tidak Tuntas
3.1 Memahami makna Q.S. al-Mujadilah: 11, Q.S. ar-Rahman: 33 dan Hadis terkait tentang menuntut ilmu. 4.1.1. Membaca Q.S. al-Mujadilah: 11 dan Q.S. ar-Rahman: 33 dengan tartil. 4.1.2. Menunjukkan hafalan Q.S. al-Mujadilah: 11, Q.S. ar-Rahman: 33 dan Hadis terkait dengan lancar. 4.1.3. Menyajikan keterkaitan semangat menuntut ilmu dengan pesan Q.S. al-Mujadilah: 11 dan Q.S. ar-Rahman: 33	75	29	26	3	89,65%	11,35%

Kompetensi Dasar	K K M	Jumlah Peserta Didik	Jumlah Peserta Didik Tuntas	Jumlah Peserta Didik Tidak Tuntas	Persentasi Peserta Didik Tuntas	Persentasi Peserta Didik Tidak Tuntas
<p>3.2 Memahami makna Q.S. an-Nisa: 146, Q.S. al-Baqarah: 153, dan Q.S. Ali Imran: 134 serta Hadis terkait tentang ikhlas, sabar, dan pemaaf</p> <p>4.2.1. Membaca Q.S. an-Nisa: 146, Q.S. al-Baqarah: 153, dan Q.S. Ali Imran: 134 dengan tartil</p> <p>4.2.2. Menunjukkan hafalan Q.S. an-Nisa: 146, Q.S. al-Baqarah: 153, dan Q.S. Ali Imran: 134 serta Hadis terkait dengan lancar</p> <p>4.2.3. Menyajikan keterkaitan ikhlas, sabar, dan pemaaf dengan pesan Q.S. an-Nisa: 146, Q.S. al-Baqarah: 153, dan Q.S. Ali Imran: 134</p>	75	29	25	4	86,20%	13,80%
<p>3.3 Memahami makna al-Asma' u al-Husna: al-'Alim, al-Khabir, as-Sami', dan al-Bashir</p> <p>4.3. Menyajikan contoh perilaku yang mencerminkan orang yang meneladani al-Asma' u al-Husna: al-'Alim, al-Khabir, as-Sami', dan al-Bashir</p>	75	29	27	2	93,10%	6,90%

Kompetensi Dasar	K K M	Jumlah Peserta Didik	Jumlah Peserta Didik Tuntas	Jumlah Peserta Didik Tidak Tuntas	Persentasi Peserta Didik Tuntas	Persentasi Peserta Didik Tidak Tuntas
3.4 Memahami makna iman kepada malaikat berdasarkan dalil naqli 4.4 Menyajikan contoh perilaku yang mencerminkan iman kepada malaikat Allah Swt.	75	29	27	2	93,10%	6,90%
3.5 Memahami makna perilaku jujur, amanah, dan istiqamah 4.5 Menyajikan makna perilaku jujur, amanah, dan istiqamah	75	29	28	1	96,55%	3,45%
3.6 Memahami makna hormat dan patuh kepada kedua orang tua dan guru, dan empati terhadap sesama 4.6 Menyajikan makna hormat dan patuh kepada orang tua dan guru, dan empati terhadap sesama	75	29	28	1	96,55%	3,45%
3.7 Memahami ketentuan bersuci dari hadas besar berdasarkan ketentuan syari'at Islam 4.7 Menyajikan cara bersuci dari hadas besar	75	29	28	1	96,55%	3,45%

Kompetensi Dasar	K K M	Jumlah Peserta Didik	Jumlah Peserta Didik Tuntas	Jumlah Peserta Didik Tidak Tuntas	Persentasi Peserta Didik Tuntas	Persentasi Peserta Didik Tidak Tuntas
3.8. memahami ketentuan salat berjemaah 4.8 mempraktikkan salat berjemaah	75	29	26	3	89,65%	10,35%
3.9. memahami ketentuan salat Jumat 4.9. Mempraktikkan salat Jumat	75	29	25	4	86,20%	13,80%
3.10 Memahami ketentuan salat jamak qasar 4.10 Mempraktikkan salat jamak dan qasar	75	29	10	19	34,49%	65,51%
3.11 Memahami sejarah perjuangan Nabi Muhammad saw. periode Makkah 4.11 Menyajikan strategi perjuangan yang dilakukan Nabi Muhammad saw. periode Makkah	75	29	23	6	79,31%	20,69%
3.12 Memahami sejarah perjuangan Nabi Muhammad saw. periode Madinah 4.12 Menyajikan strategi perjuangan yang dilakukan Nabi Muhammad saw. periode Madinah	75	29	22	7	75,86%	24,14%
3.13 Memahami sejarah perjuangan dan kepribadian <i>al-Khulafa al-Rasyidin</i> 4.13 Menyajikan strategi perjuangan dan kepribadian <i>al-Khulafa al-Rasyidin</i> .	75	29	25	4	86,20%	13,80%

Berdasarkan Tabel 1 dapat diketahui bahwa di SMPN 1 Pringsewu dari 29 peserta didik, 19 orang peserta didik belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dengan persentase ketidaktuntasan sebesar 65,51%. 10 orang peserta didik mencapai KKM dengan persentase ketuntasan sebesar 34,49%. Melihat tabel diatas terkait materi sholat jamak dan qasar persentase ketuntasan ini tergolong rendah sebab idealnya pembelajaran dikatakan berhasil jika setidaknya 75% peserta didik mampu mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Berdasarkan wawancara dengan beberapa guru mata pelajaran PAI di SMP N 1 juga ditemukan bahwa di SMP N 1 Pringsewu ini membutuhkan suatu media pembelajaran yang terkoneksi dengan layanan internet karena kondisinya banyak siswa yang sudah menggunakan *smartphone* terlebih di era pembelajaran daring atau online saat ini. Adapun hasil wawancara dengan guru-guru tersebut diantaranya:

Guru disini sudah banyak yang senior, sehingga pengembangan media pembelajaran di SMP N 1 tidak berjalan dengan cepat dimasa pandemi ini dan juga pembelajaran daring atau online masih sangat terpusat di WhatsApp grup sehingga dalam pembelajarannya siswa mengalami kebosanan hingga akhirnya tidak bersemangat mendalami materi dan mengerjakan tugas yang diberikan guru.

Guru kedua dan ketiga juga mengatakan hal demikian bahwa di masa pandemi, aktifitas pembelajaran PAI siswa tidak lepas dari sekedar mencatat di buku dan mengerjakan latihan saja:

Guru hanya mengirimkan materi digrup WhatsApp dari buku paket, dan siswa hanya mencatat dan mengikuti instruksi yang diberikan guru didalam grup WhatsApp tersebut. Siswa benar-benar tidak diberikan aktifitas lain yang dapat menunjang pemahaman dan semangat siswa dalam belajar daring.

Berdasarkan hasil angket dan wawancara diatas, untuk mengatasi masalah capaian hasil belajar diatas dan meningkatkan antusias belajar sebanyak 89% siswa merasa tertarik untuk belajar PAI materi sholat jama' dan qashar lebih lanjut dengan media pembelajaran berbasis internet yang memuat media yang bervariasi dan belajar dengan media pembelajaran yang dapat berisi video pembelajaran, audio, gambar yang menarik yang dapat mendukung dan meningkatkan antusias dan motivasi siswa di saat pembelajaran daring serta hasil belajar siswa mata pelajaran PAI.

Merujuk pada hasil belajar siswa juga dan pada penelitian-penelitian terkait diatas, maka ada sebuah platform *e-learning* berbasis *Blog* yang dapat mengakomordir banyak media didalamnya seperti video tutorial, gambar, teks narasi, audio, game dan quiz dengan hanya membuka platform tersebut secara online. Platform *Blog* ini sendiri di SMPN 1 Pringsewu masih belum digunakan dalam pembelajaran, khususnya dalam mata pelajaran PAI. Platform *Blog* ini sangat mudah digunakan oleh guru dan juga siswa sehingga tidak akan membuat guru dan siswa pusing akan teknis pembuatan dan penggunaannya. Dengan demikian, platform *Blog* ini dapat menjadi satu alternatif untuk meningkatkan motivasi dan antusias serta hasil belajar siswa terutama dalam mata pelajaran PAI.

Penyajian media pembelajaran *e-learning* berbasis *blog* dapat menjadi solusi bagi guru dalam memaksimalkan proses pembelajaran sesuai dengan kebutuhan peserta didik saat ini. Media pembelajaran *e-learning* merupakan media pembelajaran yang memanfaatkan dukungan teknologi internet. Dalam *e-learning*, pendidik tidak sekedar mengunggah materi pembelajaran yang bisa diakses secara *online* oleh peserta didik, tetapi pendidik juga melakukan evaluasi, menjalin komunikasi, berkolaborasi, dan mengelola aspek-aspek pembelajaran lainnya. Materi pembelajaran yang ditaruh di *e-learning* tidak sekedar dari file buku atau diklat yang diubah

menjadi halaman *web*, tetapi perlu memperhatikan aspek desain instruksional dan desain *web*.

Pembelajaran berbasis blog merupakan suatu kegiatan pembelajaran yang memanfaatkan media situs (*website*) yang bisa diakses melalui jaringan internet (Rusman, dkk. 2011:263). Pembelajaran berbasis *web* atau blog yang dikenal juga dengan '*web used learning*' merupakan salah satu jenis penerapan dari *e-learning*. *E-learning* adalah sebuah proses pembelajaran yang berbasis elektronik, media yang dapat digunakan adalah computer atau *smartphone*. Penyajian *e-learning* berbasis *web* ini bisa menjadi lebih interaktif dalam proses pembelajaran (Hidayati, 2010: 1). Darmawan (2012:12) menyatakan "*E-learning* pada hakikatnya adalah bentuk pembelajaran konvensional yang dituangkan dalam format digital dan disajikan melalui Teknologi Informasi". Pembuatan *e-learning* dapat menggunakan salah satu layanan aplikasi internet yaitu *blog*. *Blog* adalah kependekan dari *weblog*, yaitu istilah untuk menyebut kelompok *website* pribadi yang selalu *update* secara kontinu dan berisi *link-link* ke *website* lain yang mereka anggap menarik disertai komentar-komentar (Zebua, 2008:7). Dengan *blog*, guru dapat memberikan materi berupa teks, animasi, presentasi, diskusi, ujian, dan belajar *online*. Dalam media pembelajaran *e-learning* berbasis *blog* ini terdiri dari berbagai kombinasi warna, gambar, dan video yang bertujuan dapat memberikan kemudahan siswa untuk memahami materi yang disampaikan oleh guru. Fitur-fitur yang ada diharapkan dapat meningkatkan kemandirian siswa dalam belajar secara individu dan juga dapat meningkatkan ketertarikan siswa dalam belajar.(Devita Mustika Weni & Gatot Isnani, 2016: 119).

Sekolah di daerah pada umumnya sering terjadi keterbatasan bahan ajar. Siswa hanya mendengarkan guru ceramah sehingga pembelajaran menjadi monoton dan tidak menimbulkan ketertarikan dalam belajar siswa. Di SMP N 1 Pringsewu sendiri selama ini

dalam mata pelajaran PAI hanya menggunakan buku paket “Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti” terbitan dari Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan Tahun 2017. Proses pembelajaran hanya berfokus pada buku cetak tersebut dan saat Pemberlakuan Pembatasan Kegiatan Masyarakat (PPKM) pembelajaran daring hanya menggunakan WhatsApp Grup dan Google Classroom saja, belum adanya media pembelajaran lain yang menjadi alternatif yang dapat digunakan oleh guru untuk mendukung proses pembelajaran yang aktif dan menyenangkan. Lebih lanjut terhadap mata pelajaran PAI, terdapat beberapa topik yang sulit dipahami oleh siswa seperti halnya shalat jama’ dan qashar diatas yang menuntut adanya simulasi praktik dan audio bacaan-bacaan oleh guru atau peraga sementara proses pembelajaran saat ini berlangsung secara daring sehingga menuntut guru untuk dapat menggunakan strategi agar proses pembelajaran dikelas seperti halnya praktik bisa tetap tersampaikan dengan baik sesuai dengan kebutuhan siswa salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran blog yang dapat memuat berbagai macam fitur-fitur didalamnya. Untuk itu penting kiranya merancang bahan ajar yaitu *e-learning* berbasis blog untuk pembelajaran PAI kelas VII di SMP Negeri 1 Pringsewu.

PAI pada dasarnya bertujuan untuk menanamkan nilai spiritual kepada siswa. Keberadaannya berfungsi untuk membentuk kepribadian seorang yang beragama Islam, beriman, dan juga bertakwa kepada Allah Swt. Sehingga bentuk dari pembelajaran agama Islam ini bukan hanya berbentuk tataran konsep saja, melainkan juga berbentuk praktik yang dalam hal ini menuntut seseorang agar terampil dan terbiasa melaksanakan ibadah-ibadah yang diajarkan dalam Islam. (Ali, 2018: 203). Maka dari itu, diperlukan bahan ajar berbasis teknologi yang menarik dan dapat memuat fitur-fitur media yang sesuai dengan perkembangan zaman seperti video pembelajaran, gambar, peraga, audio, quiz dan lainnya.

Jika melihat dari fakta dilapangan dan data yang telah disampaikan diatas mendorong peneliti untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran berbasis teknologi yang diharapkan dapat digunakan untuk pembelajaran daring dan model pembelajaran berbasis teknologi kedepannya untuk meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar siswa yaitu salah satunya dengan media pembelajaran *e-learning* berbasis *blog*. Pembelajaran yang memanfaatkan jaringan internet ini diharapkan dapat mendukung proses pembelajaran daring siswa. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dan pengembangan dengan judul “Pengembangan *E-Learning* Berbasis *Blog* Mata Pelajaran PAI Kelas VII SMP N 1 Pringsewu Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan di atas, dapat diidentifikasi permasalahan dalam penelitian ini:

- a) Baik guru maupun sekolah belum mengembangkan bahan ajar berbasis teknologi dan media pembelajaran diluar WhatsApp dan Google Classroom.
- b) Keterbatasan guru dalam media pembelajaran selama pembelajaran daring yang digunakan disaat masa pandemi menjadi salah satu indikasi kurang kondusifnya pembelajaran yang dilakukan. Pembelajaran hanya menggunakan *WhatsApp* dan *Google classroom*.
- c) Terdapat 19 dari 29 hasil belajar peserta didik yang belum memahami mata pelajaran PAI tentang sholat jama' dan qashar. Nilai KKM yang yang harus dicapai adalah 75 untuk tingkat SMP.

1.3 Pembatasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a) Potensi dan kondisi dikembangkan media pembelajaran *e-learning* berbasis *blog*

mata pelajaran PAI pada materi sholat jama' dan qashar kelas VII SMP N 1 Pringsewu.

- b) Proses pengembangan media pembelajaran *e-learning* berbasis *blog* mata pelajaran PAI pada materi sholat jama' dan qashar kelas VII SMP N 1 Pringsewu
- c) Karakteristik pengembangan *e-learning* berbasis *blog* mata pelajaran PAI pada materi sholat jama' dan qashar kelas VII SMP N 1 Pringsewu
- d) Efektifitas media pembelajaran *e-learning* berbasis *blog* mata pelajaran PAI pada materi sholat jama' dan qashar kelas VII SMP N 1 Pringsewu

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dan batasan masalah diatas, dapat dirumuskan permasalahan yang akan diteliti sebagai berikut:

- a) Bagaimana potensi dan kondisi dikembangkan media pembelajaran *e-learning* berbasis *blog* mata pelajaran PAI pada materi sholat jama' dan qashar kelas VII SMP N 1 Pringsewu?
- b) Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran *e-learning* berbasis *blog* mata pelajaran PAI pada materi sholat jama' dan qashar kelas VII SMP N 1 Pringsewu?
- c) Bagaimana karakteristik pengembangan *e-learning* berbasis *blog* mata pelajaran PAI pada materi sholat jama' dan qashar kelas VII SMP N 1 Pringsewu?
- d) Bagaimana efektifitas media pembelajaran *e-learning* berbasis *blog* mata pelajaran PAI pada materi sholat jama' dan qashar kelas VII SMP N 1 Pringsewu?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, peneliti menentukan tujuan penelitian ini agar fokus dan terarah. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisa:

- a) Potensi dan kondisi untuk mengembangkan media pembelajaran *e-learning* berbasis *blog* pada mata pelajaran PAI di SMP Negeri 1 Pringsewu.
- b) Proses pengembangan media pembelajaran *e-learning* berbasis *blog* pada mata pelajaran PAI di SMP Negeri 1 Pringsewu.
- c) Karakteristik pengembangan *e-learning* berbasis *blog* mata pelajaran PAI pada materi sholat jama' dan qashar kelas VII SMP N 1 Pringsewu
- d) Efektifitas media pembelajaran *e-learning* berbasis *blog* pada mata pelajaran PAI di SMP Negeri 1 Pringsewu.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan akan memberikan kegunaan baik manfaat teoritis maupun manfaat praktis.

1. Manfaat Teoritis

- a. Memberikan sumbangsih ilmu pengetahuan kaitannya dengan penelitian pengembangan dan penerapan media pembelajaran *e-learning* berbasis *blog* di SMP
- b. Memberikan referensi pengetahuan kaitannya dengan kawasan Teknologi Pendidikan (TP) bagian pengembangan
- c. Menambah wawasan bagi para pendidik dalam kaitannya dengan *e-learning* berbasis *blog* untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peserta Didik

- 1) Media Pembelajaran dengan menggunakan *e-learning* berbasis *blog* sebagai sarana pembelajaran PAI yang dikembangkan dapat membantu peserta didik

dalam pembelajaran online atau daring yang aktif dan menyenangkan.

- 2) Media Pembelajaran *e-learning* berbasis blog yang dikembangkan dapat membantu meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran PAI.

b. Bagi Pendidik

- 1) Media Pembelajaran *e-learning* berbasis *blog* yang dikembangkan dapat digunakan sebagai salah satu media pembelajaran oleh para guru dalam menyampaikan materi pelajaran PAI.
- 2) Media Pembelajaran *e-learning* berbasis blog yang dikembangkan dapat bermanfaat bagi pendidik agar dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran PAI.
- 3) Media Pembelajaran *e-learning* berbasis blog yang dihasilkan sebagai sarana pembelajaran PAI yang dikembangkan dapat meningkatkan interaksi pendidik dengan peserta didik dalam pembelajaran daring.
- 4) Hasil penelitian diharapkan dapat meningkatkan kemampuan pendidik dalam mengembangkan media pembelajaran yang kreatif, efektif, menyenangkan dan yang dapat melibatkan seluruh indera siswa dalam pembelajaran.

c. Bagi Sekolah

- 1) Dapat menjadi bahan masukan bagi sekolah untuk selalu mengembangkan bahan ajar yang tepat untuk meningkatkan kualitas pendidikan, sehingga memiliki output yang unggul dan berkualitas.
- 2) Menyediakan *E-learning* berbasis blog yang dapat digunakan untuk sekolah sebagai salah satu media untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.3 Hasil Belajar

Belajar adalah suatu perubahan perilaku yang relatif permanen dan dihasilkan dari pengalaman masa lalu ataupun dari pembelajaran yang bertujuan atau direncanakan. Belajar merupakan kegiatan yang dilakukan oleh tiap individu dalam seluruh proses pendidikan untuk memperoleh perubahan tingkah laku dalam bentuk pengetahuan, ketrampilan dan sikap. Belajar adalah kegiatan berproses dan merupakan unsur yang sangat fundamental dalam penyelenggaraan jenis dan jenjang pendidikan. Menurut Wina Sanjaya, belajar bukanlah sekadar mengumpulkan pengetahuan, nmaun proses mental yang terjadi dalam diri seseorang. Menurut Rusman, belajar pada hakikatnya adalah proses interaksi terhadap semua situasi yang ada di sekitar individu. Dari beberapa pengertian belajar di atas maka dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan perubahan tingkah laku yang dilakukan oleh individu sehingga adanya penambahan ilmu pengetahuan, ketrampilan, sikap sebagai rangkaian kegiatan menuju perkembangan pribadi manusia seutuhnya (Teni, 2018: 174).

