

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah Penelitian

Media merupakan komponen yang sangat dibutuhkan dalam proses pembelajaran, dalam hal ini media digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim (komunikator/guru/media) kepada penerima (komunikan/siswa) guna merangsang pikiran, perasaan, perhatian ataupun kemauan siswa sehingga nantinya akan mendorong terjadinya proses belajar. Media membawa pesan atau informasi kepada penerimanya. Selain itu, media dipersiapkan untuk memenuhi kebutuhan belajar dan kemampuan siswa sehingga siswa dapat aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Dengan dimanfaatkannya media secara maksimal, pemahaman tidak akan terbatas pada apa yang diperolehnya melalui kegiatan tatap muka tetapi akan mampu menggali berbagai jenis ilmu pengetahuan terutama yang sesuai dengan bidang keahliannya.

Pemanfaatan media pembelajaran terutama pada mata pelajaran PAI, menemui beberapa permasalahan. Bahkan menurut sebagian guru menggunakan media pembelajaran akan menambah beban guru, hal ini karena mereka tidak mampu menggunakan media tersebut. Kemudian pada kenyataannya di lembaga pendidikan formal banyak dijumpai kurang kreatifnya guru dalam membuat media pembelajaran yang dikembangkan sendiri. Guru lebih sering mengajar tanpa media karena dirasa lebih *simple*.

Pada lembaga pendidikan banyak terdapat sejumlah media pembelajaran yang kurang optimal keadaannya, seperti; jumlah dan komponennya kurang, kualitasnya buruk, dan media yang tidak mudah didapat/diakses. Hal ini juga, yang menyebabkan ketidaktertarikan pendidik dan peserta didik terhadap media yang tersedia. Hal ini ditunjukkan dengan sikap pendidik dan peserta didik yang tidak semangat untuk melakukan proses belajar mengajar jika menggunakan media pembelajaran yang tersedia. Sehingga apabila media tersebut dipaksakan untuk digunakan mengakibatkan siswa tidak akan tertarik pada media yang sama

di kemudian hari. Akhirnya tujuan pembelajaran yang seharusnya dilakukan secara efisien dan efektif tidak berjalan dengan baik.

Permasalahan media pembelajaran tersebut dapat diatasi dengan kreatif menginovasi sebuah media dengan sesuatu yang sedang *up to date* saat ini. Misalnya teknologi informasi dan komunikasi (TIK) yang saat ini sangat dekat dengan setiap orang termasuk guru dan siswa sekarang tidak mampu memisahkan diri mereka dengan kebutuhan TIK. Meskipun tidak suka atau tidak bisa sama sekali, tetapi TIK sudah menjadi suatu kebutuhan yang harus mulai dipelajari untuk meningkatkan kualitas diri sehingga mampu menyesuaikan diri kita dengan kebutuhan saat ini. Sebagai guru, kebutuhan teknologi sudah tidak dapat dihindari lagi, mulai dari dokumentasi guru, ujian untuk guru, penilaian siswa, raport siswa, semuanya berbasis teknologi. Untuk itu guru sangat penting mempelajari bagaimana penggunaan perangkat teknologi yang baik dan benar sebagai penunjang tugas guru.

Teknologi informasi dan komunikasi dalam proses mengajar yang dilaksanakan guru memiliki beberapa manfaat. *Pertama*, penggunaan teknologi informasi dan komunikasi memudahkan guru untuk menggali informasi lebih dalam tentang materi pelajaran yang disampaikan. *Kedua*, dengan teknologi informasi dan komunikasi yang dimanfaatkan guru dalam mengajar akan memberikan stimulus kepada siswa untuk belajar dan menciptakan kelas yang kondusif dan terkontrol. *Ketiga*, teknologi informasi dan komunikasi yang dimanfaatkan guru dalam proses mengajar dapat mengantarkan siswa mencapai berbagai prestasi. *Keempat*, penggunaan TIK dalam proses mengajar dapat mengenalkan peserta didik dengan “dunia luar”. Penerapan teknologi informasi dan komunikasi dalam mengajar khususnya sekolah yang terletak di daerah merupakan suatu hal yang harus di *up grade*.

