

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Digitalisasi dalam bidang pendidikan sedang marak digaungkan oleh pelbagai pihak, baik dari instansi pemerintahan seperti Kemendikbudristek, hingga tokoh-tokoh pemerhati pendidikan. Bahkan dalam salah satu *podcast* bersama Presiden Jokowi, Menteri Kemendikbudristek, Nadiem Makarim mengatakan “digitalisasi sekolah¹ akan menjadi fokus utama di dalam program Merdeka Belajar.”² Proses digitalisasi juga dikatakan sebagai hal yang paling mempengaruhi perubahan sistem pendidikan di dunia saat ini.³ Proses digitalisasi sekolah dapat dicapai melalui perubahan paradigma dari pembelajaran konvensional menuju pembelajaran digital.⁴

Perubahan paradigma menuju pembelajaran digital merupakan jawaban atas problematika yang dihadapi pembelajaran konvensional. Pada pembelajaran konvensional, siswa kurang maksimal dalam memahami materi karena informasi hanya bersifat satu arah. Pembelajaran yang berpusat pada guru (*teacher centered learning*), menjadikan siswa sebagai objek pasif yang berfungsi hanya sebagai penerima informasi, sehingga siswa tidak bisa berpikir kritis. Metode yang dipakai juga terkesan diulang-diulang seperti ceramah, merangkum, menghafal dan mencatat, hal itu menjadikan siswa kurang tertarik pada pembelajaran.⁵ Pada konteks bahan ajar, materi-materi berpatokan pada buku teks yang terkesan monoton dan tidak *uptodate*. Media yang digunakan juga bersifat statis, terbatas

¹ Program Digitalisasi Sekolah merupakan sebuah inovasi dilingkungan sekolah dengan memanfaatkan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi dengan tujuan mempermudah proses belajar mengajar. “

² Sekretariat Presiden, ‘PODCAST HARDIKNAS 2021 PRESIDEN JOKOWI DAN MAS MENTERI NADIEM MAKARIM, 2 MEI 2021’ (Indonesia, 2021) <<https://www.youtube.com/watch?v=36Q3-BQli4A>>.

³ Celia Hoyles and Jean-Baptiste Lagrange, *MATHEMATICS EDUCATION AND TECHNOLOGY: RETHINKING THE TERRAIN* (Springer, 2010).

⁴ Hendriyanto, ‘IMPLEMENTASI DIGITALISASI SEKOLAH MELALUI PEMANFAATAN DAN INTEGRASI TIK DALAM PENDIDIKAN’, *Ditpsd.Kemdikbud.Go.Id*, 2021 <<https://ditpsd.kemdikbud.go.id/artikel/detail/implementasi-digitalisasi-sekolah-melalui-pemanfaatan-dan-integrasi-tik-dalam-pendidikan>> [accessed 27 December 2023].

⁵ Hatmanto Endro Dwi, ‘METODE PENGAJARAN KONVENSIONAL SEBABKAN SISWA KURANG BERPIKIR KRITIS’, *Universitas Muhammadiyah Yogyakarta*, 2011, p. 1 <<https://www.umy.ac.id/metode-pengajaran-konvensional-sebabkan-siswa-kurang-berpikir-kritis>> [accessed 29 February 2024].

dan non interaktif, konsekuensinya siswa tidak dapat mengakses media secara leluasa.

Berbeda dengan pembelajaran digital yang dapat menghantarkan siswa memiliki ketrampilan masa depan, karena mereka dapat memperoleh informasi lebih luas, tidak hanya berasal dari guru.⁶ Pembelajaran digital unggul pada hal fleksibilitas dan aksesibilitas, dibandingkan dengan pembelajaran konvensional karena potensi yang dimiliki oleh media digital.⁷ Melalui media digital, siswa dapat mengakses materi pelajaran kapan saja dan dimana saja. Hal ini menjadikan siswa dapat lebih leluasa dalam belajar.⁸