Hasil belajar adalah hasil pembelajaran dari suatu individu tersebut berinteraksi secara aktif dan positif dengan lingkungannya. Menurut Oemar Hamalik hasil belajar adalah bila seseorang telah belajar akan terjadi perubahan tingkah laku pada orang tersebut. Ia juga menyatakan bahwa hasil belajar merupakan suatu kemampuan internal yang telah menjadi milik pribadi seseorang dan kemungkinan orang itu melakukan sesuatu sesuai dengan kemampuan yang dimilikinya.

Menurut Nana Sudjana hasil belajar merupakan suatu kompetensi atau kecakapan yang dapat dicapai oleh siswa setelah melalui kegiatan pembelajaran yang dirancang dan dilaksanakan

oleh guru di suatu sekolah dan kelas tertentu. Sedangkan menurut Gagne dan Briggs, hasil belajar adalah kemampuan seseorang setelah mengikuti proses pembelajaran tertentu. Berdasarkan teori Taksonomi Bloom, hasil belajar dicapai melalui tiga kategori ranah yaitu ranah kognitif, afektif dan psikomotorik. Maka hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah mengikuti proses belajar yang meliputi kemampuan kognitif, afektif dan psikomotorik.

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah hasil yang diberikan kepada siswa berupa penilaian setelah mengikuti proses pembelajaran dengan menilai pengetahuan, sikap, ketrampilan pada diri siswa dengan adanya perubahan tingkah laku (Teni, 2018: 175).

Hasil belajar adalah tingkat keberhasilan yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti pembelajaran, dimana tingkat keberhasilan siswa tersebut ditandai oleh gaya belajar yang mereka gunakan sehari-hari kemudian ditandai dengan nilai yang mereka peroleh dari setiap suatu kegiatan pembelajaran. Hasil belajar siswa dengan kata lain dapat mengalami perubahan ketika gaya belajarnya dapat membawa perubahan terhadap hasilnya. Gaya belajar siswa yang beraneka macam bertujuan agar siswa dapat belajar dengan nyaman dan dapat diharapkan tujuan belajarnya bisa tercapai dengan baik.

Hasil belajar merupakan perubahan yang mengakibatkan manusia berubah dalam sikap dan tingkah lakunya (Purwanto, 2009; Wahdaniah, 2016). Aspek perubahan itu mengacu kepada taksonomi tujuan pembelajaran yang dikembangkan oleh Bloom yang mencakup aspek kognitif, afektif dan psikomotorik. Proses pembelajaran merupakan sebuah aktivitas sadar untuk membuat siswa belajar. Proses belajar mengandung implikasi bahwa pembelajaran

merupakan sebuah proses yang direncanakan untuk mencapai tujuan pembelajaran (*goal directed*). Hasil belajar merupakan perolehan dari proses belajar siswa sesuai dengan tujuan pembelajaran (*ends are being attained*). Tujuan pembelajaran menjadi hasil belajar potensial yang akan dicapai oleh anak melalui kegiatan belajarnya.

Hasil belajar yaitu sejumlah pengalaman yang diperoleh siswa yang mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Belajar tidak hanya penguasaan konsep teori mata pelajaran saja, tetapi juga penguasaan kebiasaan, persepsi, kesenangan, minat-bakat, penyesuaian sosial, jenis keterampilan, cita-cita, keinginan, dan harapan (Frita dan Lilis, 2018: 186).

Ada beberapa hal yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan adanya media pembelajaran:

1. Proses belajar mengajar menjadi mudah dan menarik

Dengan adanya media pembelajaran, guru dapat menyampaikan materi pembelajaran menjadi menarik dan mudah dimengerti oleh siswa. Sehingga siswa dapat mengerti dan memahami pelajaran dengan mudah.

2. Efisiensi belajar siswa dapat meningkat

Siswa yang belajar dengan menggunakan media maka belajar menjadi lebih efisien karena sesuai dengan tujuan pembelajaran. Guru memberikan materi bisa lebih berurutan dengan memberikan materi yang lebih mudah terlebih dahulu.

3. Membantu konsentrasi belajar siswa

Media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan siswa maka dapat membantu konsentrasi belajar siswa di dalam kelas dalam menerima materi yang diberikan oleh guru. Siswa tidak merasa bosan berada di dalam kelas dalam menerima

materi yang di berikan guru karena dengan menampilkan media pembelajaran maka siswa menjadi senang berada di dalam kelas untuk belajar dengan baik.

4. Meningkatkan motivasi belajar siswa

Media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar siswa sehingga ketika guru menyampaikan materi di dalam kelas maka perhatian siswa terhadap pelajaran dapat meningkat. Guru dapat menampilkan media pembelajaran yang menarik perhatian siswa sebelum pembelajaran di mulai.

5. Memberikan pengalaman menyeluruh dalam belajar

Dalam proses pembelajaran, siswa bukan hanya memahami hal abstrak yang di sampaikan guru tetapi siswa juga harus memahami secara nyata dari materi tersebut. Guru menggunakan media pembelajaran untuk membantu siswa supaya mempunyai lebih mengerti materi secara keseluruhan. Sehingga guru dan siswa mempunyai pengalaman yang sama dalam belajar.

6. Siswa terlibat dalam proses pembelajaran

Supaya proses pembelajaran di dalam kelas berlangsung dengan baik, bukan hanya guru yang terlibat aktif di dalam kelas tetapi siswa juga aktif mengikuti dan terlibat dalam proses pembelajaran. Siswa bukan hanya sebagai objek tetapi menjadi subjek dalam kegiatan belajar. Maka siswa memiliki kesempatan melakukan kreativitas dan mengembangkan potensi yang dimiliki melalui aktivitas dalam proses pembelajaran (Teni, 2018: 175).

2.2 Teori Belajar dan Pembelajaran

Belajar dan pembelajaran adalah dua hal yang saling berhubungan erat dan tidak dapat dipisahkan dalam kegiatan edukatif. Belajar dan pembelajaran dikatakan sebuah bentuk edukasi yang menjadikan adanya suatu interaksi antara guru dengan siswa. Kegiatan belajar mengajar yang dilakukan dalam hal ini diarahkan untuk mencapai tujuan tertentu yang telah

dirumuskan sebelum pembelajaran dilakukan. Guru secara sadar merencanakan kegiatan pembelajarannya secara sistematis dengan memanfaatkan segala sesuatunya untuk kepentingan dalam pembelajaran.

Belajar dimaknai sebagai proses perubahan perilaku sebagai hasil interaksi individu dengan lingkungannya. Perubahan perilaku terhadap hasil belajar bersifat *continuu*, fungsional, positif, aktif, dan terarah. Proses perubahan tingkah laku dapat terjadi dalam berbagai kondisi berdasarkan penjelasan dari para ahli pendidikan dan psikologi. Adapun pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik, dengan bahan pelajaran, metode penyampaian, strategi pembelajaran, dan sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar. Kemudian, keberhasilan dalam proses belajar dan pembelajaran dapat dilihat melalui tingkat keberhasilan dalam mencapai tujuan pendidikan. Dengan tercapainya tujuan pembelajaran, maka dapat dikatakan bahwa guru telah berhasil dalam mengajar. Dengan demikian, efektivitas sebuah proses belajar dan pembelajaran ditentukan oleh interaksi diantara komponen-komponen tersebut (Aprida Pane dan Muhammad Darwis Dasopang, 2017: 334).

Dalam kegiatan pembelajaran, peserta didik adalah subjek dan objek dari kegiatan pendidikan. Oleh karena itu, makna dari proses pembelajaran adalah kegiatan belajar peserta didik dalam mencapai suatu tujuan pembelajaran. Tujuan pembelajaran akan dicapai apabila peserta didik berusaha secara aktif untuk mencapainya. Keaktifan anak didik tidak hanya dituntut dari segi fisik, tetapi juga dari segi kejiwaan. Apabila hanya dari segi fisik saja yang aktif dan mentalnya tidak aktif, maka tujuan dari pembelajaran belum tercapai. Hal ini sama saja dengan peserta didik tidak belajar, karena peserta didik tidak merasakan perubahan

dalam dirinya. Belajar pada hakikatnya adalah suatu “perubahan” yang terjadi dalam diri seseorang setelah melakukan aktivitas belajar.

2.2.1 Teori Belajar Behaviorisme

Menurut teori behavioristik, belajar adalah suatu perubahan tingkah laku yang dapat diamati secara langsung, yang terjadi melalui hubungan stimulus- stimulus dan respon-respon. Para penganut teori ini berpendapat bahwa sudah cukup bagi siswa untuk mengasosiasikan stimulus-stimulus dan respon-respon yang diberi reinforcement apabila ia memberikan respon yang benar. Mereka tidak mempersoalkan apa yang terjadi dalam pikiran siswa sebelum dan sesudah respon dibuat. Behavioris berkeyakinan bahwa setiap anak manusia lahir tanpa warisan kecerdasan, warisan bakat, warisan perasaan dan warisan yang bersifat abstrak lainnya (Muhibbin Syah, 2004: 104) dan menganggap manusia bersifat mekanistik, yaitu merespon terhadap lingkungan dengan kontrol yang terbatas dan mempunyai peran yang sedikit terhadap dirinya sendiri. Dalam hal ini konsep behavioristik memandang bahwa perilaku individu merupakan hasil belajar yang dapat diubah dengan memanipulasi dan mengkreasikan kondisi-kondisi belajar dan didukung dengan berbagai penguatan (reinforcement) untuk mempertahankan perilaku atau hasil belajar yang dikehendaki (Sanyata, 2012: 3). Semuanya itu timbul setelah manusia mengalami kontak dengan alam dan lingkungan sosial budayanya dalam proses pendidikan. Maka individu akan menjadi pintar, terampil, dan mempunyai sifat abstrak lainnya tergantung pada apakah dan bagaimana ia belajar dengan lingkungannya (Evi, 2018: 17).

Teori belajar behavioristik melihat belajar merupakan perubahan tingkah laku. Seseorang telah dianggap belajar apabila mampu menunjukkan perubahan tingkah laku. Pandangan behavioristik mengakui pentingnya masukan atau input yang berupa stimulus, dan keluaran

atau output yang berupa respons. Teori belajar behavioristic menekankan kajiannya pada pembentukan tingkah laku yang berdasarkan hubungan antara stimulus dengan respon yang bias diamati dan tidak menghubungkan dengan kesadaran maupun konstruksional. Teori belajar behavioristik berlawanan dengan teori kognitif yang mengemukakan bahwa proses belajar merupakan proses mental yang tidak diamati secara kasat mata.

Teori belajar behavioristik sangat menekankan pada hasil belajar, yaitu adanya perubahan perilaku yang dapat diamati, diukur dan dinilai secara konkret. Hasil belajar diperoleh dari proses penguatan atas respons yang muncul terhadap lingkungan belajar, baik yang internal maupun eksternal. Belajar berarti penguatan ikatan, asosiasi, sifat, dan kecenderungan untuk merubah perilaku. Teori belajar behavioristik dalam pembelajaran merupakan upaya membentuk tingkah laku yang diinginkan. Pembelajaran behavioristik sering disebut juga dengan pembelajaran stimulus respons. Tingkah laku siswa merupakan reaksi-reaksi terhadap lingkungan dan segenap tingkah laku merupakan hasil belajar. Pembelajaran behavioristik meningkatkan mutu pembelajaran jika dikenalkan kembali penerapannya dalam pembelajaran. Berdasarkan komponennya, teori ini relevan digunakan dalam pembelajaran sekarang ini. Penerapan teori belajar behavioristik mudah sekali ditemukan di sekolah. Hal ini dikarenakan mudahnya penerapan teori ini untuk meningkatkan kualitas peserta didik (Novi, 2016: 65).

Belajar merupakan akibat adanya interaksi antara stimulus dan respons (Slavin, 2000). Seseorang dianggap telah belajar apabila dapat menunjukkan perubahan perilakunya. Menurut teori ini dalam belajar yang penting adalah input yang berupa stimulus dan output yang berupa respons. Stimulus adalah sesuatu yang diberikan guru kepada siswa, sedangkan

respons berupa reaksi atau tanggapan siswa terhadap stimulus yang diberikan oleh guru tersebut. Proses yang terjadi antara stimulus dan respons tidak penting untuk diperhatikan karena tidak dapat diamati dan tidak dapat diukur. Yang dapat diamati adalah stimulus dan respons, oleh karena itu apa yang diberikan oleh guru (stimulus) dan apa yang diterima oleh siswa (respons) harus dapat diamati dan diukur (Putrayasa, 2013:42).

Teori behavioristik menekankan pada kajian ilmiah mengenai berbagai respon tindakan yang dapat diamati dan penentu lingkungannya. Dengan kata lain, perilaku memusatkan pada interaksi dengan lingkungannya yang dapat dilihat dan diukur. Prinsip-prinsip perilaku diterapkan secara luas untuk membantu orang-orang mengubah perilakunya ke arah yang lebih baik (King, 2010:15). Teori belajar behavioristik adalah teori belajar yang menekankan pada tingkah laku manusia sebagai akibat dari interaksi antara stimulus dan respon. Teori belajar behavioristik berpengaruh terhadap pengembangan teori pendidikan dan pembelajaran yang dikenal dengan aliran behavioristik. Aliran ini menekankan pada terbentuknya perilaku yang tampak sebagai hasil belajar (Novi, 2016: 66).

Salah satu tokoh teori behavioristik ini adalah Ivan Pavlov (1849-1936) dengan teori classical conditioning-nya. Teori classical conditioning ini meyakini bahwa untuk menghasilkan respon-respon (perilaku) yang diinginkan maka dibutuhkan pengkondisian stimulus-stimulus untuk menggantikan stimulus-stimulus alami. Dengan demikian, dalam proses belajar, dengan tingkah laku (perilaku) sebagai ukuran keberhasilannya dapat dilakukan melalui pengaturan dan manipulasi lingkungan (*conditioning proses*) (Irham dan Wiyani, 2015: 153).

Jika belajar tujuannya adalah perubahan perilaku, maka hal ini juga yang diinginkan oleh al-Quran surat an-Nahl ayat 78 yang menegaskan bahwa manusia dilahirkan dengan tanpa pengetahuan sedikitpun, namun Allah membekali pendengaran, penglihatan dan hati agar manusia dapat mengambil pelajaran, dan tujuan akhirnya adalah manusia mau bersyukur pada Allah SWT. Syukur adalah bentuk perilaku yang dapat diukur dan dilihat. Maka ini merupakan bagian dari konsep teori behavioristik.

Pada ayat tentang tafaqquh fiddin (perintah memperdalam ilmu agama), tujuan akhirnya adalah agar setelah belajar dapat memberikan peringatan, penyadaran kepada orang lain. Supaya melaksanakan ajaran Muhammad dan menjauhi larangannya. Hal ini sebuah perilaku yang bisa dilihat dan diukur sesuai dengan teori behavioristic.

Terhadap teori *classical conditioning*, al-Quran mengajarkan yang artinya, “Dan hendaklah takut kepada Allah orang-orang yang seandainya meninggalkan dibelakang mereka anak-anak yang lemah, yang mereka khawatir terhadap (kesejahteraan) mereka. Oleh sebab itu hendaklah mereka bertakwa kepada Allah dan hendaklah mereka mengucapkan perkataan yang benar”. (QS. An-Nisa: 9).

Ayat ini mengajarkan bahwa agar anak-anak generasi penerus tidak tergolong generasi yang “lemah”, maka dianjurkan agar bertaqwa kepada Allah dan berkata-kata yang baik. Perintah agar orang tua bertaqwa dan bertutur kata yang baik/halus adalah bentuk pengkondisian lingkungan, agar anak dapat tumbuh dan berkembang sesuai dengan yang diinginkan. Hal ini berarti identik dengan teori *classical conditioning* milik Ivan Pavlov. (Irfani, 2017: 219).

2.2.2 Teori Belajar Kognitif

Teori belajar kognitivisme lebih mementingkan proses belajar dari pada hasil belajar itu sendiri. Baharudin menerangkan teori ini lebih menaruh perhatian dari pada peristiwa-peristiwa Internal (2010:167). Belajar tidak sekedar melibatkan hubungan antara stimulus dan respon sebagaimana dalam teori behaviorisme, lebih dari itu belajar dengan teori kognitivisme melibatkan proses berpikir yang sangat kompleks.

Dijelaskan oleh Baharuddin dkk. (2008: 87) menurut aliran kognitif, belajar adalah sebuah proses mental yang aktif untuk mencapai, mengingat, dan menggunakan pengetahuan. Menurut teori ini, ilmu pengetahuan dibangun dalam diri seorang anak melalui proses interaksi yang berkesinambungan dengan lingkungan. Proses ini tidak berjalan terputus-putus, tetapi melalui proses yang mengalir, sambungmenyambung, dan menyeluruh. Teori kognitif ini muncul dipengaruhi oleh psikologi gestalt. Asumsi yang mendasari teori ini adalah, bahwa setiap anak telah mempunyai pengalaman dan pengetahuan di dalam dirinya. Pengalaman dan pengetahuan ini tertata dalam bentuk struktur kognitif. Proses belajar akan berjalan dengan baik bila materi pelajaran yang baru beradaptasi (bersinambung) secara “klop” dengan struktur kognitif yang sudah dimiliki oleh anak.

Para ahli berpendapat bagaimana manusia memproses dan menyimpan informasi sangat penting dalam proses belajar. Sebagaimana Baharuddin (2010:167) menjelaskan bahwa peristiwa belajar yang dialami manusia bukan semata masalah respon terhadap stimulus (rangsangan), melainkan adanya pengukuran dan pengaturan diri yang dikontrol oleh otak. Adapun pengertian dari sistem pembelajaran kognitif adalah pemrosesan informasi pada otak, menyerap input dari dunia luar dan semua system lain, menginterpretasikan input

tersebut serta memandu pemecahan masalah/problem solving dan pengambilan keputusan (Given, 2002: 188).