Kemajuan teknologi dalam konteks pembelajaran, dapat dimanfaatkan sebagai media yang digunakan untuk lebih memahamkan siswa atas suatu konsep yang sedang diajarkan. Media tersebut kemudian dikenal dengan istilah media berbasis TIK. Media berbasis TIK ini sebagai suatu jawaban atas permasalahan di atas, apakah media berbasis TIK mampu membantu atau meningkatkan konsep

kognitif siswa, apakah media ini mampu secara efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa? Karena hasil belajar yang menurun dapat terjadi karena beberapa faktor, salah satunya adalah kurang efektifnya penyampaian materi oleh guru di dalam kelas. Sehingga penggunaan media ini perlu diujicobakan untuk melihat peningkatan pada hasil belajar siswa.

Selain hasil belajar, siswa juga bermasalah dengan akhlak. Sudah kita ketahui bersama bahwa saat ini akhlak di kalangan remaja mulai mengalami penurunan. Ketika siswa memiliki akhlak yang buruk, guru PAI adalah orang pertama yang dimintai pertanggungjawaban. Padahal baik atau tidaknya akhlak siswa merupakan tanggung jawab bersama. Penurunan akhlak siswa juga dapat disebabkan oleh banyak faktor, salah satunya adalah kurang menghayatinya siswa selama pelajaran PAI berlangsung.

Ketika titik kesadaran siswa bergerak dan menghayati dengan sungguh-sungguh apa yang seharusnya ia lakukan sebagai seorang muslim, seperti apa yang telah diajarkan dalam mata pelajaran PAI, mereka tidak akan melakukan perilaku negatif, karena mereka sadar bahwa itu adalah perbuatan yang salah. Ini menunjukkan bahwa siswa tidak fokus selama mengikuti pelajaran PAI karena mereka tidak sampai menghayati nilai-nilai agama yang diajarkan disana.

Guru perlu lebih menarik perhatian siswa agar siswa fokus terhadap apa yang diajarkan sehingga mampu meningkatkan akhlak dan hasil belajarnya. Salah satu cara untuk menarik perhatian dan fokus siswa guru dapat melakukannya dengan berinovasi dalam membuat dan menggunakan media pembelajaran yang berbasis TIK untuk dapat meningkatkan akhlak dan hasil belajar siswa.

Beberapa penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis TIK merupakan sarana yang sangat membantu guru dalam proses pembelajaran, baik dalam menyampaikan pesan/informasi maupun mentransfer ilmu pengetahuan kepada siswa yang dikemas sedemikian rupa dari yang abstrak menjadi konkrit membuat proses pembelajaran semakin menyenangkan. Dengan demikian penggunaan media berbasis TIK berimplikasi terhadap bangkitnya

semangat dan motivasi siswa dalam belajar sekaligus dapat meningkatkan hasil belajarnya.¹

Penelitian yang lain mengatakan bahwa media pembelajaran merupakan komponen yang penting dalam keterlaksanaan proses pembelajaran sehingga sudah menjadi keharusan bagi guru untuk mampu memilih dan merancang media yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Media pembelajaran berbasis TIK merupakan sarana penunjang pembelajaran.²

Hasil penelitian yang lain juga menyatakan bahwa media dapat meningkatkan penguasaan konsep siswa dengan cukup baik. Persentase siswa yang telah mencapai KKM tinggi yaitu 90.55%. Selain itu juga, media mampu membangkitkan motivasi belajar siswa. Siswa dapat belajar lebih menyenangkan dan terhindar dari kejenuhan. Sehingga media berpengaruh terhadap partisipasi siswa di dalam pembelajaran. Keterlibatan siswa di dalam diskusi baik diskusi kelompok maupun diskusi kelas sangat tinggi.³

Berbagai manfaat yang ada pada penggunaan media berbasis teknologi dan informasi ini, akan sangat disayangkan sekali jika di sekolah yang fasilitas ini tersedia tapi tak pernah atau jarang dipakai lantaran guru tidak terbiasa untuk mengoperasikannya. Bukankah dalam dunia pendidikan kita ada semboyan yang sering kita lontarkan di forum-forum keguruan dan di ruang-ruang kelas kita "*bisa karena biasa*". Bukankah berbagai pelatihan mengenai penggunaan media pembelajaran berbasis TIK sudah dilaksanakan. Jika kesempatan itu belum didapatkan semua guru, guru yang lain bisa belajar dari rekan yang telah mengikuti pelatihan atau alangkah lebih baik guru yang telah mengikuti pelatihan, sekembalinya melatih rekan-rekan guru yang ada di sekolah.