Media pembelajaran digital dapat menambah keaktifan dalam pembelajaran, anak yang sebelumnya cenderung pasif menjadi lebih aktif.⁹ Penggunaan media pembelajaran digital dapat menarik minat belajar siswa dan menawarkan suasana belajar yang lebih menarik.¹⁰ Pembaruan materi pada media pembelajaran digital bersifat sangat fleksibel, guru/creator hanya menambah konten dan memperbaharainya tanpa perlu merubah link atau alamat akses. Media pembelajaran digital juga bersifat efisien, karena dapat mempersingkat waktu dan menghemat biaya untuk mencapai sebuah tujuan pembelajaran.¹¹

Media pembelajaran digital merupakan teknologi dalam bentuk software dengan tujuan sebagai sarana menyalurkan informasi/ pengetahuan kepada siswa, agar siswa dapat menerima pengetahuan, ketrampilan, dan sikap dengan lebih mudah, tanpa terkendala ruang dan waktu serta dapat disesuaikan dengan kenyataan yang terjadi di lapangan.¹²

⁶ Puji Lestari and Fajriyatul Machmudah, 'URGENSI LITERASI DIGITAL DALAM PEMBELAJARAN PASCA PANDEMI COVID-19', 3.2 (2023), 71–85.

⁷ Hendra and others, *Media Pembelajaran BeHendra and others, 1.Berbasis Digital (Teori & Praktek)*, SONPEDIA, 2023, 1.

⁸ Hendra and others, 1.

⁹ Neni Kusuma Nugraheni, 'MULTIMEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL UNTUK MENINGKATKAN ANTUSIASME SISWA DALAM BELAJAR', *Prosiding HIPKIN Jateng*, 1.1 (2017), 31–38.

¹⁰ Nandang Hidayat and Husnul Khotimah, 'PEMANFAATAN TEKNOLOGI DIGITAL DALAM KEGIATAN PEMBELAJARAN', *JPPGuseda | Jurnal Pendidikan & Pengajaran Guru Sekolah Dasar*, 2.1 (2019), 10–15 <<https://doi.org/10.33751/jppguseda.v2i1.988>>.

¹¹ Hendra and others, 1.

¹² Sigit Permansah and Tri Murwaningsih, 'MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL: KAJIAN LITERATUR TENTANG DAMPAK PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL DI SMK', *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Administrasi Perkantoran*, 3.2 (2018), 75 <<https://jurnal.uns.ac.id/snppap/article/view/27906>>.

Bentuk media pembelajaran digital sangatlah beragam, salah satunya media website yang bernama Google Sites. Google Sites merupakan alat pembuat website tanpa coding dari perusahaan Google. Google Sites sebagai media pembelajaran terbukti dapat memudahkan proses pembelajaran menguatkan motivasi belajar,¹³ meningkatkan kemampuan berpikir kritis.¹⁴ Penerapan Google Sites pada konteks pembelajaran PAI terbukti menjadikan pembelajaran lebih praktis, memperbaharui suasana belajar, meningkatkan antusiasme dan minat belajar, serta memudahkan akses kapanpun dan dimanapun.¹⁵ Google Sites pada pembelajaran PAI juga terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa.¹⁶ Mengakses Google Site dapat melalui komputer maupun *smartphone*.

Hasil observasi peneliti di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 5 Malang (SMKN 5 Malang) menunjukkan bahwa pembelajaran PAI masih menggunakan model pembelajaran konvensional yang memunculkan beberapa problematika, yaitu:¹⁷

Pertama, siswa sulit mengakses bahan ajar berupa buku paket ketika berada diluar sekolah, dikarenakan buku paket hanya boleh dipinjam pada saat jam sekolah. Akibatnya, mereka tidak dapat mempelajari materi secara leluasa. Siswa juga harus merangkum materi sebagai bekal bahan belajar mandiri, ulangan harian, PTS maupun PAS. Ketika kegiatan merangkum dilakukan pada saat jam pelajaran PAI, maka akan mengganggu jam pelajaran. *Kedua*, siswa cenderung lebih berminat belajar melalui gawai ketimbang melalui buku secara langsung. *Ketiga*, terkait buku paket, pilihan kata dan materi pelajaran yang disajikan di dalamnya lumayan sulit dipahami oleh siswa setingkat SMK. *Keempat*, nilai pelajaran PAI

¹³ Riska Putri Wulandani and others, 'PENGUNAAN GOOGLE SITES DALAM MENGEMBANGKAN AKHLAK SISWA SEKOLAH DASAR', *Journal on Education*, 05.04 (2023), 15431–40.