Kognitivisme tidak seluruhnya menolak gagasan behaviorisme, namun lebih cenderung perluasannya, khususnya pada gagasan eksistensi keadaan mental yang bisa mempengaruhi proses belajar. Pakar psikologi kognitif modern berpendapat bahwa belajar melibatkan proses mental yang kompleks, termasuk memori, perhatian, bahasa, pembentukan konsep, dan pemecahan masalah (problem solving). Mereka meneliti bagaimana manusia memproses informasi dan membentuk representasi mental dari orang lain, objek, dan kejadian. Dalam perkembangannya lahirlah sebuah percobaan yang dilakukan salah seorang pakar psikologi asal AS, Edward C. Tollman meneliti proses kognitif dalam belajar dengan penelitian eksperimen bagaimana tikus belajar mencari jalan melintasi *maze* (teka-teki berupa jalan yang *ruwet*). Ia menemukan bukti bahwa tikus-tikus percobaannya membentuk “peta kognitif” (atau peta mental) bahkan pada awal eksperimen, akan tetapi tidak menampakan hasil belajarnya sampai mereka menerima penguatan untuk menyelesaikan jalan melintasi *maze*, suatu fenomena yang disebutnya *latent learning* atau belajar latent. Eksperimen Tollman ini menunjukkan bahwa belajar adalah lebih dari sekedar memperkuat respons melalui penguatan (Puspo, 2015: 291). Dalam perkembangan setidaknya ada tiga teori belajar yang bertitik tolak dari teori kognitifisme ini yaitu: Teori perkembangan Kognitif Bruner, teori kognitif Piaget, dan Teori bermakna Ausubel. Ketiga teori ini dijabarkan sebagai berikut:

A. Teori Jerome Bruner

Dalam penelitiannya terhadap perkembangan anak (1966), Bruner menelorkan gagasan tentang tiga mode representasi: representasi *enactive* (berbasis tindakan atau kinestetik),

representasi *iconic* (berbasis gambaran atau visualisasi), dan representasi simbolik (berbasis Bahasa atau auditori). Dari ketiga istilah diatas bisa kita simpulkan kedalam 3 gaya belajar seorang anak didik. Proses belajar lebih ditentukan bagaimana guru mampu mengatur pembelajaran sesuai dengan gaya belajar siswa.

Proses belajar terjadi melalui tahap-tahap:

- a. **Enaktif;** (aktivitas untuk memahami lingkungan melalui observasi langsung terhadap realitas yang terjadi)
- b. **Ikonik;** (Siswa mengobservasi realitas tidak secara langsung, tetapi melalui sumber sekunder , misalnya melalui gambar-gambar atau tulisan)
- c. **Simbolik;** (siswa membuat abstraksi berupa teori, penafsiran, analisis terhadap realitas yang telah diamati dan alami, seseorang mampu memiliki ide-ide atau gagasan abstrak yang dipengaruhi oleh kemampuan dalam berbahasa dan logika.)

Semua representasi mode tersebut tidak bisa dijelaskan sebagai jenjang yang terpisah, namun terintegrasi. Representasi simbolik menjadi mode terakhir. Menurut Bruner, teori ini menyatakan anak akan produktif ketika menghadapi materi baru dengan mengikuti representasi secara progressif mulai dari tahap *enactive* ke *iconic*, baru kemudian ke *simbolik*; bahkan hal ini juga berlaku bagi pembelajar dewasa. Dari sinilah terlahir teori Discovery Learning, maksudnya yaitu anak mengorganisasikan metode penyajian dengan cara dimana anak dapat mempelajari bahan sesuai dengan tingkat kemampuan anak. Dalam pembelajarannya anak harus dikondisikan berperan secara aktif dan memiliki aktifitas dalam belajar di kelas (Puspo, 2015: 293).

B. David Paul Ausubel

David P Ausubel adalah seorang ahli psikologi kognitif. Menurut Ausubel bahan subjek yang dipelajari siswa mestilah “bermakna” (meaningfull). Pembelajaran bermakna merupakan suatu proses mengaitkan informasi baru pada konsep-konsep relevan yang terdapat dalam struktur kognitif seseorang. Struktur kognitif ialah fakta-fakta, konsep-konsep, dan generalisasi generalisasi yang telah dipelajari dan diingat siswa.

Pembelajaran bermakna adalah suatu proses pembelajaran di mana informasi baru dihubungkan dengan struktur pengertian yang sudah dimiliki seseorang yang sedang melalui pembelajaran. Pembelajaran bermakna terjadi apabila siswa boleh menghubungkan fenomena baru ke dalam struktur pengetahuan yang sudah mereka miliki. Artinya, bahan subjek itu mesti sesuai dengan keterampilan siswa dan mesti relevan dengan struktur kognitif yang dimiliki siswa. Oleh karena itu, subjek mesti dikaitkan dengan konsep-konsep yang sudah dimiliki para siswa, sehingga konsep-konsep baru tersebut benar-benar terserap olehnya. Dengan demikian, faktor intelektual-emosional siswa terlibat dalam kegiatan pembelajaran.

Faktor-faktor utama yang mempengaruhi belajar bermakna menurut Ausubel adalah struktur kognitif yang ada, stabilitas, dan kejelasan pengetahuan dalam suatu bidang studi tertentu dan pada waktu tertentu. (Mulyati. 2005. 80). Menurut Ausubel, seorang anak akan belajar dengan mengasosiasikan fenomena baru ke dalam skema yang telah ia punya. Dalam proses itu seseorang dapat mengembangkan skema yang ada atau dapat mengubahnya. Dalam proses belajar ini anak mengonstruksi apa yang ia pelajari sendiri.

Inti dari teori belajar bermakna Ausubel adalah suatu proses mengaitkan informasi baru pada konsep-konsep relevan yang terdapat dalam struktur kognitif seseorang (Mulyati. 2005: 78).

Belajar akan mendatangkan hasil atau bermakna kalau guru dalam menyajikan materi pelajaran yang baru dapat menghubungkannya dengan konsep yang relevan yang sudah ada dalam struktur kognisi anak.

C. Jean Piaget

Jean Piaget adalah salah seorang profesor psikologi di Universitas Jenewa, Swiss. Teorinya tentang perkembangan kognitif anak merupakan salah satu tonggak munculnya kognitivisme. Perkembangan kognitif merupakan pertumbuhan logika berpikir dari bayi sampai dewasa. Piaget memiliki asumsi dasar kecerdasan manusia dan biologi organisme berfungsi dengan cara yang sama. Keduanya adalah sistem terorganisasi yang secara konstan berinteraksi dengan lingkungan.

Pengetahuan merupakan interaksi antara individu dengan lingkungan. *Outcome* dari perkembangan kognitif adalah konstruksi dari *schema* kegiatan, operasi konkret dan operasi formal. Komponen perkembangan kognitif adalah asimilasi dan akomodasi, yang diatur secara seimbang dengan Memfasilitasi berpikir logis melalui ekperimentasi dengan objek nyata.

Menurut teori ini, belajar adalah perubahan persepsi dan pemahaman (skemata). Perubahan persepsi dan pemahaman tidak selalu berbentuk perubahan tingkah laku yang bisa diamati. Asumsi dasar teori ini adalah setiap anak telah mempunyai pengalaman dan pengetahuan dalam dirinya. Pengalaman dan pengetahuan ini tertata dalam bentuk struktur kognitif. Proses belajar akan berjalan baik bila materi pelajaran yang baru beradaptasi secara “klop” dengan struktur kognitif yang telah dimiliki oleh siswa. Proses belajar terjadi menurut pola tahap-tahap perkembangan tertentu sesuai dengan perkembangan usia siswa.

Dalam pandangan Piaget, pengetahuan datang dari tindakan, perkembangan kognitif sebagian besar bergantung kepada seberapa jauh anak aktif memanipulasi dan aktif berinteraksi dengan lingkungannya. Seorang anak berhadapan dengan tantangan, pengalaman, gejala baru, dan persoalan yang harus ditanggapinya secara kognitif (mental). Untuk itu, setiap anak harus mengembangkan skema pikiran lebih umum atau rinci, atau perlu perubahan, menjawab dan menginterpretasikan pengalaman-pengalaman tersebut. Dengan cara itu, pengetahuan seseorang anak akan terbentuk dan selalu berkembang.

Empat tahap perkembangan kognitif menurut Piaget sebagaimana Erawati dkk menjelaskan (2008: 70) sebagai berikut:

1. Tahap sensorik motorik (0-2 tahun)

Tahap ini ditandai dengan belum adanya kemampuan Bahasa sehingga seluruh interaksi anak dengan lingkungan sebagian besar menggunakan sensorimotorik. Orientasi berpikir anak hanya berfokus pada area di sini dan sekarang (*here and now*). Anak pada tahap ini bersifat egosentrik yakni segala sesuatu dilihat dari dirinya sendiri sebagai kerangka pikir. Pada akhir masa sensorimotor, anak mengembangkan konsep *permanensi* objek di mana anak sudah mengerti walaupun objek tidak terlihat anak tapi objek tetap ada. Akan tetapi pada usia ini sebagaimana Piaget dalam eksperimennya terhadap anaknya yang berusia 7 bulan bahwa bayi dibawah usia 28 bulan belum mengenal objek permanen, artinya benda apapun yang tidak ia lihat, tidak ia sentuh, atau tidak ia dengar selalu dianggap tidak ada meskipun sesungguhnya benda itu ada ditempat lain.

2. Tahap praoperasional (2-6 tahun)

- a. Berpikir prakonseptual (2-4 tahun). Anak mulai mengklasifikasikan sesuatu dalam kelompok-kelompok tertentu karena persamaan tapi mereka masih membuat kesalahan

seperti, semua laki-laki dewasa adalah papa, semua wanita dewasa adalah mama, semua mainan adalah milikku. Penalaran anak transduktif misalnya, sapi adalah binatang besar berkaki empat sehingga semua binatang yang besar dan berkaki empat disebut sapi.

- b. Berpikir intuitif (4-7 tahun). Anak menyelesaikan masalah secara intuitif karena belum mampu berpikir logis. Karakteristik cara berpikir anak pada fase ini adalah kegagalan anak akan mengembangkan konservasinya. Konservasi didefinisikan sebagai kemampuan untuk memahami bahwa jumlah, panjang, isi atau luas tetap konstan meski berbeda-beda tampilannya di hadapan anak.

3. Tahap operasional kongkrit (6-12 tahun)

Anak sekarang sudah mempunyai kemampuan konservasi, klasifikasi, seriasi dan konsep angka. Proses berpikir anak pada tahap ini berpusat pada peristiwa-peristiwa kongkrit yang terlihat oleh anak. Anak dapat menyelesaikan masalah yang melibatkan operasi yang kompleks asalkan kongkrit dan tidak abstrak. Pada periode ini anak baru mampu berfikir sistematis mengenai benda-benda dan peristiwa-peristiwa yang konkret.

4. Tahap formal yang bersifat internal (12-18 tahun)

Anak usia ini bisa mengatasi situasi dengan menggunakan hipotesis dan kapasitas berfikirnya menggunakan prinsip-prinsip yang abstrak, proses berpikirnya tidak terikat pada hal-hal yang eksklusif, langsung dan riil.

Menurut pandangan islam sendiri, Al-Quran sangat menekankan pada proses berfikir. Ada banyak ayat yang memberikan stimulus agar manusia berfikir. Misalnya dalam al-Qur'an surat al -Ghasyiyah ayat 17- 21, dari ayat tersebut cukup memberikan rangsangan kepada manusia untuk merenung dan berfikir.

Adapun arti dari surat al-Ghasyiyah ayat 17- 21: “Maka apakah mereka tidak memperhatikan unta bagaimana dia diciptakan. Dan langit, bagaimana ia ditinggikan. Dan gunung-gunung bagaimana ia ditegakkan. Dan bumi bagaimana ia dihamparkan. Maka berilah peringatan, karena sesungguhnya kamu hanyalah orang yang memberi peringatan”. (QS. al- Ghasyiyah: 17-21).

Ayat di atas menunjukkan betapa Allah merangsang manusia untuk merenungkan bagaimana proses biologis unta diciptakan. Memberikan stimulus kepada setiap manusia untuk memikirkan hal-hal yang ada di sekitarnya seperti langit, gunung, bahkan bumi yang kita injak, dan yang lainnya.. Dalam hal ini, sejalan dengan pendapat Piaget dalam Sulistyorini (2009: 24) yang mengemukakan bahwa ada empat faktor yang dapat mempengaruhi perkembangan kognitif, yaitu factor lingkungan fisik, kematangan, lingkungan sosial, dan ekuibilitas (interaksi individu dengan lingkungan maupun pengalaman fisik). Perenungan manusia terhadap lingkungan itu adalah bagian dari aktivitas mental dari setiap individu (Irfani, 2017: 219).

2.2.3 Teori Belajar Konstruktivisme

Konstruktivisme adalah teori tentang bagaimana pelajar membangun pengetahuan dari pengalaman, yang unik untuk setiap individu. Konstruktivisme menurut Piaget (1971) adalah sistem penjelasan tentang bagaimana siswa sebagai individu beradaptasi dan memperbaiki pengetahuan. Konstruktivisme merupakan pergeseran paradigma dari behaviourisme ke teori kognitif. Epistemologi behaviourist berfokus pada kecerdasan, domain tujuan, tingkat pengetahuan, dan penguatan. Sementara epistemologi konstruktivis mengasumsikan bahwa siswa membangun pengetahuan mereka sendiri berdasarkan

interaksi dengan lingkungan mereka. Empat asumsi epistemologis adalah inti dari apa yang kita sebut sebagai "pembelajaran konstruktivis". Yang pertama adalah, pengetahuan secara fisik dibangun oleh siswa yang terlibat dalam pembelajaran aktif. Kedua, pengetahuan secara simbolis dikonstruksi oleh siswa yang membuat representasi tindakan mereka sendiri; Pengetahuan dibangun secara sosial oleh siswa yang menyampaikan makna mereka kepada orang lain; dan yang terakhir adalah, Pengetahuan secara teori dikonstruksi oleh siswa yang mencoba menjelaskan hal-hal yang tidak sepenuhnya mereka pahami (Singh & Yaduvanshi, 2015).

Teori belajar konstruktivisme adalah sebuah teori yang memberikan kebebasan terhadap manusia yang ingin belajar atau mencari kebutuhannya dengan kemampuan menemukan keinginan atau kebutuhannya tersebut dengan bantuan fasilitasi orang lain, sehingga teori ini memberikan keaktifan terhadap manusia untuk belajar menemukan sendiri kompetensi, pengetahuan, atau teknologi dan hal lain yang diperlukan guna mengembangkan dirinya sendiri (Nurfatimah, 2019: 124).

Konstruktivisme pada dasarnya adalah teori yang didasarkan pada observasi dan studi ilmiah, tentang bagaimana orang belajar. Dalam konstruktivisme, pengetahuan sebelumnya memainkan peran penting dalam membangun pengetahuan secara aktif (Liu, 2010). Dikatakan bahwa orang membangun pemahaman dan pengetahuan mereka sendiri tentang dunia, melalui hal-hal dan merefleksikan pengalaman-pengalaman itu. Ketika seseorang menemukan sesuatu yang baru, ia harus mendamaikannya dengan ide dan pengalaman sebelumnya, mengubah apa yang ia yakini, atau membuang informasi baru itu sebagai sesuatu yang tidak relevan. Untuk melakukan ini, individu harus mengajukan pertanyaan, mengeksplorasi, dan menilai apa yang ia ketahui. Di kelas, pandangan konstruktivis tentang pembelajaran dapat menunjukkan sejumlah praktik pembelajaran yang berbeda. Dalam pengertian yang paling umum, biasanya berarti mendorong siswa

untuk menggunakan teknik aktif (eksperimen, pemecahan masalah dunia nyata) untuk menciptakan lebih banyak pengetahuan dan kemudian untuk merenungkan dan berbicara tentang apa yang mereka lakukan dan bagaimana pemahaman mereka berubah. Guru memastikan dia memahami konsepsi siswa yang sudah ada sebelumnya, dan membimbing kegiatan untuk mengatasinya dan kemudian membangunnya (Oliver, 2003: 2000).

Menurut Driscoll (2000), teori pembelajaran konstruktivisme adalah filsafat yang meningkatkan pertumbuhan logis dan konseptual siswa. Konsep yang mendasari dalam teori pembelajaran konstruktivisme adalah peran yang mengalami atau koneksi dengan bermain suasana yang berdekatan dalam pendidikan siswa. Teori pembelajaran konstruktivisme berpendapat bahwa orang menghasilkan pengetahuan dan membentuk makna berdasarkan pengalaman mereka. Dua konsep kunci dalam teori pembelajaran konstruktivisme yang menciptakan konstruksi pengetahuan baru individu adalah akomodasi dan asimilasi. Asimilasi menyebabkan seseorang memasukkan pengalaman baru ke dalam pengalaman lama. Hal ini menyebabkan individu untuk mengembangkan pandangan baru, memikirkan kembali apa yang pernah disalahpahami, dan mengevaluasi apa yang penting, pada akhirnya mengubah persepsinya. Akomodasi, di sisi lain, membingkai ulang dunia dan pengalaman baru ke dalam kapasitas mental yang sudah ada (Sugrah, 2019: 126).

Jika teori konstruktivis adalah cara terbaik untuk mendefinisikan pembelajaran, maka untuk mempromosikan pembelajaran siswa, perlu untuk menciptakan lingkungan belajar yang secara langsung memaparkan siswa pada materi yang dipelajari. Karena hanya dengan mengalami dunia secara langsung siswa dapat memperoleh makna dari

pembelajaran mereka. Ini menimbulkan pandangan bahwa pembelajaran konstruktivis harus terjadi dalam lingkungan belajar konstruktivis yang cocok.

Adapun Tiga garis besar pandangan konstruktivisme dalam pembelajaran, yaitu:

1. Pengetahuan merupakan hasil konstruksi manusia dan bukan sepenuhnya representasi suatu fenomena atau benda. Fenomena atau obyek memang bersifat obyektif, namun observasi dan interpretasi terhadap suatu fenomena atau obyek terpengaruh oleh subyektivitas pengamat.
2. Pengetahuan merupakan hasil konstruksi sosial. Pengetahuan terbentuk dalam suatu konteks sosial tertentu. Oleh karena itu pengetahuan terpengaruh kekuatan sosial (ideologi, agama, politik, kepentingan suatu kelompok, dsb) dimana pengetahuan itu terbentuk.
3. Pengetahuan bersifat tentatif. Sebagai konstruksi manusia, kebenaran pengetahuan tidaklah mutlak tetapi bersifat tentatif dan senantiasa berubah. Sejarah telah membuktikan bahwa sesuatu yang diyakini “benar” pada suatu masa ternyata “salah” di masa selanjutnya (Sugrah, 2019: 127).