¹ Hasan Mahmud Halidi, dkk., *Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Tik Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas V Sdn Model Terpadu Madani Palu*, (e-Jurnal Mitra Sains, Volume 3 Nomor 1, Januari 2015), 53-60.

² Muhammad Fajrin, *Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis TIK Terhadap Motivasi Belajar*, ISSN 1412-565 X, 142.

³ Eni Nuraeni, dkk. *The Effectiveness Of Audio-Visual Teaching Media In Supporting Student Learning Of Human Growth*. Diakses pada tanggal 30 Oktober 2017.

SMA Negeri 2 Singaparna termasuk salah satu sekolah yang fasilitas pembelajarannya sedang berkembang. Sekolah yang baru berdiri tahu 2013 ini, sedang dalam masa perkembangan. Meskipun belum lama berdiri, tetapi perkembangannya cukup pesat, terbukti dengan banyaknya siswa yang daftar dari tahun ke tahun terus meningkat.

Ruangan dan fasilitas belajar masih perlu dikembangkan lagi, karena belum terdapat laboratorium IPA dan laboratorium komputer. Hal yang menarik dari sekolah ini adalah meskipun fasilitas komputer belum memadai, tetapi sekolah sudah lebih dulu dilengkapi dengan fasilitas *wifi* dan *projector*. Tetapi permasalahannya adalah, pemanfaatan fasilitas tersebut belum dipakai secara maksimal untuk pembelajaran. Padahal fasilitas ini dapat dimanfaatkan untuk media pembelajaran berbasis TIK. Sehingga dapat membuat sekolah ini semakin berkembang, karena guru mata pelajaran mampu mengelola fasilitas TIK untuk media pembelajaran.

Keterbatasan fasilitas teknologi, bukanlah alasan untuk tidak memakai media pembelajaran. Sekolah ini adalah bukti bahwa teknologi salah satu aspek pendukung perkembangan dalam pembelajaran. Sehingga sekolah berusaha untuk memfasilitasi guru dengan mengadakan fasilitas teknologi agar bisa dimanfaatkan dalam pembelajaran. Tetapi tidak semua guru dapat menggunakannya karena keterbatasan kemampuan.

Beberapa guru yang sudah mulai menggunakan media berbasis teknologi untuk pembelajaran, mampu menggunakannya dengan kreatif. Sebagai sekolah yang masih baru dengan fasilitas yang cukup, akan sangat disayangkan jika tidak dimanfaatkan dengan baik oleh guru. Sehingga jika guru mampu menggunakan media pembelajaran berbasis TIK, maka akan membuat perkembangan dan nama sekolah menjadi lebih diperhitungkan, karena melihat kekreatifan guru-guru yang mampu menggunakan teknologi sebagai media untuk pembelajaran. Meskipun dengan segala keterbatasan fasilitasnya.

Motivasi ini yang mendorong untuk melakukan penelitian di sekolah yang baru berusia empat tahun ini, dengan fasilitas yang masih terbatas tetapi tidak membuat kreativitas terhenti untuk lebih memanfaatkan fasilitas teknologi yang

ada. Sekolah ini juga beberapa kali melakukan kegiatan *In House Training* (IHT) bagi guru-guru agar lebih produktif dalam mengajar terutama dengan fasilitas dan sarana yang masih belum memadai.

Melihat kondisi tersebut, seharusnya pembelajaran berjalan dengan efektif dan memperoleh hasil belajar yang cukup. Tetapi pada kenyataannya, siswa masih belum bisa kondusif di dalam kelas selama pembelajaran dengan membuat kebisingan di dalam kelas selama pembelajaran. Siswa juga belum disiplin dan cenderung tidak fokus mengamati pembelajaran. Beberapa dari mereka bahkan ditemukan sedang memainkan *handphone* selama proses pembelajaran berlangsung. Selain itu, masih ditemukan juga siswa yang akhlaknya kurang begitu baik, seperti cara bergaul dengan masyarakat kurang baik, penampilan seragam yang kurang rapi, sering bolos tidak masuk kelas pada mata pelajaran tertentu padahal siswa tersebut ada di sekolah, dan masih banyak yang melanggar aturan sekolah dengan bersikap tidak sopan terhadap guru.