¹⁴ Mutiara Nurmanita, 'EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN PANCASILA BERBASIS GOOGLE SITES BERBANTUAN QUIZZZ UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS MAHASISWA', *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Budaya*, 8.1 (2022), 137–44 <<https://doi.org/10.32884/ideas.v8i1.644>>.

¹⁵ Umi Zahrotus and others, 'DEVELOPMENT OF MEDIA BASED LEARNING GOOGLE SITES TO IMPROVE PAI LEARNING OUTCOMES AT SMPN 15 MALANG', *EDUMASPUL - JURNAL PENDIDIKAN*, 7.2 (2023), 4020–27.

¹⁶ A Syakiroh, *Efektivitas Penggunaan Google Sites Sebagai Media Pembelajaran Jarak Jauh Dalam Upaya Peningkatan Prestasi Peserta Didik Pada Pelajaran Pai Kelas Viii Di SMP Ali Maksum Krapyak Yogyakarta Tahun Pembelajaran 2021*, [Https://Dspace.Uii.Ac.Id/](https://Dspace.Uii.Ac.Id/) (Yo, 2021)

¹⁷ Wawancara dengan Drs. H. Sururi, tanggal 3 Oktober 2023 di SMK Negeri 5 Malang

siswa SMK Negeri 5 Malang masih pada kategori cukup, belum pada kategori baik apalagi sangat baik.

Hasil observasi juga menunjukkan bahwa guru mata pelajaran PAI di SMK Negeri 5 Malang, belum sepenuhnya menerapkan pembelajaran digital. Bahan ajar utama yang digunakan masih berupa buku paket. Penggunaan media digital hanya sebatas penggunaan google classroom yang berguna sebagai tempat upload materi dan evaluasi, belum pada tahapan media yang sepenuhnya dapat mengakomodasi bahan ajar secara digital.

Permasalahan-permasalahan yang telah dikemukakan dapat dikerucutkan menjadi satu masalah inti yakni tidak tersedianya bahan ajar yang fleksibel, diminati dan mudah dipahami oleh siswa sehingga dengan bahan ajar tersebut, dapat meningkatkan nilai pelajaran.

Perubahan paradigma menuju pembelajaran digital, dapat menjadi solusi atas problematika yang ditemui di SMK Negeri 5 Malang. Melalui pengembangan media digital berbasis Google Sites diharapkan dapat mengakomodasi bahan ajar agar lebih fleksibel, diminati dan mudah dipahami oleh siswa, sehingga dapat meningkatkan nilai pelajaran mereka.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latarbelakang di atas, dapat diketahui problem utama pembelajaran PAI di SMKN 5 Malang ialah tidak tersedianya bahan ajar yang fleksibel, diminati dan mudah dipahami oleh siswa serta berpengaruh pada peningkatan nilai pelajaran mereka.

Rumusan masalah yang diangkat ntuk problematika yang telah diuraikan ialah: Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran digital berbasis Google Sites di SMK Negeri 5 Malang?.

C. Tujuan Pengembangan

Pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan produk berupa media pembelajaran digital PAI berbasis Google Sites yang dapat mengakomodasi bahan

ajar agar pembelajaran lebih fleksibel, diminati dan mudah dipahami, serta dapat meningkatkan nilai pelajaran siswa.

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk pembelajaran digital berbasis website yang akan dikembangkan diberi nama “Ruang Iman”. Nama “Ruang Iman” terinspirasi dari platform *course online* Ruang Guru. Ruang Guru merupakan platform *course online* paling populer di Indonesia,¹⁸ hal ini merupakan harapan agar Ruang Iman dapat sepopuler Ruang Guru. Kata “Iman” mengacu pada tujuan pendidikan agama Islam yaitu meningkatkan keimanan kepada Allah SWT.