2.3 Media Pembelajaran

Berdasar Kamus Besar Bahasa Indonesia dalam jaringan (KBBI daring) kata media diartikan alat; perantara; penghubung; atau yang terletak antara dua pihak. Kata media sendiri berasal dari bahasa latin dari kata *medium*, yang secara harfiah memiliki arti “perantara” atau pengantar. Sedangkan menurut *Education Association*, media merupakan benda yang dimanipulasikan, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan beserta instrumen yang dipergunakan dengan baik dalam kegiatan belajar mengajar, dapat memengaruhi efektivitas program instruksional (Abdul, 2018: 99).

Media dalam bahasa Arab adalah *wasā'il* merupakan jamak dari kata *wasīlah* yang berarti perantara atau pengantar. Kata perantara itu sendiri berarti berada di antara dua sisi atau yang mengantarai kedua sisi tersebut. Karena posisinya yang berada di tengah, ia bisa disebut juga sebagai pengantar atau penghubung, yakni mengatarkan atau menghubungkan atau menyalurkan sesuatu dari satu sisi ke sisi lainnya. Pendapat yang senada disampaikan Asnawir dan Basyiruddin Usman bahwa media merupakan sesuatu yang bersifat menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan audien (siswa) sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada dirinya. Sedangkan Zakiah Daradjat menyatakan bahwa media pendidikan atau pembelajaran merupakan suatu benda yang dapat diindrai, khususnya penglihatan dan pendengaran, baik yang terdapat di dalam maupun di luar kelas, yang digunakan sebagai alat bantu penghubung (media komunikasi) dalam proses interaksi belajar mengajar untuk meningkatkan efektivitas hasil belajar siswa (Abdul, 2018: 99).

Media merupakan salah satu komponen sistem pembelajaran. Sebagai komponen, media hendaknya merupakan bagian integral dan harus sesuai dengan proses pembelajaran secara menyeluruh. Ujung akhir dari pemilihan media adalah penggunaan media tersebut dalam kegiatan pembelajaran, sehingga memungkinkan siswa dapat berinteraksi dengan media yang dipilih (Teni, 2018: 173).

Menurut Yusufhadi Miarso (2011: 457), media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan si belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang

disengaja, bertujuan, dan terkendali. Media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar, yakni penunjang penggunaan metode mengajar yang dipergunakan guru. Sedangkan menurut Azhar Arsyad (2004: 10), media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa dalam belajar. Berdasarkan uraian para ahli tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud dengan media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar sehingga makna pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan pendidikan atau pembelajaran dapat tercapai dengan efektif dan efisien.

Media pembelajaran sangat penting dalam proses pembelajaran karena guru dapat menyampaikan materi kepada siswa menjadi lebih bermakna. Guru tidak hanya menyampaikan materi berupa kata-kata dengan ceramah tetapi dapat membawa siswa untuk memahami secara nyata materi yang di sampaikan tersebut. Menurut Wina Sanjaya (2014: 73) ada beberapa fungsi dari penggunaan media pembelajaran yaitu:

1. Fungsi komunikatif

Media pembelajaran digunakan untuk memudahkan komunikasi antara penyampai pesan dan penerima pesan. Sehingga tidak ada kesulitan dalam menyampaikan bahasa verbal dan salah persepsi dalam menyampaikan pesan.

2. Fungsi motivasi

Media pembelajaran dapat memotivasi siswa dalam belajar. Dengan pengembangan media pembelajaran tidak hanya mengandung unsur *artistic* saja akan tetapi memudahkan siswa mempelajari materi pelajaran sehingga dapat meningkatkan gairah siswa untuk belajar.

3. Fungsi kebermaknaan

Penggunaan media pembelajaran dapat lebih bermakna yakni pembelajaran bukan hanya meningkatkan penambahan informasi tetapi dapat meningkatkan kemampuan siswa untuk menganalisis dan mencipta.

4. Fungsi penyamaan persepsi

Dapat menyamakan persepsi setiap siswa sehingga memiliki pandangan yang sama terhadap informasi yang di sampaikan.

5. Fungsi individualitas

Dengan latar belakang siswa yang berbeda, baik itu pengalaman, gaya belajar, kemampuan siswa maka media pembelajaran dapat melayani setiap kebutuhan setiap individu yang memiliki minat dan gaya belajar yang berbeda

Media pembelajaran juga mempunyai fungsi yang lain yaitu sebagai berikut:

1) Menangkap suatu obyek atau peristiwa-peristiwa tertentu

Dapat diabadikan dengan foto, film atau direkam melalui video atau audio

2) Memanipulasi keadaan atau obyek tertentu

Melalui media pembelajaran guru dapat menyajikan bahan pelajaran yang bersifat abstrak menjadi konkret sehingga mudah dipahami

3) Menambah gairah dan motivasi belajar siswa

Dengan penggunaan media, perhatian siswa terhadap materi pembelajaran dapat lebih meningkat (Wina Sanjaya, 2014: 73-75).

Dengan adanya kemajuan teknologi informasi dan komunikasi maka guru dalam memberikan materi pelajaran harus mengikuti kemajuan tersebut. Guru harus dapat menggunakan media

pembelajaran yang menarik, menyenangkan dan sesuai dengan kebutuhan belajar siswa. Sehingga siswa dapat dengan mudah menerima pelajaran yang di berikan oleh guru. Manfaat media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran adalah sebagai berikut :

- a) Pembelajaran lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- b) Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya, sehingga dapat lebih di pahami siswa, serta memungkinkan siswa menguasai tujuan pembelajaran dengan baik.
- c) Metode pembelajaran bervariasi, tidak semata-mata hanya komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata lisan pengajar, siswa tidak bosan, dan pengajar tidak kehabisan tenaga.
- d) Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan penjelasan dari pengajar saja, tetapi juga aktivitas lain yang dilakukan seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan lain-lainya (Teni, 2018: 178).

2.4. E-Learning

E-learning tersusun dari dua bagian, yaitu 'e' yang merupakan singkatan dari “electronica” dan “learning” yang berarti “pembelajaran”. Jadi *e-learning* berarti pembelajaran dengan menggunakan jasa bantuan perangkat elektronika. Jadi dalam pelaksanaannya, *e learning* menggunakan jasa audio, video atau perangkat komputer atau kombinasi dari ketiganya. Dengan kata lain *e-learning* adalah pembelajaran yang dalam pelaksanaannya didukung oleh jasa teknologi seperti telepon, audio, videotape, transmisi satelite atau komputer (Satria dkk, 2019: 135).

Implementasi internet pada dunia pendidikan dikenal dengan istilah *e-learning*, atau bisa diartikan dengan pembelajaran secara elektronik. Konsep *e-learning* ini sudah banyak di

terapkan pada sekolah-sekolah maupun universitas. *E-learning* juga dikenal dengan istilah *Distance Learning* atau pembelajaran jarak jauh, dikatakan demikian karena konsep *e-learning* ini sudah banyak diterapkan pada kalangan pelajar atau mahasiswa. *E-learning* bisa juga dilakukan secara informal dengan interaksi yang lebih sederhana, misalnya melalui *video conference*. Sarana *video conference* dapat dilakukan dimana saja, kapan saja dan dengan *dress code* apa saja. Anda bisa mengadakan *e-learning* melalui konsep *video conference* hanya dengan duduk di depan komputer, *laptop, gadget*, maupun *smartphone* (Aris Budiman dkk, 2019: 134).

E-learning adalah media yang digunakan untuk menyalurkan informasi dari pendidik ke peserta didik melalui media komputer dan internet. Pada saat ini maupun masa yang akan datang teknologi *e-learning* dapat menjadi sebuah solusi dan teknologi alternatif untuk digunakan sebagai metode pembelajaran. *E-learning* memungkinkan pendidik dan peserta didik melakukan pembelajaran tanpa harus bertemu secara fisik dan tidak dibatasi waktu untuk melakukan pembelajaran. *E-learning* juga sering dipahami sebagai suatu bentuk pembelajaran berbasis *web* yang dapat diakses pada jaringan komputer, baik berbentuk internet maupun intranet (Aris Budiman dkk, 2019: 133).

E-learning merupakan salah satu media yang dapat digunakan sebagai pembelajaran jarak jauh antara pendidik dan peserta didik dalam melihat jadwal, mengirimkan berkas tugas sekolah, melihat nilai, konsultasi, dan bahkan melakukan diskusi sehingga siswa dapat melakukan kapanpun dan dimanapun tanpa harus bertatap muka dengan pendidik.

Saat ini *e-learning* telah dimanfaatkan dalam berbagai model pembelajaran yang berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK), salah satu aplikasi *e-learning* yaitu blog. *E-*

learning berbasis *web/blog* merupakan alternative pendidikan yang sering digunakan oleh para pendidik pembelajar di dunia sekarang ini. Banyak pendidikan yang dilaksanakan atau dilakukan di *web/blog* ini yang bertujuan untuk pendidikan jarak jauh. Bentuk pembelajarannya pun beragam, ada yang berupa *ebook*, video, web atau blog, jejaring sosial, dan lain-lain, yang tentu saja mempermudah pendidik mendapatkan pengetahuan yang dibutuhkannya (Aris dkk, 2019: 134).

2.5 Blog

Blog merupakan *web* yang ditulis sesuai dengan kronologi waktu, lalu ditampilkan secara terbalik dari kronologi penulisan (maksudnya tulisan yang lebih baru akan muncul di atas tulisan yang lebih lama). Isi *blog* tidak harus berupa tulisan, tapi juga bisa berupa gambar dan/atau video. Selain itu, di setiap *blog* biasanya juga terdapat fasilitas komentar yang memungkinkan terjadinya komunikasi, diskusi, atau bahkan debat antara pengunjung *blog* dengan pemilik *blog* atau antar sesama pengunjung *blog* itu sendiri tentang tulisan yang ada di *blog* tersebut. Ada beberapa jenis *blog* di antaranya adalah: *Blog* Pribadi, *Blog* Bertopik, *Blog* Kesehatan, *Blog* Politik, *Blog* Sastra, *Blog* Perjalanan, *Blog* Bisnis, *Blog* Pendidikan, dan masih banyak lagi *blog* yang lainnya (Nova, 2018: 150).

Dengan kata lain, *blog* adalah sebuah halaman *web* yang berisi tulisan pribadi atau kelompok yang diurutkan berdasarkan kronologis waktu dan memungkinkan pengunjungnya untuk memberikan komentar. Artinya, di dalam *blog* dapat terjadi interaksi antara pengelola *blog* (guru) dengan pengguna *blog* (peserta didik).

Blog merupakan web yang begitu mudah untuk digunakan. Guru sebagai pengelola laman blog dapat dengan mudah menggunakan fitur-fitur yang tersedia dalam blog, baik untuk

mengupload materi pelajaran maupun melakukan evaluasi belajar yang keduanya dilakukan secara online. Mahendra (2016: 3) menyatakan alternatif media yang dapat digunakan dalam mengemas materi atau konten pembelajaran TIK menjadi lebih menarik adalah media pembelajaran berbasis internet yang salah satu pengaplikasiannya adalah media berbentuk blog. Dalam artikelnya, Ernalida (2018: 40) menuliskan bahwa penggunaan blog sebagai media pembelajaran dapat membantu peserta didik memahami materi pelajaran dengan baik dan menyenangkan. (Nova, 2018: 146)

Blog sebagai media pembelajaran secara umum dapat diterapkan pada peserta didik di semua satuan pendidikan, mulai dari SD, SMP, sampai dengan SMA/SMK. Dikatakan demikian karena memang peserta didik di zaman sekarang sudah terbiasa mencari dan mengakses informasi yang dibutuhkan dari berbagai situs atau *web* yang tersedia dengan menggunakan teknik penelusuran Google (*search engine*).

Dalam dunia pendidikan, pemanfaatan media *blog* dapat meningkatkan kualitas diri dan kompetensi seorang guru. Artinya, dengan memanfaatkan *blog*, guru akan lebih kreatif karena memang dituntut, baik untuk mengupload materi pelajaran maupun untuk menyiapkan kuis interaktifnya, serta melakukan interaksi tanya jawab dengan peserta didik. Untuk melakukan kesemuanya ini, guru dituntut untuk selalu berkreasi dan banyak belajar (Nova, 2018: 147).

Blog memiliki fitur-fitur yang dapat digunakan, baik untuk menunjang proses pembelajaran maupun evaluasi belajar secara *online*. *Blog* sebagai media pembelajaran dikelola oleh guru sebagai pemilik dan pengelola *blog*. Peserta didik dapat mengikuti pembelajaran melalui *blog* dengan cara membaca, men-download materi pembelajaran, dan mengerjakan kuis interaktif

melalui *blog*. *Blog* adalah solusi untuk mengatasi kurangnya waktu pembelajaran di sekolah. Media pembelajaran *blog* ini juga bisa diakses di rumah dengan mudah, sepanjang ada jaringan internet (Nova, 2018: 149).

Secara teknis, membuat blog tergolong tidak sulit, karena tidak memerlukan pengetahuan pemrograman dan sintaks yang rumit. Sebelum membuat blog, kita harus mempunyai alamat e-mail terlebih dahulu. Tanpa e-mail kita tidak akan bisa membuat blog. Alamat email yang digunakan adalah gmail.

Adapun langkah- langkah dalam membuat e-learning berbasis blog di blogger adalah sebagai berikut:

1. Masuk ke situs blogger di <http://blogger.com>
2. Kemudian lihat di kanan bawah, rubah bahasa menjadi bahasa indonesia agar lebih mudah
3. Setelah itu, klik buat blog untuk mulai membuat blog pembelajaran
4. Masuk/login menggunakan username/nama pengguna serta password gmail
5. Isi Judul Blog, Alamat dan kemudian pilih tema yang diinginkan

Pembuatan judul blog bisa disesuaikan dengan rencana niche blog yang akan digunakan. Judul, alamat link blog, dan tema blog ini nantinya bisa dirubah kapan saja pada menu pengaturan.

6. Klik tombol "Buat blog"

Dengan menekan tombol tersebut, blog yang akan buat sudah jadi. Kemudian untuk melihat blog yang telah dibuat, klik menu Lihat blog. Blog yang telah dibuat dengan judul dan alamat serta template yang dipilih sudah jadi. Namun belum ada isi postingan atau blog masih kosong. Untuk membuat postingan blog lakukan buat postingan baru.

7. Membuat Postingan Baru

Buat judul menarik dan sertakan gambar untuk membuat postingan yang menarik pada blog. Pengeditan di laman ini hampir mirip dengan tampilan Microsoft word. Bedanya, tidak ada tampilan margin, serta menu lain yang ada di word.

Dengan cara lain, penulis dapat menulisnya melalui Microsoft word dengan tanpa menyertakan gambar terlebih dahulu. Kemudian dari tulisan di Ms. Word bisa dicopy dan paste-kan di halaman ini. lakukan juga editing seperlunya. Postingan dapat diisi gambar, video, link kuis dan lain sebagainya. Jika telah selesai menulis, klik tombol terbitkan. Blog yang dibuat telah jadi dan sudah berisi postingan untuk dilihat orang lain.

2.6 PENDIDIKAN AGAMA ISLAM di SMP

a. Pengertian Pendidikan Agama Islam (PAI)

Menurut bahasa, kata “pendidikan” berasal dari kata dasar didik dan awalan men, menjadi mendidik yaitu kata kerja yang artinya memelihara dan memberi latihan (ajaran). Pendidikan sebagai kata benda berarti proses perubahan sikap dan tingkah laku seseorang atau kelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pembelajaran dan latihan.

Secara terminologis, para ahli pendidikan mendefinisikan kata pendidikan dari berbagai tinjauan. Hasan Langgulung melihat arti pendidikan dari sisi fungsi pendidikan, yaitu: pertama, dari segi pandangan masyarakat, dimana pendidikan merupakan upaya pewarisan kebudayaan yang dilakukan oleh generasi tua kepada generasi muda agar kehidupan masyarakat tetap berkelanjutan. Kedua, dari segi kepentingan individu, pendidikan diartikan sebagai upaya pengembangan potensi - potensi yang tersembunyi dan dimiliki manusia (Ahmad Tafsir,dkk, 2004: 278).

Definisi pendidikan yang disandarkan pada makna dan aspek serta ruang lingkungannya, dapat dilihat apa yang dikemukakan oleh Ahmad D. Marimba, bahwa pendidikan adalah bimbingan atau pimpinan secara sadar oleh pendidik terhadap perkembangan jasmani dan rohani terdidik menuju terbentuknya kepribadian utama. Dalam sistem pendidikan nasional, istilah pendidikan diartikan sebagai usaha sadar untuk menyiapkan peserta didik melalui bimbingan, pembelajaran, dan latihan bagi peranannya di masa yang akan datang (Ahmad Tafsir,dkk, 2004: 279). Dari beberapa pendapat para ahli dapat diketahui bahwa pendidikan merupakan aktivitas yang disengaja dan bertujuan yang di dalamnya terlibat berbagai faktor yang saling berkaitan antara satu dengan lainnya, sehingga membentuk satu sistem yang saling mempengaruhi.

Adapun definisi PAI menurut pendapat beberapa pakar adalah sebagai berikut:

- a. Menurut Abdul Majid dan Dian Andayani (2004:130) dalam buku Pendidikan Agama Islam Berbasis Kompetensi bahwa PAI adalah upaya sadar dan terencana dalam menyiapkan peserta didik untuk mengenal, memahami, menghayati, hingga mengimani, ajaran agama Islam, dibarengi dengan tuntunan untuk menghormati penganut agama lain dalam hubungannya dengan kerukunan antar umat beragama hingga terwujud kesatuan dan persatuan bangsa. Dalam hal ini, PAI merupakan suatu aktivitas yang disengaja untuk membimbing manusia dalam memahami dan menghayati ajaran agama Islam serta dibarengi dengan tuntutan untuk menghormati penganut agama lain.
- b. Menurut Zakiyah Daradjat yang disitir oleh Abdul Majid dan Dian Andayani (2004:130) bahwa PAI adalah suatu usaha untuk membina dan mengasuh peserta didik agar senantiasa dapat memahami ajaran Islam secara menyeluruh. Lalu menghayati tujuan, yang pada akhirnya mengamalkan serta menjadikan Islam sebagai pandangan hidup. Di

sini, PAI tidak hanya bertugas menyiapkan peserta didik dalam rangka memahami dan menghayati ajaran Islam namun sekaligus menjadikan Islam sebagai pedoman hidup.

- c. Menurut Azizy yang dikutip oleh Abdul Majid dan Dian Andayani (2004: 131) mengemukakan bahwa esensi pendidikan yaitu adanya proses transfer nilai, pengetahuan, dan ketrampilan dari generasi tua kepada generasi muda agar generasi muda mampu hidup. Oleh karena itu ketika kita menyebut PAI, maka akan mencakup dua hal (a) mendidik siswa untuk berperilaku sesuai dengan nilai - nilai atau akhlak Islam; (b) mendidik siswa- siswi untuk mempelajari materi ajaran Islam subjek berupa pengetahuan tentang ajaran Islam (Elihami, 2018: 85).