Permasalahan tersebut merupakan salah satu hal yang menjadi batu sandungan dari sekolah baru yang sedang berkembang ini. Dengan semangat para guru pelopornya, mereka berjuang untuk mengembangkan sekolah ini agar lebih berkembang dan maju. Tetapi di sisi lain, permasalahan ini muncul dan ini bukan hanya permasalahan yang harus ditangani oleh Kepala Sekolah dan Wakil Kepala Sekolah Bidang Kesiswaan, tetapi ini semua merupakan tanggung jawab semua guru yang mengajar disana. Bagaimana cara guru meningkatkan hasil belajar mereka yang kurang karena pembelajaran tidak berlangsung kondusif, dan yang lebih penting bagaimana cara guru merubah dan meningkatkan kualitas akhlak siswa yang beranjak menuju dewasa ini. Oleh karena itu, melalui penelitian eksperimen ini, ingin mencoba sebuah cara untuk lebih menarik perhatian dan fokus siswa dalam belajar. Jika siswa fokus dalam belajar, maka hasil belajarnya pun akan baik. Begitu juga dengan akhlaknya, yang harus diupayakan agar lebih baik lagi.

Pembelajaran dengan media berbasis TIK ini diharapkan akan menarik daya tarik siswa untuk lebih fokus dan menyenangkan selama pembelajaran, dan lebih jauh diharapkan juga dapat merubah akhlak siswa menjadi lebih baik lagi.

Penelitian ini mendeskripsikan pelaksanaan penerapan media pembelajaran berbasis TIK. Dengan penerapan media berbasis TIK ini, apakah akan ada peningkatan pada akhlak dan hasil belajar? Karena SMAN 2 Singaparna ini baru berdiri, sehingga hasil belajar dan akhlak siswa masih perlu dibenahi. Akhlak dan hasil belajar ini merupakan hasil dari proses pembelajaran, sehingga yang perlu dibenahi adalah proses pembelajarannya. Oleh karena itu, untuk meningkatkan perkembangan sekolah salah satunya dengan meningkatkan akhlak dan hasil belajar siswanya. Ini merupakan tugas guru untuk lebih kreatif dalam proses pengembangannya.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat diidentifikasi beberapa masalah yang akan dijadikan bahan penelitian, diantaranya :

1. Media pembelajaran TIK yang tidak difungsikan dengan baik dalam pembelajaran.
2. Menurunnya hasil belajar siswa karena siswa tidak fokus belajar di dalam kelas.
3. Siswa berakhlak tidak baik ketika berada di dalam kelas meskipun sedang melaksanakan kegiatan pembelajaran.

C. Perumusan Masalah Penelitian

Sesuai dengan latar belakang masalah diatas, maka dapat diidentifikasi bahwa masalah penelitian ini adalah: “bagaimana penggunaan media pembelajaran TIK untuk meningkatkan akhlak dan hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran PAI di kelas XI SMA Negeri 2 Singaparna?”

Sesuai dengan identifikasi masalah tersebut, maka masalah ini dapat dirumuskan ke dalam beberapa pertanyaan penelitian:

1. Bagaimana penggunaan media pembelajaran TIK pada mata pelajaran PAI di kelas XI SMA Negeri 2 Singaparna dalam kelas eksperimen?

2. Bagaimana peningkatan akhlak siswa melalui media pembelajaran TIK di kelas eksperimen pada mata pelajaran PAI kelas XI SMA Negeri 2 Singaparna?
3. Bagaimana peningkatan hasil belajar kognitif siswa di kelas kontrol dan kelas eksperimen pada mata pelajaran PAI kelas XI SMA Negeri 2 Singaparna?

D. Tujuan Penelitian

Tujuan pokok penelitian ini adalah untuk mengetahui penggunaan media pembelajaran TIK untuk meningkatkan akhlak dan hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran PAI di kelas XI SMA Negeri 2 Singaparna. Tujuan khusus penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui penggunaan media pembelajaran TIK pada mata pelajaran PAI di kelas XI SMA Negeri 2 Singaparna dalam kelas eksperimen.
2. Untuk mengetahui peningkatan akhlak siswa melalui media pembelajaran TIK di kelas eksperimen pada mata pelajaran PAI kelas XI SMA Negeri 2 Singaparna.
3. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar kognitif siswa di kelas kontrol dan kelas eksperimen pada mata pelajaran PAI kelas XI SMA Negeri 2 Singaparna.

E. Kegunaan Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan memiliki beberapa kegunaan, baik secara akademis maupun praktis:

1. Secara akademis: dapat dijadikan sumber data bagi para pembaca khususnya guru PAI yang sedang mengembangkan kemampuannya dalam pembuatan media pembelajaran. Dapat memberikan sumbangan inovasi terhadap para guru PAI untuk memperluas keterampilannya dalam implementasi media pembelajaran pada mata pelajaran PAI.