Di luar inspirasi dalam pemberian nama, format website Ruang Iman sangat berbeda dengan Ruang Guru. Ruang Iman merupakan platform website mirip seperti *learning management system* (LMS) dengan tampilan yang *fun, modern, simple* serta gratis, bukan platform *course online* yang berbayar. Ruang Iman berfokus pada pembelajaran agama Islam jenjang sekolah menengah kejuruan/ sederajat (harapannya bisa merambah hingga tingkatan sekolah dasar).

Produk pembelajaran Ruang Iman direncanakan memiliki beberapa fitur untuk membantu proses pembelajaran PAI, terdiri atas fitur ayo belajar, artikel, konten Islami dan dialog Ruang Iman dengan spesifikasi sebagai berikut:

1. Halaman Utama merupakan bagian utama dari website Ruang Iman. Berisi penjelasan dari berbagai fitur yang terdapat di dalam Ruang Iman.
2. Ayo Belajar merupakan fitur utama yang memuat materi-materi pelajaran PAI kelas X SMK. Materi pelajaran disesuaikan dengan CP dan TP. Materi disajikan dengan format teks, infografis, ilustrasi, audio dan video.
3. Baca Artikel merupakan fitur bacaan tambahan seputar agama Islam di luar materi utama, untuk menambah wawasan agama Islam lebih luas lagi.
4. Konten Islami memuat video vertical berdurasi pendek layaknya tiktok untuk menambah pengetahuan melalui tampilan audio visual.

¹⁸ Reza Pahlevi, ‘SURVEI: RUANGGURU STARTUP EDUKASI PALING POPULER DI INDONESIA’, *Databoks*, 2022 <<https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2022/06/03/survei-ruangguru-startup-edukasi-paling-populer-di-indonesia>> [accessed 6 February 2024].

5. Cerita Siswa merupakan halaman yang memuat berbagai testimoni pengguna, baik dari siswa maupun guru.

E. Pentingnya Pengembangan

Media pembelajaran digital “Ruang Iman” ini penting dikembangkan karena dapat memberikan pelbagai manfaat sebagai berikut:

1. Bagi siswa di SMK Negeri 5 Malang kelas X, media pembelajaran digital ini dapat menjadi sebuah alternatif bahkan harapannya dijadikan media pembelajaran utama pada mata pelajaran PAI yang fleksibel, aksesibel, menyenangkan dan memudahkan mereka dalam memahami pembelajaran PAI.
2. Bagi pendidik di SMK Negeri 5 Malang, media pembelajaran digital ini dapat menjadi media yang memudahkan pendidik untuk menyajikan pembelajaran PAI kepada siswa.
3. Bagi Prodi Pendidikan Agama Islam-UMM, media pembelajaran digital ini dapat dijadikan sebagai bahan promosi unggulan sebagai hasil karya inovasi dan kolaborasi prodi dengan mahasiswa untuk pendidikan agama Islam.
4. Bagi kelimuan Teknologi Pembelajaran, media pembelajaran digital ini dapat dijadikan sebuah bahan kajian secara teoritis untuk pengembangan media pembelajaran digital kedepannya.
5. Bagi khalayak umum, media pembelajaran digital ini dapat menjadi salah satu alternatif media belajar agama Islam.

F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Media pembelajaran Ruang Iman ini memiliki beberapa asumsi dan keterbatasan yang perlu dipahami pada saat proses pengembangan. Asumsi-asumsi tersebut adalah:

1. Media pembelajaran digital Ruang Iman dikembangkan dengan harapan agar menjadi solusi atas problematika pembelajaran PAI di SMK Negeri 5 Malang kelas X;

2. Media pembelajaran digital Ruang Iman dikembangkan sesuai dengan sumber belajar yang digunakan di SMK Negeri 5 Malang. Jadi, media ini dapat digunakan untuk pelajaran dalam kelas dan luar kelas;
3. Penyampaian materi pembelajaran PAI didesain sesuai dengan prinsip-prinsip desain grafis, seperti: (1) keseimbangan; (2) keterbacaan *font*/huruf; (3) kesesuaian tata letak; (4) kesesuaian grafis dengan konten; (5) penggunaan warna yang sesuai dan beragam; (6) kejelasan dan kejernihan pada konten audio; (7) kemenarikan dan kesesuaian pada konten video;
4. Media pembelajaran digital Ruang Iman dapat menjadi media belajar yang mudah untuk diakses segala kalangan;