Dalam literatur yang lain menyatakan bahwa PAI adalah upaya sadar dalam menyiapkan peserta didik untuk mengenal, memahami, menghayati, hingga mengimani ajaran agama Islam, bersamaan dengan tuntutan untuk menghormati penganut agama lain dalam hubungannya dengan kerukunan antar umat beragama hingga terwujud kesatuan dan persatuan bangsa (Umar & Magfur, 2019: 2). Untuk mencapai pengertian tersebut maka harus ada serangkaian yang saling mendukung antara lain:

- 1) PAI sebagai usaha sadar, yaitu suatu kegiatan bimbingan, pembelajaran dan atau latihan yang dilakukan secara sadar akan tujuan yang akan dicapai.
- 2) Peserta didik yang akan disiapkan untuk mencapai tujuan, dalam arti yang dibimbing, diajari dan atau dilatih dalam peningkatan keyakinan, pemahaman, penghayatan dan pengamalan terhadap ajaran agama Islam.
- 3) Pendidik/ Guru yang melakukan kegiatan bimbingan, pembelajaran dan atau latihan secara sadar terhadap peserta didiknya untuk mencapaitujuan tertentu. Kegiatan PAI diarahkan agar dapat meningkatkan keyakinan, pemahaman, penghayatan, dan pengamalan terhadap peserta didik, yang disamping untuk membentuk kualitas pribadi, sekaligus untuk membentuk kesalehan atau kualitas pribadi, juga membentuk kesalehan sosial (Umar & Magfur, 2019: 2).

Jadi PAI merupakan usaha sadar yang dilakukan guru dalam rangka mempersiapkan peserta didik untuk menyakini, memahami, dan mengamalkan ajaran Islam melalui kegiatan bimbingan, pembelajaran atau pelatihan yang telah ditentukan untuk mencapai tujuan yang ditetapkan. Dalam kegiatan pembelajaran, peserta didik difasilitasi untuk terlibat secara aktif mengembangkan potensi dirinya menjadi kompetensi. Guru menyediakan pengalaman belajar bagi peserta didik untuk melakukan berbagai kegiatan yang memungkinkan mereka mengembangkan potensi yang dimiliki mereka menjadi kompetensi yang ditetapkan dalam dokumen kurikulum atau lebih. Pengalaman belajar tersebut semakin lama semakin meningkat menjadi kebiasaan belajar mandiri dan ajeg sebagai salah satu dasar untuk belajar sepanjang hayat. (Umar & Magfur, 2019: 2).

b. Tujuan Pendidikan Agama Islam (PAI)

Setiap proses yang dilakukan dalam pendidikan harus dilakukan secara sadar dan memiliki tujuan. Tujuan pendidikan secara umum adalah mewujudkan perubahan yang positif yang diharapkan ada pada peserta didik setelah menjalani proses pendidikan, baik itu perubahan pada tingkah laku individu dan kehidupan pribadinya maupun pada kehidupan masyarakat dan alam sekitarnya di mana subjek didik menjalani kehidupannya. Penyelenggaraan pendidikan Islam harus sejalan dengan tujuan pendidikan Islam. dalam hal ini, menurut beberapa ahli menyatakan tujuan pendidikan Islam dirumuskan dengan redaksi yang berbeda-beda.

Adapun tujuan pendidikan Islam berdasarkan Dian & Hisyam (2020: 998) yakni sebagai berikut:

- a. Hamdani Ali merumuskan tujuan pendidikan Islam sebagai pengabdian diri manusia kepada pencipta alam, dan tidak melupakan kehidupan dunia.
- b. Omar Muhammad al-Toumy Al-Syaibany merumuskan tujuan pendidikan Islam yakni tujuan individual dan tujuan sosial. Tujuan individual adalah pembinaan pribadi muslim yang terpadu pada perkembangan dari segi spiritual, jasmani, emosi, intelektual, dan sosial. Tujuan sosial adalah tujuan yang berkaitan dengan bidang spiritual, kebudayaan, dan sosial kemasyarakatan.
- c. M. Athiyah mengatakan bahwa tujuan pendidikan Islam adalah: 1) Pembentukan akhlak yang mulia 2) Persiapan untuk kehidupan dunia dan akhirat 3) Persiapan untuk mencari rezeki dan pemeliharaan dari segi pemanfaatannya. 4) Menumbuhkan ruh ilmiah para pelajar dan memenuhi keinginan untuk mengetahui serta memiliki kesanggupan untuk mengkaji ilmu sekedar sebagai ilmu. 5) Mempersiapkan para pelajar untuk sesuatu profesi tertentu sehingga ia mudah untuk mencari rezeki.
- d. Imam Al-Ghazali berpendapat bahwa tujuan pendidikan islam adalah kesempurnaan insane didunia dan akhirat. Manusia akan mencapai keutamaan dengan menggunakan ilmu. Keutamaan itu akan memberinya kebahagiaan didunia serta mendekatkannya kepada Allah, sehingga ia akan mendapatkan kebahagiaan diakhirat.
- e. Zakiah Deradjat menulis tentang definisi tujuan pendidikan Islam dalam bukunya yang berjudul Metodik Khusus Pembelajaran Agama Islam yakni, tujuan pendidikan. Pendidikan Islam memang bukan sekedar diarahkan untuk mengembangkan manusia yang beriman dan bertaqwa, tetapi juga bagaimana berusaha mengembangkan manusia untuk menjadi imam atau pemimpin bagi orang yang beriman dan bertaqwa.

Dari beberapa tujuan pendidikan Islam diatas, dapat disimpulkan bahwasanya tujuan pendidikan Islam adalah suatu proses menuju kebaikan yang ditanamkan kepada peserta didik atau sebuah proses dilalui peserta didik untuk menuju atau menggapai kehidupan yang baik dan terarah sesuai pedoman agama Islam. contohnya disini seperti menjadi hamba yang soleh-solehah, teguh imannya, taat beribadah, dan lain sebagainya (Dian & Hisyam, 2020: 999).

2.7 SHOLAT JAMAK DAN QASAR

Sholat jama' artinya shalat fardhu yang dikumpulkan atau digabungkan. Maksudnya shalat jama' menggabungkan dua shalat fardhu dan mengerjakannya dalam satu waktu saja. Sholat jama' boleh dilaksanakan pada waktu sholat yang pertama (jama' taqdim) maupun pada waktu sholat yang kedua (jama' ta'khir). Hukum sholat jama' adalah boleh bagi orang yang berada pada kondisi darurat, seperti dalam perjalanan jauh. Ketentuan ini sesuai dengan hadis Rasulullah saw. yang diriwayatkan oleh Imam Muslim.

عَنْ أَنَسٍ رَضِيَ اللَّهُ عَنْهُ قَالَ كَانَ النَّبِيُّ ﷺ إِذَا أَرَادَ أَنْ يَجْمَعَ بَيْنَ الصَّلَاتَيْنِ فِي السَّفَرِ أَحْرَ الظُّهْرَ حَتَّى يَدْخُلَ أَوَّلُ وَقْتِ الْعَصْرِ ثُمَّ يَجْمَعُ بَيْنَهُمَا (رَوَاهُ مُسْلِمٌ)

“Dari Anas r.a., ia berkata : Apabila Nabi Muhammad saw. hendak menjama' antara dua salat ketika dalam perjalanan, beliau mengakhirkan salat Zuhur hingga awal waktu Ashar, kemudian beliau menjama' antara keduanya.” (H.R. Muslim).

Adapun sholat qasar adalah sholat fardhu yang diringkas dari 4 rakaat menjadi 2 rakaat. Dengan demikian shalat fardhu yang boleh diqasar adalah sholat dzuhur, Ashar, dan Isya. Sedangkan shalat Magrib dan Subuh tidak boleh diqasar.

Syarat melaksanakan shalat jama' dan qasar adalah sebagai berikut:

- a. Pada saat sedang melakukan perjalanan jauh, jarak tempuhnya tidak kurang dari 80,640 km.
- b. Perjalanan yang dilakukan bertujuan baik, bukan untuk kejahatan dan maksiat.
- c. Sakit atau dalam kesulitan.
- d. Sholat yang dijama' adalah sholat yang sifatnya shalat ada'an (tunai) bukan shalat qodho'.
- e. Berniat men-jama'/ jamak qasar ketika takbiratul ihrom.

2.8 Efektivitas Pembelajaran

Efektivitas adalah pemanfaatan sumber daya, sarana dan prasarana dalam jumlah tertentu yang secara sadar ditetapkan sebelumnya untuk menghasilkan sejumlah barang atas jasa kegiatan yang di jalankannya. Januszewski & Moelanda (2008:57), menyatakan bahwa efektivitas menunjukkan keberhasilan dari segi tercapai tidaknya sasaran yang telah ditetapkan. Jika hasil kegiatan semakin mendekati sasaran, berarti tinggi efektivitasnya. Efektivitas mengacu kepada kesesuaian dan kompatibilitas sumber daya yang diberikan berkaitan dengan kemungkinan pencapaian tujuan instruksional tertentu dan menghasilkan hasil yang positif dan berkelanjutan.

Efektivitas proses pembelajaran seharusnya ditinjau dari hubungan guru tertentu yang mengajar kelompok siswa tertentu, didalam situasi tertentu dalam usahanya mencapai tujuan instruksional tertentu. Efektivitas proses pembelajaran berarti tingkat keberhasilan guru dalam mengajar kelompok siswa tertentu dengan menggunakan metode tertentu untuk mencapai tujuan instruksional tertentu.

Menurut Dunne (1996:12) bahwa efektivitas pembelajaran memiliki dua karakteristik. Karakteristik pertama ialah “memudahkan murid belajar” sesuatu yang bermanfaat, seperti fakta, keterampilan, nilai, konsep atau sesuatu hasil belajar yang diinginkan. Kedua, bahwa keterampilan diakui oleh mereka yang berkompeten menilai, seperti: guru, pengawas, tutor atau murid sendiri.

Pendapat yang menyatakan tentang indikator sesuatu bisa dikatakan efektif:

1. Menurut Sinabela (2006:78), bahwa pembelajaran dikatakan efektif apabila mencapai sasaran yang diinginkan, baik dari segi tujuan pembelajaran maupun prestasi siswa yang maksimal. Beberapa indikator keefektifan pembelajaran :

- a. Ketercapaian ketuntasan belajar,
- b. Ketercapaian keefektifan aktivitas siswa (yaitu pencapaian waktu ideal yang digunakan siswa untuk melakukan setiap kegiatan yang termuat dalam rencana pembelajaran),
- c. Ketercapaian efektivitas kemampuan guru mengelola pembelajaran, dan respon siswa terhadap pembelajaran yang positif.

2. Menurut Wortuba dan Wright dalam Yusufhadi Miarso (2015), indikator yang dapat digunakan untuk menentukan efektifitas dalam proses pembelajaran adalah:

- a. Pengorganisasian materi yang baik
- b. Komunikasi yang efektif
- c. Penguasaan dan antusiasme terhadap materi pelajaran
- d. Sikap positif terhadap siswa
- e. Pemberian nilai yang adil
- f. Keluesan dalam pendekatan pembelajaran
- g. Hasil belajar siswa baik.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa efektivitas pembelajaran adalah tingkat keberhasilan yang dapat dicapai dari suatu metode pembelajaran tertentu sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah direncanakan.

2.9 Penelitian Yang Relevan

Adapun penelitian-penelitian yang relevan yaitu:

1. Resmi Sari dkk (2017) dengan judul: Pengembangan Media Blog Dalam Pembelajaran Menulis Teks Anekdote Pada Siswa Kelas X. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk berupa media berbasis blog dalam pembelajaran menulis teks anekdot dengan replikasi kelas X. Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian pengembangan (*research and development*) dengan pembelajaran model *ASSURE*. Analisis data menggunakan tes soal, instrumen dan angket. Hasil penelitian pengembangan media menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis blog yang dikembangkan sudah sesuai. Hasil penelitian pengembangan menunjukkan bahwa (1) kelayakan pengembangan desain pembelajaran media blog, hasil validasi ahli materi untuk materi pembelajaran berbasis blog sebesar 98 berada pada kualifikasi sangat baik. Hasil validasi praktisi pendidikan untuk media dan materi pembelajaran berbasis blog sebesar 99 berada pada kualifikasi sangat baik. Hasil validasi ahli media pembelajaran untuk media pembelajaran berbasis blog sebesar 100 berada pada kualifikasi sangat baik; (2) kelayakan media blog pembelajaran oleh guru menunjukkan bahwa pada saat ujicoba terbatas aspek materi dan penyajian menunjukkan respon negatif dengan frekuensi persentase total 75%, meningkat menjadi 100% saat ujicoba lapangan setelah revisi; (3) keefektifan pembelajaran baik yang diindikasikan oleh ketuntasan hasil belajar pemahaman konsep pada materi menulis teks anekdot maupun keterampilan menulis

terlampau dengan nilai ≥ 75 , hasil belajar siswa telah melampaui KKM dengan persentase ketuntasan 100% dengan nilai rata-rata 83,4. Pengembangan media blog pembelajaran menulis teks anekdot memiliki kelayakan, kepraktisan, dan keefektifan kategori baik. Berdasarkan temuan penelitian, disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis blog sebagai media penyampai pesan dalam pembelajaran dapat dipelajari secara mandiri untuk mengatasi salah satu permasalahan mengajar.

2. Eni Latifah dkk (2018) dengan judul: Pengembangan Blog sebagai Media Pembelajaran Berbasis Proyek. Penelitian ini bertujuan untuk: mengetahui peningkatan kemampuan pemecahan masalah dan keterampilan kerja sama peserta didik kelas. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Research and Development (R&D) yang menggunakan model 4-D (*four D model*). Populasi penelitian ini adalah peserta didik kelas X MAN Yogyakarta III pada semester kedua tahun ajaran 2014/2015. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah teknik observasi dan tes. Teknik observasi digunakan untuk mengetahui keterampilan kerja sama peserta didik. Aspek keterampilan kerja sama yang diteliti adalah bekerja produktif, tanggung jawab dan fleksibilitas. Tes digunakan untuk mengetahui kemampuan pemecahan masalah peserta didik pada pokok bahasan Alat-Alat Optik sebelum dan sesudah perlakuan. Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik peningkatan gain, kemudian dilanjutkan dengan uji multivariate (MANOVA). Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: blog sebagai media dalam pembelajaran fisika dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah dan keterampilan kerja sama peserta didik.
3. Aji Arif Nugroho (2017) dengan judul: Pengembangan Blog Sebagai Media Pembelajaran Matematika. Penelitian ini bertujuan untuk menguji kelayakan media pembelajaran berbasis *Blog* dalam pembelajaran matematika pada pokok bahasan trigonometri. Penelitian pengembangan ini menggunakan 7 tahap dari 10 tahap metode

borg and gall yaitu potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi produk, revisi produk, ujicoba produk, revisi produk dan produksi masal. Media pembelajaran blog yang dikembangkan dengan bantuan *adobe flash* yang bertujuan untuk memberikan beberapa animasi. Penelitian ini dilakukan di SMA Negeri 1 Batanghari siswa kelas X. Instrumen penilaian yang digunakan adalah angket uji kelayakan oleh Ahli media, Ahli Materi, dan Angket respon siswa. Hasil penelitian adalah : 1) Berdasarkan validasi penilaian ahli materi diperoleh skor rata-rata 4,65 yaitu berada pada kategori “Sangat Baik”. Validasi penilaian ahli media diperoleh skor rata-rata 4,35 yaitu pada kategori “Sangat Baik”. Validasi penilaian ahli bahasa diperoleh skor rata-rata 4,5 yaitu berada pada kategori “Sangat Baik”. Selain itu dari hasil uji coba skala kecil respon peserta didik memperoleh skor 4,23 yaitu pada kriteria “Sangat Baik”, dan sedangkan pada uji coba skala besar respon peserta didik memperoleh skor rata-rata 4,19 yaitu pada kriteria “Baik”. Dengan demikian dapat disimpulkan media pembelajaran berbantuan blog berada dalam kategori baik dan dapat digunakan dalam pembelajaran khususnya pada materi Trigonometri.

4. Yeni Sulistiyani, Dkk (2019) dengan judul: Pengembangan Blog Pembelajaran Kimia Berbasis *Contextual Teaching Learning* (CTL) Materi Reaksi Oksidasi-Reduksi. Pelaksanaan pembelajaran harus mampu menyesuaikan diri agar tujuan pendidikan dapat *tercapai*. Kegiatan pembelajaran peserta didik tidak hanya dapat dilakukan di sekolah dan pada jam pelajaran saja. Kemudahan akses internet seharusnya dapat dimanfaatkan peserta didik sebagai salah satu sumber belajar. Saat ini sudah tersedia banyak situs yang menampilkan materi-materi pelajaran, namun masih banyak informasi yang tidak sesuai. Sehingga diperlukan pengembangan secara optimal agar bahan ajar yang diakses siswa tepat. Penggunaan blog sebagai media diharapkan dapat memudahkan peserta didik untuk mengakses materi pelajaran. Materi konsep reaksi oksidasi reduksi merupakan

salah satu materi yang dianggap sulit peserta didik. Pengembangan blog pembelajaran ini diharapkan mampu meningkatkan pemahaman peserta didik mengenai konsep reaksi oksidasi reduksi. Penelitian ini menggunakan metode pengembangan Research and Development (R n D), dengan model Reisser dan Molenda (1990-an) yaitu model ADDIE yang meliputi analysis, design, development, implementation, dan evaluation. Blog pembelajaran yang telah dikembangkan mempunyai kategori sangat tinggi atau sangat efektif berdasarkan hasil belajar peserta didik yang meliputi kognitif sebesar 80,04%, afektif sebesar 85,8 %, psikomotorik sebesar 84%, dan tanggapan peserta didik sebesar 85,83 %. Blog pembelajaran ini layak digunakan sebagai media pembelajaran penunjang pembelajaran kimia berbasis contextual teaching and learning pada materi konsep reaksi oksidasi-reduksi.

5. Dwi Putri Hartiningsari (2019) dengan judul: Pengembangan Media Pembelajaran *Discovery* Berbasis Blog Untuk Mata Kuliah Bahasa Inggris. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis web yang memanfaatkan blog dan fasilitas teknologi informasi dan komunikasi yang dipadukan dengan model pembelajaran *discovery* (penemuan) untuk mengajar mata kuliah bahasa Inggris di program studi non bahasa Inggris di STKIP PGRI Trenggalek. Desain penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Penelitian ini menggunakan model pengembangan yang dikembangkan oleh Borg dan Gall dengan modifikasi metode ASSURE. Instrumen yang digunakan adalah wawancara dan kuesioner. Data analisis dilakukan menggunakan teknik kualitatif dan kuantitatif. Hasil pengembangan berupa sebuah blog pembelajaran interaktif yang terdiri dari 5 menu utama yaitu *Home*, *Site guide*, *Chapter*, *Forum* dan *Credit*. Di dalamnya terdapat tahapan belajar yang telah didisain berdasarkan model pembelajaran *discovery* yaitu *2W3L*. Produk akhir dari media pembelajaran ini telah divalidasi oleh pakar media

pembelajaran berbasis blog dengan nilai 83 yang artinya baik dan tidak ada revisi, dan oleh pakar materi dengan nilai 88.8 untuk tahapan pembelajaran discovery dan materi yang artinya sangat baik dan tidak ada revisi. Media yang valid dan layak pakai ini juga diterima oleh mahasiswa dengan baik.