2. Secara praktis: memberikan gambaran kepada guru PAI, tentang bagaimana cara mengimplementasikan media pembelajaran pada mata pelajaran PAI untuk mengembangkan kreatifitasnya dalam mengajar.

F. Hasil Penelitian Terdahulu yang Relevan

1. *Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis TIK terhadap Motivasi Belajar dan Pemahaman Konsep*

Penelitian tentang masalah tersebut telah banyak dilakukan peneliti lain. Berdasarkan tinjauan pustaka, terdapat beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian ini: Muhammad Fajrin dengan judul tesisnya “*Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis TIK terhadap Motivasi Belajar dan Pemahaman Konsep*” pada tahun 2013, UPI Bandung. Substansi yang dibahas pada penelitian ini adalah untuk meneliti bahwa terdapat perbedaan motivasi belajar dan pemahaman konsep siswa antara sebelum dan sesudah perlakuan pada kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran berbasis TIK.

Berdasarkan skor pretest-postest, diketahui peningkatan motivasi belajar kelas eksperimen dikategorikan rendah. Sedangkan peningkatan skor pretest pemahaman konsep kelas eksperimen dikategorikan sedang. Kemudian terdapat perbedaan motivasi belajar dan pemahaman konsep siswa antara sebelum dan sesudah perlakuan pada kelas kontrol yang menggunakan media grafis. Berdasarkan skor pretest-postest, diketahui peningkatan motivasi belajar kelas kontrol dikategorikan rendah dan peningkatan skor pretest-postest pemahaman konsep kelas kontrol juga dikategorikan rendah.

Selanjutnya tidak terdapat perbedaan peningkatan motivasi belajar siswa antara kelas eksperimen yang menggunakan media berbasis TIK dengan kelas kontrol yang menggunakan media grafis. Berdasarkan skor pretest-postest, diketahui peningkatan motivasi belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol sama-sama dikategorikan rendah. Terdapat perbedaan peningkatan pemahaman konsep siswa pada kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran berbasis TIK dengan kelas kontrol yang menggunakan media grafis. Peningkatan skor

pretest-posttest pemahaman konsep kelas eksperimen dikategorikan sedang dan peningkatan skor pretest-potest pemahaman di kelas kontrol dikategorikan rendah.

Penelitian ini menggunakan penelitian eksperimen dengan metode eksperimen semu (quasi eksperimen) karena data bersumber dari sebuah lingkungan yang telah ada tanpa ada intervensi dari peneliti. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran berbasis TIK terhadap peningkatan motivasi belajar dan pemahaman konsep sebagai bentuk hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ekonomi. Siswa yang dijadikan objek dalam penelitian ini terdiri dari dua kelompok, yaitu kelompok kelas eksperimen dengan media pembelajaran berbasis TIK dan kelompok control dengan media grafis. Penelitian ini menyimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis TIK berpengaruh lebih tinggi terhadap pemahaman konsep jika dibandingkan dengan pengaruh media pembelajaran berbasis TIK terhadap motivasi belajar siswa.⁴

2. Penerapan Media Pembelajaran Berbasis ICT dengan Aplikasi Lectora Inspire dalam Pembelajaran IPA

Erlin Widiastuti dengan judul tesisnya “*Penerapan Media Pembelajaran Berbasis ICT dengan Aplikasi Lectora Inspire dalam Pembelajaran IPA*” pada tahun 2013, Universitas Sebelas Maret Surakarta. Substansi yang dibahas pada penelitian ini adalah mendeskripsikan bagaimana guru memanfaatkan media pembelajaran berbasis ICT dengan aplikasi lectora inspire dalam pembelajaran IPA, mengetahui factor apa yang menjadi hambatan dalam pemanfaatan media pembelajaran berbasis ICT dengan aplikasi lectora inspire, dan mengetahui sejauh mana penggunaan media pembelajaran berbasis ICT dengan aplikasi lectora mampu meningkatkan kualitas pembelajaran IPA.