Sedangkan keterbatasan dalam pengembangan media pembelajaran digital ialah sebagai berikut:

1. Penggunaan media pembelajaran digital Ruang Iman terbatas pada pengguna gawai yang memiliki akses kepada internet.
2. Fitur “Ayo Belajar” hanya dapat digunakan oleh sekolah yang memiliki sumber belajar yang sama. Sumber belajar yang digunakan berjudul “Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti untuk SMA/SMK Kelas X”, edisi kurikulum Merdeka, cetakan 2021.

G. Definisi Istilah

Untuk memperjelas istilah pada penelitian ini, terdapat beberapa istilah yang digunakan dalam pengembangan ini, yaitu:

1. Pengembangan merupakan proses untuk membuat serta memvalidasi desain produk penelitian dengan evaluasi model oleh ahli di bidang pendidikan.¹⁹ Menurut Peraturan Pemerintah Nomor 20 Tahun 2005, pengembangan dimaknai sebagai kegiatan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) dengan tujuan meningkatkan fungsi, manfaat dari teknologi yang telah ada, atau

¹⁹ Irfandi, *PENGEMBANGAN MODEL LATIHAN SEPAK BOLA DAN BOLA VOLI (STUDI PENELITIAN PADA ATLET PUTRA PUTRI DI BANDA ACEH)*, 1st edn (Yogyakarta: CV Budi Utama, 2015) <[https://books.google.co.id/books?hl=en&lr=&id=ufZECQAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA12&dq=Irfandi,+2015.+Pengembangan+Model+latihan+Sepakbola+dan+Bola+Voli+\(Studi+Penelitian+Atlet+Putra-Putri+di+Banda+Aceh\).+Yogyakarta:+Deepublish&ots=gxc4SVb1Bz&sig=8bMA2S1gO-C8m](https://books.google.co.id/books?hl=en&lr=&id=ufZECQAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA12&dq=Irfandi,+2015.+Pengembangan+Model+latihan+Sepakbola+dan+Bola+Voli+(Studi+Penelitian+Atlet+Putra-Putri+di+Banda+Aceh).+Yogyakarta:+Deepublish&ots=gxc4SVb1Bz&sig=8bMA2S1gO-C8m)>.

menghasilkan teknologi baru.²⁰ Pengembangan bertujuan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media yang ada agar menjadi lebih baik.²¹ Pada penelitian ini definisi pengembangan yang dimaksud adalah memproduksi sebuah media pembelajaran berbasis Google Sites bernama Ruang Iman

2. Pembelajaran digital adalah proses pembelajaran menggunakan media digital melalui jaringan internet atau intranet. Fasilitas internet menjadikan pembelajaran tidak terus bergantung pada kehadiran pengajar. Media digital dapat menjadikan akses pada informasi lebih luas dan lengkap.²²
3. Media pembelajaran digital merupakan teknologi dalam bentuk software dengan tujuan sebagai sarana menyalurkan informasi/ pengetahuan kepada siswa, agar siswa dapat menerima pengetahuan, ketrampilan, dan sikap dengan lebih mudah, tanpa terkendala ruang dan waktu serta dapat disesuaikan dengan kenyataan yang terjadi di lapangan.²³

²⁰ Muhammad Yaumi, *MEDIA DAN TEKNOLOGI PEMBELAJARAN* (Prenada Media, 2018).

²¹ Hamdan Husein Batubara, *MEDIA PEMBELAJARAN EFEKTIF*, Fatawa Publishing, 1st edn (Semarang: Fatawa Publishing, 2020), III <https://www.academia.edu/44607265/Media_Pembelajaran_Efektif>.

²² Hendra and others, I.

²³ Permansah and Murwaningsih.