6. Irma Dkk, (2019) dengan judul: Pengembangan Bahan Ajar Teknologi Pembelajaran Berbasis Web Blog Pada Mahasiswa Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar. Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses pengembangan bahan ajar teknologi pembelajaran berbasis web-blog dan respon Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar terhadap bahan ajar berbasis web-blog. Proses pengembangan merujuk pada model pengembangan Borg dan Gall di antaranya; 1) pengumpulan informasi, 2) perencanaan, 3) pengembangan produk awal, 4) uji coba ahli, 5) revisi I, 6) uji coba kelompok kecil, 7) revisi II. Hasil pengembangan menunjukkan: bahwa respon mahasiswa terhadap modul berbasis web-blog adalah positif atau mendapat respon baik. nilai rerata respon mahasiswa terhadap modul berbasis web-blog 3.24, dari skor ideal 4. Penilaian terhadap format bahan ajar dan media 3.16, aspek bahasa 3,26, aspek isi 3,31 dan aspek penyajian 3.26.
7. Feri Hidayat Sahuri (2017) dengan judul: Pengembangan Blog Interaktif Sebagai Sumber Belajar Peserta Didik Dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Sosiologi Kelas X. hasil penelitian mengenai pengembangan media alternative berupa Blog dalam membantu peningkatan pemahaman konsep sosiologi kelas X di SMA N 3 Padang. Jenis penelitian ini adalah pengembangan dengan model McKenney yang terdiri dari tahap *Preliminary*, *Prototyping* dan *Assesment Stage*. Tahap *Preliminary* meliputi analisis peserta didik, analisis struktur isi dan analisis konsep. *Prototyping* merupakan tahap untuk merancang media alternatif *Blog* yang terdiri *Prototype 1*, *Prototype 2* dan

Prototype 3. Pada *Prototype 1* dilakukan *self evaluation* dan *expert reviews*. *Expert reviews* diperlukan untuk uji validitas *Blog*. Pada *Prototype 2* dilakukan *one to one evaluation* yaitu mencobakan *Blog* yang sudah divalidasi kepada enam orang peserta didik dengan kemampuan berbeda. Pada *Prototype 3* dilakukan *field test*. Uji lapangan dilakukan untuk mengetahui praktikalitas *Blog*. Tahap terakhir adalah *asesment* yang merupakan tahap menerapkan *Blog* berbasis *scientific approach* dalam pembelajaran kemudian dilihat kemampuan peserta didik dengan menggunakan tes. Sumber belajar alternatif *Blog* merupakan salah satu media yang dapat digunakan yang dapat mendukung pelaksanaan pembelajaran. *Blog* yang digunakan dalam pembelajaran masih dapat berisi penjabaran materi, contoh soal, dan latihan yang dapat mendukung pelaksanaan pendekatan saintifik serta mengembangkan kemampuan pemahaman konsep.

8. Devita Mustika Heni dan Gatot Isnani (2016) dengan judul: Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dengan Pengembangan Media Pembelajaran *E Learning* Berbasis *Blog*. Tujuan penelitian ini adalah: (1) menghasilkan media pembelajaran *E-learning* berbasis *Blog*, (2) mengukur hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran *E-learning* berbasis *Blog*, (3) untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa pada kelas kontrol dan kelas eksperimen. Penelitian pengembangan ini dilakukan dengan menggunakan model pengembangan *Research and Development* yang dikembangkan oleh Sugiyono, melalui tahap-tahap: (1) potensi dan masalah, (2) pengumpulan data, (3) desain produk, (4) validasi desain, (5) revisi desain, (6) uji coba produk, (7) revisi produk, (8) uji coba pemakaian, (9) revisi produk, dan (10) produk yang dihasilkan. Sasaran penelitian ini adalah siswa kelas X Program Keahlian Administrasi Perkantoran SMKN 1 Turen. Berdasarkan hasil analisis data, rata-rata nilai *posttest* kelas eksperimen 95,61 dan kelas kontrol 88,28 menunjukkan bahwa adanya perbedaan nilai *posttest* antara kelas

eksperimen dengan kelas kontrol. Berdasarkan perbandingan nilai *posttest* tersebut, maka media pembelajaran *E-learning* berbasis *Blog* yang dikembangkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada kelas eksperimen.

9. Cem Cuhadar (2010) dengan judul: *Improving Interaction Through Blogs In A Constructivist Learning Environment*. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan. Mills (2003) mendefinisikan penelitian tindakan sebagai proses pengumpulan data sistematis yang dilakukan oleh guru atau oleh pihak lain dalam lingkungan belajar-mengajar untuk menanyakan bagaimana fungsi sekolah, bagaimana guru mengajar, dan bagaimana peserta didik dapat belajar lebih baik. Para peserta dari penelitian ini adalah 18 mahasiswa baru yang menghadiri Departemen Pendidikan Komputer dan Teknologi Instruksional di Universitas Anadolu pada Musim Semi tahun akademik 2006-2007. Partisipan ditentukan melalui metode *purposive sampling*. Temuan mengungkapkan bahwa kursus, yang direncanakan menurut prinsip-prinsip konstruktivis dan diterapkan melalui blog, dapat meningkatkan pembelajaran dan interaksi sosial. Temuan juga menunjukkan bahwa kebutuhan peserta mengenai berbagi informasi, dukungan instruksional dan komunikasi memainkan peran penting untuk meningkatkan interaksi antara peserta dan dengan instruktur kursus. Selain itu, terlihat bahwa blog dapat digunakan sebagai alat untuk mengembangkan interaksi dalam diskusi dan kerja kelompok.
10. Sumathi (2018) dengan judul: *Exploring The Rule Of E-learning Through Blogging In Teaching B.Ed Students: A Study*. Studi ini menekankan perlunya dan pentingnya *e-learning* melalui Blog untuk memberikan arti penting pada perbedaan individu dan mendorong pembelajaran mandiri. Peneliti mengadopsi desain penelitian eksperimen dua kelompok dua uji untuk penelitian ini. Penulis memilih 60 sampel dari dua perguruan tinggi B.Ed yang terletak di kabupaten. Teknik pengambilan sampel acak

berlapis diadopsi untuk penelitian ini. Blog dirancang untuk tujuan instruksional pada topik tertentu dari silabus B.ed. Durasi Blog yang dikembangkan adalah 45 menit. Blog yang dikembangkan untuk pembelajaran topik E-learning untuk siswa B.Ed menjadi sasaran validasi dengan ahli mata pelajaran, guru berpengalaman, dan ahli pendidikan dan teknisi komputer untuk validasi konten di masing-masing aspek. Ditemukan bahwa pembelajaran Blog efektif dalam pencapaian B.Ed. siswa dalam mempelajari konsep e-learning. Prestasi siswa yang belajar melalui blog ternyata lebih tinggi daripada melalui metode tradisional. Ini menunjukkan bahwa sebagai alat yang muncul, blogging dikenal sebagai cara bagi siswa untuk belajar dan mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan literasi informasi. Ditemukan juga bahwa para siswa telah memahami bahwa blog juga merupakan platform berbagi pengetahuan. Studi ini menunjukkan bahwa Blog dapat menjadi forum dinamis yang menumbuhkan motivasi belajar, pemahaman tentang bagaimana memanfaatkan elemen komunikatif unik dari Blog. Blogging lebih lanjut memberikan kesempatan untuk lingkungan belajar konstruktivis sosial di mana guru dan siswa dapat mengalami praktik komunitas. Blog memfasilitasi siswa untuk mengekspresikan pikiran, belajar dan berbagi pengetahuan satu sama lain dan meningkatkan pemahaman siswa tentang konsep-konsep yang telah mereka pelajari sebagai pembelajaran di kelas.

11. Eva Rosyifah (2021) dengan judul: Pengembangan Pembelajaran E-learning Berbasis Gnomio Pada Mata Pelajaran PAI (Studi di Smp Negeri 2 Kota Cilegon). Penelitian ini secara umum dilatarbelakangi karena belum adanya pembelajaran e-learning khususnya terkait mata pelajaran PAI. Selain itu, siswa merasa sulit untuk fokus dengan materi yang disampaikan oleh guru dan kurang tertarik dengan pembelajaran PAI. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran e- learning berbasis gnomio pada mata pelajaran PAI kelas VIII di SMP Negeri 2 Kota Cilegon. Penelitian ini juga

bertujuan untuk 1) Mengembangkan produk berupa E-learning berbasis gnomio pada pembelajaran PAI, 2) mengetahui kelayakan pembelajaran E-learning berbasis moodle di kelas VIII SMP Negeri 2 Kota Cilegon. Penelitian ini merupakan jenis penelitian Research and Development (R&D) dengan menggunakan dua jenis data yakni data kualitatif dan data kuantitatif. Pengembangan E-learning berbasis gnomio ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang diadaptasi dari Dick and Carrey yakni: 1) Analisis, 2) Desain, 3) Pengembangan, dan 4) Implementasi 5) Evaluasi. Penilaian kelayakan E-learning dilakukan oleh ahli materi, ahli media, dan ahli pembelajaran PAI. Subjek uji coba E-learning berbasis gnomio adalah 20 siswa kelas VIII-G di SMP Negeri 2 Kota Cilegon. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah teknik angket untuk memperoleh data kuantitatif sebagai data primer dan data kualitatif berupa saran atau komentar sebagai data untuk perbaikan e-learning berbasis gnomio. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) E-learning berbasis gnomio berhasil dikembangkan melalui tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi. 2) Hasil penilaian validasi kelayakan oleh ahli materi sebesar 88%, validasi ahli media sebesar 86%, validasi ahli pembelajaran PAI sebesar 90%, serta hasil respon siswa melalui uji coba lapangan diperoleh hasil dengan persentase sebesar 82,3%. Berdasarkan hasil dari penelitian pengembangan e-learning berbasis gnomio yang diperoleh maka dapat disimpulkan bahwa pengembangan E-learning berbasis gnomio pada mata pelajaran PAI di SMP Negeri 2 Kota Cilegon layak untuk dikembangkan.

12. Ziaurrahman & Herman Dwi Sujono (2017) dengan judul: Pengembangan E-Learning Adaptif Pada Mata Pelajaran PAI Untuk Kelas X SMA. Penelitian ini bertujuan untuk: (1) menghasilkan produk *e-learning* adaptif berbasis web untuk siswa kelas X SMA pada mata pelajaran PAI, (2) mengetahui kelayakan produk *e-learning* adaptif, dan (3) mengetahui kebermanfaatan produk melalui peningkatan hasil belajar. Jenis penelitian

ini merupakan penelitian dan pengembangan (R&D) diadaptasi dari model Alessi dan Trollip. Prosedur pengembangan meliputi tahap perencanaan, desain, dan pengembangan. Pada uji alpha dilakukan penilaian oleh 2 ahli materi dan 2 ahli media untuk mengetahui kelayakan produk. Tahap berikutnya dilakukan uji beta 1 terhadap 5 siswa kelas X-I dan uji beta 2 sebanyak 25 siswa kelas X-G. Selanjutnya tes sumatif terhadap 25 siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) Produk *e-learning* adaptif berbasis web dengan fasilitas meliputi: tes gaya belajar, paket bahan ajar (mode umum dan khusus visual auditori dan kinestetik), forum perkenalan, diskusi, dan *chatting*; (2) produk telah layak digunakan berdasarkan validasi 2 ahli media; (3) terjadi peningkatan pencapaian hasil belajar kognitif siswa setelah menggunakan *e-learning* adaptif.

Dari penelitian-penelitian diatas dapat disimpulkan bahwa Media Pembelajaran *E-learning* berbasis *blog* dapat digunakan dalam mendukung proses pembelajaran dengan guru menyajikan materi kepada siswa dan mendesainnya sebaik mungkin sehingga dapat berdampak pada motivasi belajar siswa dan hasil belajar siswa. Dari penelitian-penelitian diatas juga kita dapat melihat bahwa ada perubahan sebelum dan sesudah siswa menggunakan media pembelajaran berbasis *blog* ini. Alasan mengapa materi sholat jamak dan qasar menjadi fokus peneliti yaitu karena banyak nilai siswa yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) mata pelajaran PAI yaitu 75 dan materi sholat jamak dan qasar berdasarkan penelitian dari (Zahrotul dan Andi Kristanto, 2017) yaitu materi yang sangat ditekankan untuk siswa memahami lebih lanjut.

Adapun perbedaan penelitian ini dengan penelitian-penelitian yang relevan diatas yaitu:

1. Materi

Adapun materi dalam penelitian ini yaitu materi sholat jamak dan qashar mata pelajaran PAI di tingkat SMP. Dalam penelitian yang relevan, materi ini belum pernah diangkat atau dijadikan fokus penelitian sebelumnya sehingga penelitian ini dapat dikatakan berbeda dengan penelitian yang relevan diatas.

2. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini yaitu siswa SMP Negeri 1 Pringsewu dimana sekolah atau tempat ini belum pernah dijadikan penelitian pengembangan *e-learning* berbasis *blog* oleh penelitian relevan diatas.

3. Objek Penelitian

Objek penelitian dalam penelitian ini yaitu terkait dengan hasil belajar siswa mata pelajaran PAI kelas VII di SMP Negeri 1 Pringsewu. Apabila dikaitkan dengan penelitian relevan diatas, maka objek penelitian dalam ranah ini belum pernah diangkat para peneliti diatas.

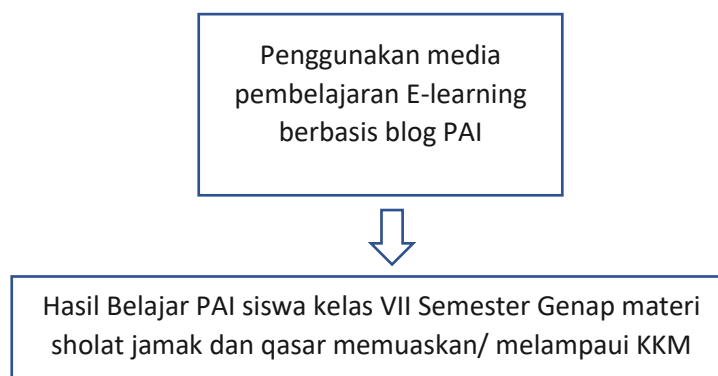
2.10 Kerangka Berpikir

Dalam proses pembelajaran ada dua unsur yang penting untuk diperhatikan yaitu metode dan media pembelajaran. Kedua aspek ini saling berkaitan. Pemilihan salah satu metode tertentu akan 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 respon yang diharapkan peserta didik kuasai setelah pembelajaran berlangsung, dan konteks pembelajaran termasuk karakteristik peserta didik. Meskipun demikian, dapat dikatakan bahwa salah satu fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai

alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh tenaga pendidik.

Adapun urgensi penggunaan media pembelajaran *e-learning* berbasis *blog* dalam proses pembelajaran yaitu diantaranya dapat menumbuhkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Penggunaan media pembelajaran *e-learning* berbasis *blog* pada pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu. Selain membangkitkan motivasi dan minat siswa, media pembelajaran *e-learning* berbasis *blog* juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data, dan memadatkan informasi.

Pembuatan *blog* pembelajaran pada dasarnya yaitu sangat mudah dan dalam penggunaannya juga mudah digunakan siswa dan guru dengan tombol-tombol navigasi serta variasi multimedia didalamnya. Tampilan dan desain yang menarik juga dapat menambah semangat dan motivasi belajar siswa.



Gambar 2.1 Bagan Kerangka Berpikir

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Penelitian yang dilakukan ini adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) kodifikasi model Borg & Gall. Desain *Research and Development* yang diajukan oleh Borg & Gall Hasyim (2016: 86) meliputi 10 tahapan yaitu: *Research and information collecting, planning, develop preliminary form of product, preliminary field testing, main product revision, operational field testing, final product revision, operational product testing, dissemination and implementation.*

Alasan peneliti menggunakan Model Borg & Gall karena model Borg and Gall ini memiliki validasi tinggi yang telah diuji oleh beberapa ahli. Tujuan model itu sendiri adalah untuk mengembangkan model atau produk yang efektif guna memenuhi kepentingan kegiatan program tertentu pada instansi tertentu pula yang pada penelitian ini menekankan pada analisis kebutuhan siswa.

Penelitian tesis ini merupakan penelitian skala kecil sehingga penelitian dapat dilakukan melalui tahapan yang lebih sederhana. Selanjutnya, peneliti dapat menghentikan penelitian pada tahapan sesuai yang dibutuhkan, karena tahapan yang dilaksanakan secara menyeluruh membutuhkan biaya yang mahal, cakupan yang sangat luas, dan waktu yang lama (Hasyim 2016: 55). Dari sepuluh langkah yang dikembangkan oleh Borg and Gall (2005), peneliti mengambil tujuh langkah dari 10 langkah penelitian dan pengembangan yang dikembangkan oleh Borg and Gall. Adapun tujuh langkah tersebut adalah: Pengumpulan informasi dan penelitian awal, Perencanaan, Mengembangkan produk awal, Uji lapangan produk awal, Revisi

produk awal untuk menghasilkan produk utama, Uji lapangan produk utama, dan Revisi produk/ Penyempurnaan produk uji.

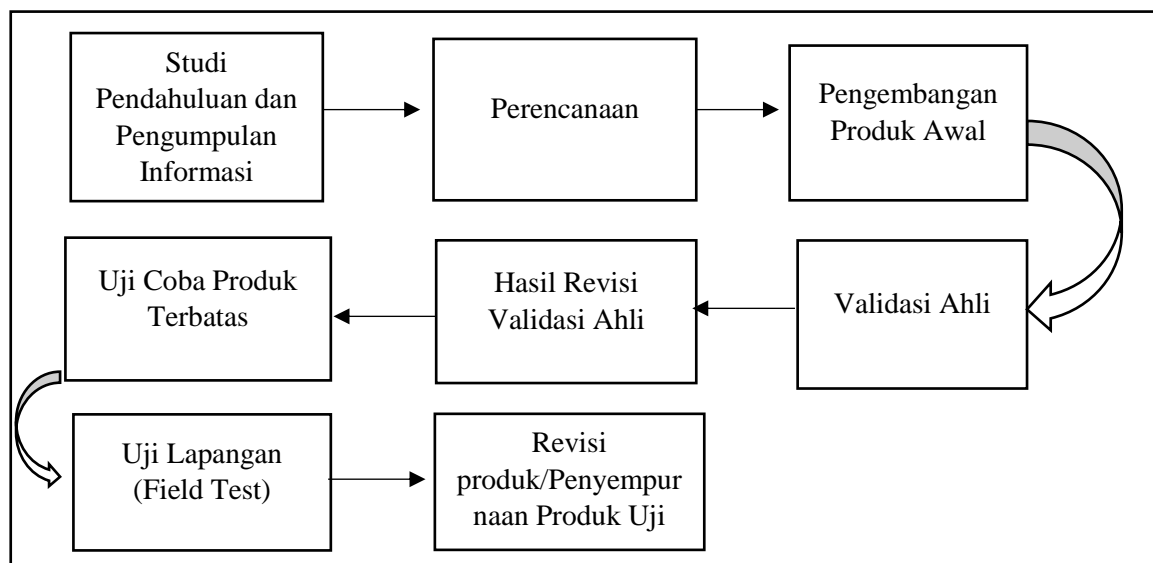
3.2 Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian pengembangan ini dilakukan di SMP N 1 Pringsewu pada Kelas VII 3.