Adapun metode yang digunakan adalah metode deskriptif dengan pendekatan kualitatif yang menggunakan latar alami. Penelitian ini mendeskripsikan penerapan media pembelajaran berbasis ICT dengan aplikasi lectora inspire dalam pembelajaran IPA. Penelitian ini menyimpulkan bahwa melalui penerapan media pembelajaran berbasis ICT dengan aplikasi lectora

⁴Muhammad Fajrin, *Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis TIK terhadap Motivasi Belajar dan Pemahaman Konsep*, (Bandung : tesis UPI, tidak dipublikasikan, 2013).

inspire ternyata banyak keuntungan yang diperoleh antara lain : 1) media pembelajaran berbasis ICT dengan aplikasi lectora inspire bila dirancang dengan baik, merupakan media pembelajaran yang efektif, dapat memudahkan dan meningkatkan kualitas pembelajaran, 2) mendukung pembelajaran sesuai kemampuan siswa, 3) dapat dipergunakan sebagai penyampai balikan langsung, 4) materi dapat diulang-ulang sesuai keperluan tanpa menimbulkan rasa jenuh.⁵

3. *Pengembangan Video dalam Pembelajaran PAI untuk Meningkatkan Proses dan Hasil Belajar Siswa SDN di Pulau Kijang*

Baharuddin Yusuf, dengan judul tesisnya “*Pengembangan Video dalam Pembelajaran PAI untuk Meningkatkan Proses dan Hasil Belajar Siswa SDN di Pulau Kijang*”, pada tahun 2017, Universitas Pendidikan Indonesia. Substansi yang dibahas dalam penelitian ini adalah media pembelajaran PAI dengan menggunakan media yang berbasis teknologi. Seiring dengan perkembangan zaman dan kemajuan teknologi, guru diharap dapat menemukan, menciptakan dan mengimplikasikan media modern yang bersifat inovatif efektif dan menyenangkan. Proses pembelajaran yang menyenangkan adalah salah satu bagian tercapainya tujuan pembelajaran. Dari temuan penelitian, pembelajaran PAI dengan menggunakan media video sangat menarik, efektif, dan memberikan motivasi belajar siswa.

Beberapa penelitian menyatakan pembelajaran PAI sudah tidak menarik lagi bagi siswa, sehingga terkesan monoton dan membosankan. Hal tersebut dapat di atasi dengan melakukan pembelajaran dengan menggunakan CD interaktif pembelajaran PAI. Materi pembelajaran PAI diajarkan dengan menggunakan sumber belajar atau media pembelajaran yang bersifat inovasi seperti CD interaktif pembelajaran sehingga siswa bisa belajar sendiri.

Adapun metode penelitian yang digunakan adalah metode eksperimen dengan jenis Quasi eksperimen dengan pendekatan kuantitatif. Hasil penelitian ini menyimpulkan : 1) proses pembelajaran dengan menggunakan media video sangat menarik dan menyenangkan juga memberikan motivasi belajar siswa, terbukti dari

⁵Erlin Widiastuti, *Penerapan Media Pembelajaran Berbasis ICT dengan Aplikasi Lectora Inspire dalam Pembelajaran IPA*, (Surakarta : tesis Universitas Sebelas Maret Surakarta, tidak dipublikasikan, 2013).

hasil belajar siswa di kelas eksperimen yang sangat signifikan. Sedangkan proses di kelas kontrol kurang menyenangkan dan kurang efektif. Terbukti dari hasil belajarnya sangat rendah. Hal ini dapat dilihat dari gain rata-rata pretest dan posttest pada kelas kontrol. 2) penggunaan media video sangat efektif terhadap proses dan hasil belajar. Hal ini dapat dilihat dari rata-rata dan gain kelas kontrol dan gain kelas eksperimen yang sangat signifikan.⁶

Penelitian terdahulu di atas menunjukkan kesamaan dengan penelitian ini yaitu, sama-sama menerapkan media pembelajaran berbasis TIK. Adapun perbedaannya terletak pada mata pelajaran dan masalah yang diteliti. Selain hasil belajar, penelitian ini meneliti tentang perubahan akhlaknya setelah proses pembelajaran, karena tujuan mata pelajaran PAI adalah akhlak dan kognitif atau hasil belajar. Sehingga penelitian ini mengarah juga pada masalah akhlak, bahwa proses pembelajaran selain pada hasil belajar, juga harus ada perubahan terhadap akhlaknya.



⁶Baharuddin Yusuf, *Pengembangan Video dalam Pembelajaran PAI untuk Meningkatkan Proses dan Hasil Belajar Siswa SDN di Pulau Kijang*, (Bandung : tesis Universitas Pendidikan Indonesia, tidak dipublikasikan, 2017).