Pelaksanaan uji coba penelitian pengembangan dilakukan pada semester genap tahun pelajaran 2021/2022.

3.3 Langkah-Langkah Pengembangan dan Uji Coba Produk

Langkah-langkah pengembangan media pembelajaran *E-learning berbasis blog* digambarkan sebagai berikut dalam tabel 3.1:



Gambar 3.1 Bagan langkah – langkah proses pengembangan

3.3.1 Studi Pendahuluan dan Pengumpulan Informasi

Tahap pertama dari penelitian ini adalah studi pendahuluan dan pengumpulan informasi. Studi pendahuluan dan pengumpulan informasi yaitu tahap awal persiapan untuk penelitian pengembangan. Tujuan dari pendahuluan adalah mengumpulkan data sebagai bahan

perbandingan atau bahan dasar untuk produk yang dikembangkan. Studi pendahuluan terdiri dari:

a. Studi Kepustakaan dan Kurikulum

Studi kepustakaan dan kurikulum ini dilakukan bertujuan untuk menemukan konsep-konsep atau landasan-landasan teoritis yang memperkuat suatu produk yang telah dikembangkan. Dalam tahap ini, dilakukan analisis silabus pembelajaran PAI siswa SMPN 1 Pringsewu berdasarkan KI dan KD. Selanjutnya, menganalisis literatur atau bahan ajar PAI SMP Negeri 1 Pringsewu yang digunakan oleh guru dan siswa.

b. Studi Lapangan

Studi lapangan dilakukan di SMP N 1 Pringsewu dengan instrumen yang digunakan adalah angket. Angket pertanyaan ditujukan dan diberikan kepada siswa SMPN 1 Pringsewu. Pengisian angket ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui bahan ajar seperti apa yang digunakan selama ini dan yang dapat mendukung dalam proses pembelajaran. Setelah itu, peneliti menganalisa penggunaan bahan ajar baik cetak maupun non cetak untuk melihat kelebihan dan kekurangan bahan ajar PAI di SMPN 1 Pringsewu.

3.3.2 Tahap Perencanaan

Setelah dilakukan studi pendahuluan dan memperoleh hasil analisis kebutuhan dari angket yang telah disebar, maka tahap selanjutnya yaitu perencanaan atau perancangan produk. Hasil dari analisis kebutuhan yang telah dilakukan pada studi pendahuluan diolah terlebih dahulu yang merupakan acuan dalam perencanaan *e-learning* berbasis

blog pembelajaran PAI di SMP Negeri 1 Pringsewu pada materi sholat jama dan qashar. Untuk menghasilkan suatu media atau bahan ajar yang baik dalam arti sesuai dengan kriteria, pembuatan media dilakukan secara sistematis, melalui prosedur yang benar sesuai kaedah-kaedah yang baik.

Tahap perencanaan disusun berdasarkan temuan dari tahap pengumpulan informasi meliputi tinjauan standar isi dan kompetensi yang diharapkan dicapai peserta didik. Kompetensi didasarkan pada silabus atau rencana pembelajaran, adapun langkah-langkah yang dilakukan yaitu:

- a) Menetapkan kompetensi yang telah dirumuskan pada Rencana Proses Pembelajaran (RPP) atau Silabus.
- b) Mengidentifikasi dan menentukan ruang lingkup unit kompetensi atau bagian dari kompetensi utama.
- c) Mengidentifikasi dan menentukan pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang dipersyaratkan.

3.3.3 Pengembangan Produk Awal

Tahap ini merupakan kegiatan pemilihan, penyusunan dan pengorganisasian materi pembelajaran, yaitu mencakup judul media, judul bab, sub bab, materi pembelajaran yang mencakup pengetahuan, keterampilan dan sikap yang perlu dikuasai oleh pengguna. Draft produk disusun secara sistematis dalam satu kesatuan sehingga dihasilkan suatu prototype media yang siap diujikan.

Sebelum proses uji coba lapangan dilakukan, terlebih dahulu draft media diserahkan kepada team ahli untuk diminta saran dan komentarnya tentang penilaian kelayakan

aspek materi, aspek media, dan aspek desain pada media yang dikembangkan. Ini dilakukan untuk memastikan kesesuaian antara materi dengan tujuan, tata bahasa dan *performance* penyajiannya.

Validasi Ahli

Validasi ahli dilakukan untuk memperoleh data kelayakan dan tanggapan media yang di kembangkan. Data diperoleh sebagai masukan untuk perbaikan dan penyempurnaan produk yang di kembangkan. Validasi produk dapat dilakukan dengan menghadirkan tenaga ahli yang memiliki pengalaman untuk menilai yang telah dirancang (Sugiyono, 2016:302).

Adapun kriteria validator penelitian pengembangan *E-learning* berbasis *blog* ini yaitu:

Tabel 3.2 Kriteria Validator Penelitian Pengembangan

No	Validator	Kriteria	Bidang Ahli
1	Ahli Materi	Lulusan S2	Ahli Materi PAI
2	Ahli Media	Lulusan S2	Dosen dan Ahli Media Pembelajaran
3	Ahli Desain	Lulusan S2	Ahli Pembelajaran / Desain Pembelajaran

1. Validasi Ahli Desain

Validasi desain merupakan proses kegiatan untuk menilai apakah rancangan desain produk secara rasional akan lebih efektif dari yang lama atau tidak. Dikatakan secara rasional karena validasi disini masih bersifat penilaian berdasarkan pemikiran rasional, belum fakta lapangan (Sugiyono, 2013:414) Validitas desain ini dilakukan oleh seorang ahli media yang sudah berpengalaman. Penilaian, kritik, dan saran dari validator akan

digunakan sebagai bahan perbaikan dan penyempurnaan materi dalam media yang di kembangkan. Penilaian melalui angket instrument uji kelayakan ahli desain.

Tabel 3.2 Kisi-Kisi Penilaian Ahli Desain

No	Aspek Yang Dinilai	Indikator	No. Pertanyaan
1	Identitas Mata Pelajaran	1. Identitas mata pelajaran lengkap dan jelas	1
2	Rumusan Indikator dan Tujuan Pembelajaran	1. Rumusan indikator sudah HOTS dan mencerminkan kompetensi dasar	2
		2. Rumusan tujuan pembelajaran HOTS dan mencerminkan indicator	3
3	Pemilihan Materi	1. Materi yang disajikan sesuai dengan kompetensi dasar	4
		2. Isi materi yang disajikan lengkap	5
		3. Materi yang disajikan tersusun sistematis	6
4	Pendekatan dan Metode Pembelajaran	Pendekatan pembelajaran sesuai dengan media pembelajaran yang dikembangkan	7
		Metode pembelajaran sesuai dengan media pembelajaran yang dikembangkan	8
5	Pemilihan Media / Sumber Belajar	1. Ketepatan alokasi waktu untuk setiap tahapan kegiatan pembelajaran	9
		2. Kesesuaian waktu dengan metode pembelajaran	10
		3. Link sumber belajar mudah diakses	11
		4. E-Modul yang diberikan sesuai untuk pemahaman konsep	12
6	Penilaian Hasil Belajar	1. Teknik penilaian sesuai dengan tujuan pembelajaran	13
		2. Prosedur penilaian jelas	14

Tabel 3.2 di atas menjelaskan tentang Aspek yang diamati dan dikembangkan dalam bentuk instrument dengan kisi-kisi pada validasi desain dengan aspek yang di evaluasi yaitu: identitas mata pelajaran, rumusan indikator dan tujuan pembelajaran, pemilihan materi, pendekatan dan metode pembelajaran, pemilihan media / sumber belajar dan

penilaian hasil belajar. Apabila media telah memenuhi kriteria-kriteria yang sudah di tentukan maka media dapat di kembangkan dan diterapkan.

2. Validasi Ahli Materi

Ahli materi diartikan sebagai validator yang memiliki pengetahuan tentang materi yang berkaitan. Dalam hal ini, peneliti meminta pakar ahli materi PAI atau yang secara akademis telah memiliki gelar atau berpengalaman di bidang PAI. Kritik dan saran dari validator akan digunakan sebagai bahan perbaikan dan penyempurnaan materi dalam media yang di kembangkan. Penilaian melalui angket instrument uji kelayakan ahli materi.

Tabel 3.3 Kisi-kisi Penilaian Ahli Materi

No	Aspek Yang Dinilai	Indikator	No. Pertanyaan
1	Kesesuaian dengan Materi	1. Materi yang disajikan sesuai dengan kompetensi dasar dan indikator	1
		2. Indikator yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran	2
		3. Media Pembelajaran E-learning Berbasis Blog sesuai dengan materi yang digunakan	3
2	Kejelasan dan Kemudahan Materi	1. Materi yang disajikan jelas dan mudah dipahami	4
3	Petunjuk Pembelajaran	1. Petunjuk belajar dalam media pembelajaran e-learning berbasis blog ditampilkan dengan jelas	5
4	Kelengkapan materi	1. Materi yang disajikan lengkap	6
5	Visualisasi materi	1. Keterbacaan dan kejelasan kalimat yang digunakan pada media pembelajaran e-learning berbasis blog baik	7
		2. Gambar, animasi dan video yang digunakan sesuai dengan materi pembelajaran	8
6	Kemanfaatan Materi	1. Materi yang disajikan mendukung kemandirian belajar peserta didik untuk mendapatkan ketuntasan hasil belajar	9
		2. Gambar yang disajikan mendukung kemandirian belajar peserta didik untuk mendapatkan ketuntasan hasil belajar	10
		3. Video pembelajaran yang disajikan mendukung kemandirian belajar peserta didik untuk mendapatkan ketuntasan hasil belajar	11

No	Aspek Yang Dinilai	Indikator	No. Pertanyaan
7	Tes Kemampuan Materi	1. E-Modul yang diberikan sesuai dengan materi dan tujuan pembelajaran yang disajikan	12
		2. <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> yang diberikan sesuai dengan materi dan tujuan pembelajaran yang disajikan	13

3. Validasi ahli media

Ahli media merupakan orang yang memiliki kemahiran dalam bidang media dan memiliki pengetahuan yang luas tentang media. Validator desain media dalam penelitian ini, peneliti meminta bantuan kepada ahli yang menekuni atau memahami tentang media pembelajaran secara akademis.

Penilaian, kritik, dan saran dari validator akan digunakan sebagai bahan perbaikan dan penyempurnaan materi dalam media yang di kembangkan. Penilaian melalui angket instrument uji kelayakan ahli media.

Tabel 3.4 Kisi-Kisi Penilaian Ahli Media

No	Aspek yang dinilai	Indikator	No. Pertanyaan
1	Kualitas Teknis Media	1. Petunjuk penggunaan <i>E-learning</i> berbasis blog ditampilkan secara jelas	1
		2. Media <i>E-learning</i> berbasis blog mudah untuk digunakan	2
		3. Tampilan urutan menu media <i>E-learning</i> berbasis blog tersusun secara sistematis	3
		4. Tampilan media pembelajaran <i>E-learning</i> berbasis blog didalam penyajian semua materi sholat jama' dan qashar menarik	4
2	Kejelasan Tampilan Media	1. Tampilan utama <i>E-learning</i> berbasis blog jelas	5
		2. Tampilan menu materi pembelajaran jelas dan semua link menu aktif	6
		3. Tampilan menu video pembelajaran pada e-learning berbasis blog bisa diputar dan link nya aktif	7
		4. Tampilan menu E-modul, <i>pretest</i> dan <i>posttest</i> jelas, sistematis dan link aktif	8

No	Aspek yang dinilai	Indikator	No. Pertanyaan
3	Kemanfaatan Media	1. Media pembelajaran <i>e-learning</i> berbasis blog memberikan pengalaman belajar mandiri pada proses pembelajaran agar tercapai ketuntasan hasil belajar peserta didik	9

4. Validasi Produk

Setelah selesai dilakukan penyusunan Pengembangan *e-learning* berbasis blog untuk meningkatkan hasil belajar mata pelajaran PAI kelas VII SMPN 1 Pringsewu, kemudian media di validasi oleh para ahli. Validasi ini merupakan proses penilaian kesesuaian media, materi dan desain media pembelajaran. Setelah di validasi oleh para ahli, kemudian rancangan atau desain produk tersebut direvisi sesuai dengan saran yang diberikan oleh ahli, kemudian mengkonsultasikan hasil revisi produk *e-learning* berbasis blog pada materi sholat jama' dan qashar yang bertujuan untuk membantu siswa untuk pembelajaran memahami sholat jama' dan qashar.

3.3.4 Revisi Produk Awal

Berdasarkan hasil validasi maka dilakukan penyempurnaan produk operasional yang mengacu pada kriteria pengembangan *e-learning* berbasis *blog* untuk meningkatkan hasil belajar mata pelajaran PAI kelas VII SMP Negeri 1 Pringsewu sesuai dengan saran dan masukan para ahli diatas. Produk yang dihasilkan adalah *e-learning* berbasis *blog* pembelajaran PAI materi sholat jama' dan qashar.

3.3.5 Uji Coba Produk Terbatas

Uji coba produk merupakan bagian penting dalam penelitian pengembangan yang dilakukan setelah revisi desain selesai. Untuk uji coba produk dilakukan dengan cara uji coba kelompok kecil untuk menentukan tingkat kelayakan media. Uji coba kelompok kecil

(*small group*) dilakukan pada siswa SMP Negeri 1 Pringsewu Kelas VII 2 yang jumlahnya terbatas hanya 9 siswa dengan perlakuan 3 siswa dengan kemampuan rata-rata rendah, 3 siswa dengan kemampuan rata-rata sedang, dan 3 siswa dengan kemampuan rata-rata tinggi. Hasil uji coba kelompok kecil kemudian direvisi. Tujuan dari revisi evaluasi kelompok kecil adalah menganalisis kualitas setiap butir tes dan menganalisis media pembelajaran e-learning berbasis blog pada materi sholat jamak dan qashar yang dipakai dalam uji coba. Setelah hasil revisi dari kelompok kecil ini baru masuk ke uji coba lapangan. Hasil dari analisis uji kelompok kecil ini juga digunakan untuk mengetahui kelayakan produk yang telah dibuat melalui data respon dari uji kelompok kecil sehingga layak diuji cobakan di lapangan.

3.3.6 Uji Lapangan

Uji coba lapangan ini dilakukan pada siswa kelas VII 3 sebagai kelas eksperimen yang berjumlah 29 siswa di SMP Negeri 1 Pringsewu. Prosedur pelaksanaan uji lapangan tidak jauh berbeda dengan prosedur pelaksanaan uji kelompok kecil. Hasil akhir dari kelas eksperimen ini didapatkan data hasil efektifitas pembelajaran menggunakan media pembelajaran *e-learning* berbasis *blog* pada mata pelajaran PAI materi sholat jamak dan qasar.

3.3.7 Revisi Produk / Penyempurnaan Produk Uji

Berdasarkan hasil dari masukan dan saran-saran dari pembimbing dan pembahas, Produk *E-learning* PAI berbasis *blog* |materi sholat jamak dan qashar kelas VII SMP Negeri 1 Pringsewu disempurnakan agar menjadi produk yang lebih baik lagi dan dapat digunakan dengan baik dan maksimal.

3.4 Subyek Penelitian

a. Subyek Studi Pendahuluan

Subjek studi penelitian adalah peserta didik kelas VII dan Guru mata pelajaran PAI kelas VII SMP Negeri 1 Pringsewu.

b. Subyek Validasi media

Subyek Validasi media adalah tiga orang ahli yang terdiri dari ahli materi, ahli desain dan ahli media.

c. Subyek uji coba lapangan awal

Subyek Uji coba lapangan awal adalah peserta didik dengan kemampuan tinggi, sedang dan rendah dari kelas VII 2 SMP Negeri 1 Pringsewu.

d. Subyek uji lapangan

Subyek Uji lapangan ini adalah seluruh peserta didik pada kelas VII 3 SMP Negeri 1 Pringsewu sebagai kelas eksperimen. Kelas VII 3 SMPN 1 Pringsewu sebagai kelas eksperimen yaitu kelas yang menggunakan media pembelajaran *e-learning* berbasis *blog*.

3.5 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan observasi, wawancara tidak terstruktur, memberikan angket dan instrument tes. Instrument tes diberikan kepada: 1) peserta didik untuk memperoleh data analisis kebutuhan. 2) tim ahli dan uji terbatas untuk mengevaluasi media awal yang dikembangkan dan 3) angket yang digunakan untuk mendapatkan data mengenai kemenarikan modul, kemudahan penggunaan dan peran modul bagi siswa dalam pembelajaran. Tes diberikan kepada siswa berupa tes pilihan ganda mata pelajaran PAI materi sholat jamak dan qashar. Tes diberikan di awal (pretes) dan di akhir (post-test) proses pembelajaran untuk mengetahui tingkat pemahaman dan hasil belajar tentang materi tersebut.

3.6 Definisi Konseptual dan Operasional

3.6.1 E-learning berbasis Blog

a. Definisi Konseptual

E-learning blog adalah suatu teknologi baru bidang teknologi informasi, di mana informasi dalam bentuk teks, gambar, suara, animasi, dan video disatukan dalam jaringan internet dan melalui sistem komputer untuk di simpan, diproses dan disajikan baik secara liner maupun interaktif. Blog di produksi untuk memenuhi kebutuhan atau keperluan dari pengguna dan memudahkan dalam proses pembelajaran.

b. Definisi Operasional

Produk *E-Learning* berbasis *blog* adalah suatu produk web yang penyajian menggunakan platform blogger. Media *E-Learning* berbasis *blog* adalah media untuk membuat dan merancang materi dan semua bahan pembelajaran untuk proses pembelajaran yang dimuat atau diposting pada sebuah halaman web dengan mengklik menu pada materi/teks, gambar, animasi, video, yang terkait dalam proses pembelajaran sehingga siswa akan mendapatkan semua informasi tentang pembelajaran tanpa harus membuka laman situs-situs internet lainnya. Peserta didik juga akan melihat video pembelajaran, melakukan evaluasi *online* seperti *pretest*, *posttest* dan berdiskusi secara online dengan cara mengungkapkan pendapatnya pada halaman-halaman web yang sudah disiapkan sesuai kategorinya.

3.6.2 Hasil Belajar

a. Definisi konseptual

Hasil belajar adalah tingkat penguasaan individu terhadap materi pembelajaran sebagai akibat dari perubahan perilaku setelah mengikuti proses belajar mengajar berdasarkan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Hasil belajar

pada penelitian ini hanya berkenaan dengan hasil belajar pada ranah kognitif yang akan diukur dengan tes.

b. Definisi Operasional

Hasil belajar adalah suatu gambaran yang menjelaskan kemampuan siswa dalam memahami materi pelajaran dalam bentuk aspek pengetahuan dan keterampilan setelah mendapat perlakuan di kelas eksperimen. Dalam penelitian ini hasil belajar berupa aspek pengetahuan dari butir soal pilihan ganda *pretest-posttest* dan aspek keterampilan. Keefektifan Hasil belajar dicari dari hasil selisih sebelum dan sesudah penerapan media *e-learning* berbasis *blog* kepada siswa kelas VII 3 SMP Negeri 1 Pringsewu. Cara mencari efektifitas hasil pembelajaran dalam penelitian ini yaitu dengan cara menghitung rata rata ketuntasan belajar secara klasikal dan mencari rata-rata N-Gain dari hasil pretest dan posttest.

3.7 Teknik Analisis Data

3.7.1 Analisis Validasi Produk

Menurut Sugiyono (2017: 455), penelitian dan pengembangan jenis “meneliti dan menguji untuk menciptakan produk baru” dilakukan dengan pengujian dan analisis sebagai berikut:

Analisis data yang diperoleh dari uji ahli, dihitung dengan menggunakan perhitungan kuantitatif berdasarkan tabulasi dari skor yang diperoleh, yaitu dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

Tabel 3.5 Skor dan Kategori

Skor	Kategori
5	Sangat Tinggi
4	Tinggi
3	Cukup Tinggi
2	Kurang
1	Rendah

Nilai tersebut kemudian dikonversi sebagai berikut:

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{N}$$

Keterangan:

\bar{X} =skor rata-rata

$\sum X$ =jumlah skor

N =jumlah subjek uji coba

Sumber: Widyoko, (2011:237)

Rata-rata penilaian yang diperoleh dikonversi kembali menjadi kategori kelayakan media ajar sehingga dapat diambil kesimpulan mengenai kualitas media ajar berdasarkan pedoman konversi ideal yang dijabarkan pada tabel 3.6.

$$\text{Persentase jawaban} = \frac{\text{Jumlah skor} - \text{Skor minimal}}{\text{Skor maksimal} - \text{skor minimal}} \times 100\%$$

Tabel 3.6 Konversi nilai kelayakan

Skor	Kriteria Kelayakan
0% - 20%	Sangat tidak layak
21% - 40%	Kurang layak
41% - 60%	Cukup
61% - 80%	Layak
81% - 100%	Sangat layak

(Arikunto S, 2016)

3.7.2 Analisis Data Hasil Belajar Siswa**a) Hasil belajar berdasarkan ketuntasan**

Terdapat dua kategori ketuntasan belajar yaitu secara individu dan klasikal (Aqib: 2009). Ketuntasan belajar secara individual didapatkan dari KKM untuk pembelajaran PAI yang ditetapkan sekolah yaitu siswa dinyatakan tuntas jika telah mendapatkan nilai sekurang-kurangnya 75 dan dibawah 75 dinyatakan belum tuntas. Sedangkan ketuntasan belajar secara klasikal yaitu mengukur tingkat keberhasilan ketuntasan belajar siswa secara menyeluruh.

Untuk menghitung ketuntasan belajar siswa secara klasikal digunakan rumus;

$$P = \frac{\sum \text{siswa yang tuntas belajar}}{\sum \text{siswa yang ikut ujian}} \times 100\%$$

(Agung purwoko, 2001:130)

Keterangan:

P = Persentase ketuntasan

Analisis hasil belajar siswa mengacu pada KKM mata pelajaran PAI yaitu 75 dengan melihat persentase jumlah siswa yang tuntas dari hasil postes. Apabila persentase jumlah siswa setelah pelaksanaan postes lebih dari 70% maka dapat dikatakan pembelajaran menggunakan media blog PAI dapat dikatakan berhasil. Hasil Analisa data ketuntasan belajar disajikan dalam bentuk tabel 3.7.

Tabel 3.7 Kriteria tingkat keberhasilan belajar siswa dalam %

Tingkat Keberhasilan (%)	Arti
90% - 100%	Sangat Tinggi
80% – 89%	Tinggi
65% – 79%	Sedang
55% - 64%	Rendah
0% - 54 %	Sangat Rendah

b) Hasil belajar berdasarkan N-Gain

Analisis standar Gain digunakan untuk mengetahui peningkatan hasil test sesudah menggunakan media pembelajaran *E-learning* berbasis *blog* dengan perbandingan KKM untuk mengetahui peningkatannya. Menghitung nilai Gain dapat menggunakan persamaan menurut Hake (1999);

$$g = \frac{\text{skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{skor maksimum} - \text{skor pretest}}$$

Interpretasi nilai gain disajikan dalam kriteria pada tabel 3.8.

Table 3.8 Kriteria Hasil belajar siswa tingkat Gain menurut Hake (1999)

Rentang Indeks Gain	Kategori Peningkatan
Nilai $(g) \geq 0,7$	Tinggi
Nilai $0,7 > (g) \geq 0,3$	Sedang
Nilai $(g) < 0,3$	Rendah

(Arikunto: 2010)

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Kondisi dan Potensi awal sekolah mendukung untuk dikembangkan *e-learning* PAI berbasis *blog*. Adapun potensi tersebut seperti: (1) SDM pengajar dan siswa yang memadai,(2) sarana prasarana yang memadai dan mendukung, (3) penguasaan teknologi yang semakin meningkat dikalangan siswa, Dari hasil analisis kebutuhan didapatkan data bahwa peserta didik dan pendidik membutuhkan bahan ajar berbasis teknologi pada saat kegiatan pembelajaran daring.
2. Proses pengembangan produk *E-learning* berbasis *blog* :
 - a. Pendahuluan (analisis kebutuhan dan potensi). Melakukan analisis kebutuhan pendidik dan peserta didik terkait kondisi awal dan potensi awal terkait kebutuhan akan media pembelajaran *E-learning* berbasis *blog* di SMP Negeri 1 Pringsewu.
 - b. Mendesain produk awal. Mempersiapkan bahan ajar yang mendukung, menentukan KI, KD dan Indikator pembelajaran.
 - c. Memvalidasi kepada para ahli. Memvalidasi produk awal kepada ahli materi, ahli media dan ahli desain.
 - d. Melakukan revisi produk sesuai saran perbaikan dari para ahli materi, ahli desain dan ahli media
 - e. Melakukan uji kelompok kecil
 - f. Melakukan uji lapangan

3. Karakteristik e-learning yang dikembangkan adalah:
 - a. Media pembelajaran *e-learning* berbasis *blog* ini adalah media pembelajaran yang penggunaannya menggunakan jaringan internet dan dapat digunakan dengan perangkat komputer atau *smartphone*.
 - b. *E-learning* berbasis *blog* ini memiliki multimedia yang cukup lengkap didalamnya yaitu terdiri dari teks, gambar, ebook dan video pembelajaran yang dapat mendukung pelaksanaan pembelajaran online atau secara daring.
 - c. Berisi materi sholat jamak dan qashar mata pelajaran PAI kelas VII yang mengacu pada kurikulum 2013 dan sudah disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik.
 - d. *E-learning* berbasis *blog* ini dapat digunakan pada semua tingkat kemampuan peserta didik baik yang berkemampuan tinggi, sedang dan rendah.
 - e. *E-learning* PAI berbasis *blog* ini dapat diakses kapan saja dan dimana saja oleh siswa asalkan terhubung dengan akses internet serta mudah digunakan karena tidak membutuhkan penggunanya untuk *login*.

4. Hasil dari uji efektifitas pembelajaran yaitu siswa yang telah mencapai Kriteria Kelulusan Minimal (KKM) lebih dari 75% yaitu 93% dengan rata-rata nilai 85,68 yang secara klasikal masuk kedalam kategori sangat tinggi dan hasil analisis menggunakan N-Gain menghasilkan nilai rata-rata 0,68 dengan klasifikasi sedang, yang tergolong kedalam kategori cukup efektif dalam meningkatkan hasil belajar mata pelajaran PAI pada materi sholat jamak dan qasar kelas VII di SMP Negeri 1 Pringsewu.

5.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan dan keterbatasan penulis dalam penelitian ini, maka peneliti memberikan saran:

1. Bagi Pendidik

Pendidik dapat mengaplikasikan media pembelajaran *e-learning* berbasis *blog* dan dapat mengembangkan lebih lanjut dengan lebih menarik supaya dapat meningkatkan proses dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI.

2. Bagi Sekolah

Kepala sekolah dapat merekomendasikan kepada guru mata pelajaran lain untuk dapat menggunakan media pembelajaran *e-learning* berbasis *blog* ini dalam membantu proses pembelajaran dan pemantauan aktifitas siswa dalam belajar.

3. Bagi Peserta Didik

Media pembelajaran *e-learning* berbasis *blog* ini diharapkan dapat membantu peserta didik lebih aktif dalam belajar untuk memperoleh pengalaman belajar yang lebih bermakna dan dapat mencapai ketuntasan belajar yang tinggi.

4. Bagi Peneliti lain

Selanjutnya dapat mengembangkan media pembelajaran *e-learning* berbasis *blog* pada mata pelajaran yang berbeda dengan materi yang berbeda dengan memperbanyak gambar, video pembelajaran dan memperbanyak evaluasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Aprida, P. & Muhammad, D. D. 2017. Belajar dan Pembelajaran. *Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman Fitrah*. 3 (2), 333-352.
- Asriyanti, F. D & Lilis, A. J. 2018. Analisis Gaya Belajar Ditinjau dari Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Kajian Teori dan Praktik Kependidikan*. 3 (2), 183-187.
- Arsyad, A. 2010. Media Pembelajaran. Rajagrafindo Persada, Jakarta.
- Baharun, H. 2016. Pengembangan Media Pembelajaran PAI Berbasis Lingkungan Melalui Model Assure. *Jurnal Cendekia*. 14 (2), 231-246.
- Basyar, M. K. 2020. Pengembangan Pembelajaran PAI Model ADDIE Di SMPInsan Cendikia Mandiri Boarding School Sidoarjo. *Jurnal Pendidikan Islam*. 11 (1), 244-57.
- Borg, W. R & Gall, M. D. 2005. *Educational Research: An Introduction, Fourth Edition*. New York: Longman. Inc.
- Budiman, A., Ardian, A. & Ferry, M. 2019. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis E-Learning Pada SMK di Pontianak. *Jurnal Nasional Komputasi dan Teknologi Informasi*. 2 (2), 133-139.
- Chordalia, Z. 2017. Pengembangan Media Modul Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Materi Pokok Memahami Ketentuan Sholat Jamak dan Qasar Pada Siswa Kelas VII di SMP Shafta Surabaya. *Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan*. 8 (3).
- Cuhadar, C. & Abdullah, K. 2010. Improving Interaction Through Blogs In A Constructivist Learning Environment. *Turkish Online Journal Of Distance Education*. 11 (1), 134-161.
- Ekawati, M. 2019. Teori Belajar Menurut Aliran Psikologi Kognitif Serta Implikasinya dalam Proses Belajar dan Pembelajaran. *Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan*. 7 (4), 1-12.
- Elihami. 2018. Penerapan Pembelajaran Agama Islam dalam Membentuk Karakter Pribadi Yang Islami. *Edumaspul-Jurnal Pendidikan*. 2 (1), 79-96.
- Gredler, Margaret F. Bell. 1991. *Learning and Instruction Theory into Practice*. Terj. Munandir. Rajawali, Jakarta.
- Hartiningsari, D. P., Suprayitno. & Taslimah, R. M. 2019. Pengembangan Media Pembelajaran Discovery Berbasis Blog untuk Mata Kuliah Bahasa Inggris.

- Jurnal Pajar (Pendidikan dan Pengajaran)*. 3 (3), 237-247.
- Hasyim, A. 2016. *Metode Penelitian dan Pengembangan di Sekolah*. Media Akademi, Yogyakarta.
- Irfani R.N. 2017. Konsep Teori Belajar Dalam Islam Perspektif Al Qur'an dan Hadits. Ta'dib: *Jurnal Pendidikan Islam*. 6 (1), 212-223
- Irma., Azhar, A., Safe'I. & Bahraeni. 2019. Pengembangan Bahan Ajar Teknologi Pembelajaran Berbasis Web Blog Pada Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar. *Jurnal Inspiratif Pendidikan*. 14 (1), 271-280.
- Jusmiana, A., Herianto, H., & Awalia, R. 2020. Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa SMP Di Era Pandemi Covid-19. *Pedagogy Jurnal Pendidikan Matematika*. 5 (2), 1-11.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017. *Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti*. Jakarta.
- Latifah, E. & Heru, K. 2018. Pengembangan Blog sebagai Media Pembelajaran Berbasis Proyek. *Jurnal Pendidikan Matematika dan Sains*. 6 (1), 93-104.
- Latifah, N. & Rian, F. 2017. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Blog untuk Mata Pelajaran Sains. *Teknologi Informasi, Komunikasi dan Industri*. 690-695.
- Lubis, M., Dairina, G, & Media, G. 2020. Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis E-Learning (Studi Inovasi Pendidik MTs. Medan Di Tengah Wabah Covid-19). *Fitrah: Journal Of Islamic Education*. 1 (1), 1-18.
- Majid, A. 2012. *Belajar dan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. Remaja Rosdakarya, Bandung.
- Majid, A. & Andayani, D. 2012. *Pendidikan Agama Islam Berbasis Kompetensi*. Remaja Rosdakarya, Bandung.
- Mahendra, IGJ. 2016. Pengembangan Media Pembelajaran Blog Pada Mata Pelajaran TIK Kelas VII SMPN 1 Sukasada. *Jurnal Teknologi pembelajaran Indonesia*. 1 (1), 1-23.
- Miarso, YH. 2011. *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Kencana Prenada Media Group, Jakarta.
- Miarso, YH. 2015. *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Kencana Prenada Media Group, Jakarta.
- Mansur, U. & Maghfur. R. 2019. Media Audio Visual dalam Pembelajaran PAI. *Al-Murabbi: Jurnal Pendidikan Agama Islam*. 5 (1). 1-8.

- Nahar, N. I. 2016. Penerapan Teori Belajar Behavioristik dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal Ilmu Pengetahuan Sosial*. Vol. 1, 64-74.
- Nugroho, A. A. Rizki, W. Y. P., Fredi, G. P. & M, Syazali. 2017. Pengembangan Blog Sebagai Media Pembelajaran Matematika. *Jurnal Pendidikan Matematika*. 8 (2), 197-203.
- Nugroho, P. 2015. Pandangan Kognitifisme dan Aplikasinya dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Anak Usia Dini. *Jurnal Inovasi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal*. 3 (2), 281-304.
- Nugroho, Y. A. 2018. Pemanfaatan dan Pengembangan Blog Sebagai Media & Sumber Belajar Pada Mata Pelajaran Fiqih Tingkat Madrasah Tsanawiyah. *Jurnal Paramurobi*. 1 (1), 15-28.
- Nurrita, T. 2018. Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Misykat*. 3 (1), 171-187.
- Pito A.H. 2018. Media Pembelajaran Dalam Perspektif Alqur'an. *Andragogy Jurnal Diklat Teknis*. VII (2), 97-117
- Prasetyo, U., Irnin, A. D. A. & Dasmo, I. N. 2020. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Web Blog* Pada Konsep Momentum dan Impuls. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Fisika*. 1 (2), 155-161.
- Rosyid, F. & Umi. B. 2019. Teori Belajar Kognitif dan Implikasinya dalam Pembelajaran Bahasa Arab. *Jurnal Bahasa Al-Lisan*. 4 (2), 180-198.
- Rufaedah, E. 2018. Teori Belajar Behavioristik Menurut Perspektif Islam. *Jurnal Pendidikan dan Studi Islam*. 2 (1), 14-30.
- Sahuri, F. H. 2017. Pengembangan Blog Interaktif Sebagai Sumber Belajar Peserta Didik Dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Sosiologi Kelas X. *Jurnal Kiprah*. 5 (2), 22-29.
- Sanjaya, W. 2011. Strategi Pembelajaran Berorientasi Standard Proses Pendidikan. Prenada Media, Jakarta.
- Sari, R., Yusak, H. & Rahmad, S. 2017. Pengembangan Media Blog dalam Pembelajaran Menulis Teks Anekdote Pada Siswa Kelas X SMA. *Jurnal Ilmu Budaya*. 1 (4), 317-330.
- Satria, D., Zulfan, Z., Munawir, M. & Mulyati, D. 2019. Final Project Consultation Information System Integrated Notification System Basen On SMS Gateway. *Jurnal Pendidikan Teknologi Information*. 2 (2), 135-140.
- Setyaningrum, W. & Waryanto, N. H. 2017. Media *Edutainment* Segi Empat Berbasis Android: Apakah Membuat Belajar Matematika Lebih Menarik?. *Jurnal Penelitian Matematika dan Pendidikan Matematika*. 2 (1), 40-56.
- Sudjana, N. dan Ahmad, R. 2011. *Media Pengajaran*. Sinar Baru Algensindo,

Bandung.

- Sugrah, N. 2019. Implementasi Teori Belajar Konstruktivisme dalam Pembelajaran Sains. *Jurnal Humanika*. 19 (2), 121-138.
- Sulasmianti, N. 2018. Pemanfaatan Blog Sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Teknologi Pendidikan*. 22 (2). 143-158.
- Sulistiyani, Y. & Ratih, R. N. 2019. Pengembangan Blog Pembelajaran Kimia Berbasis Contextual Teaching Learning (CTL) Materi Reaksi Oksidasi-Reduksi. *Journal of Educational Chemistry*. 1 (1), 44-50.
- Sumathi. 2018. Exploring The Role Of E-learning Through Blogging In Teaching B.Ed Students: A Study. *International Journal of Contemporary Applied Researches*. 5 (10), 112-116.
- Sutarto. 2017. Teori Kognitif dan Implikasinya dalam Pembelajaran. *ISLAMIC COUNSELING*. 1 (2), 1-17.
- Wahyudi, N. 2014, Pemanfaatan Blog Sebagai Media Pembelajaran Interaktif, *Jurnal Study Islam Panca Wahana*. 12 (10) , 84-94
- Weni, D. M. & Gatot, I. 2016. Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dengan Pengembangan Media Pembelajaran E-Learning Berbasis Blog. *Jurnal Pendidikan Bisnis dan Manajemen*. 2 (2), 114-123.
- Ziaurrahman & Dwi Suryono, H. 2017. Pengembangan E-Learning Adaptif Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Untuk Kelas X SMA. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan* . 4 (2), 116-129.