PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN *ONLINE* TERHADAP HASIL BELAJAR PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI ERA *NEW NORMAL*
(Studi Kasus Kelas XI SMAN 1 Kota Bengkulu)

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah Dan Tadris Institut Agama Islam Negeri Bengkulu Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Guna Memperoleh Gelar Sarjana Dalam Bidang Pendidikan Agama Islam

Oleh:

Else Wulandari
NIM. 1711210026

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS IAIN BENGKULU

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI BENGKULU

2021

KEMENTERIAN AGAMA RI
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) BENGKULU
FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS
Alamat : Jln. Raden Fatah Pagar Dewa Telp. (0736) 51276 51171 Bengkulu

NOTA PEMBIMBING

Hal : Skripsi Sdr/i. Else Wulandari
NIM : 1711210026

Kepada
Yth. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris IAIN Bengkulu
Di Bengkulu

Assalamu'alaikum Wr. Wb. Setelah membaca, memberikan arahan dan perbaikan seperlunya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi sdr:

Nama : Else Wulandari
NIM : 1711210026
Judul : Pengaruh Media Pembelajaran *online* Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam di Era *New Normal* (studi kasus kelas XI SMAN 1 Kota Bengkulu)

Telah memenuhi syarat untuk diajukan pada sidang munaqasyah skripsi guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Islam (S.Pd) dalam bidang ilmu Tarbiyah. Demikian, atas perhatiannya diucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Bengkulu, Juli 2021

Pembimbing I	Pembimbing 2
Dr. Hj. Khairiah, M.Pd	**Muhammad Taufiqurrahman, M.Pd**
NIP. 196805151997032004	NIP. 199401152018011003

KEMENTERIAN AGAMA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN)BENGKULU
FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS
Alamat: Jl. Raden Fatah PagarDewaTlp. (0736) 51171, 51172, 51176 Fax. (0736) 51171 Bengkulu

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul **"Pengaruh Media Pembelajaran *Online* Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam di Era New Normal (Studi Kasus Kelas XI SMAN 1 Kota Bengkulu)"** oleh **Else Wulandari NIM. 1711210026** telah dipertahankan didepan Dewan Penguji Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Tadris (IAIN) Bengkulu pada hari jumat 30 Juli 2021 dinyatakan lulus dan memenuhi syarat guna memperoleh gelar Sarjana dalam bidang Pendidikan Agama Islam (PAI).

Ketua :
(Dr. Zubaedi, M. Ag, M.Pd)
NIP. 196903081996031005

Sekretaris :
(Sepri Yunarman, M.Si)
NIP. 199002102019031015

Penguji I :
(Dr. Alfauzan Amin, M. Ag)
NIP. 197011052002121002

Penguji II :
(Dayun Riadi, M. Ag)
NIP. 197207072006041002

Bengkulu, Juli 2021
Mengetahui
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris

Dr. Zubaedi, M.Ag. M.Pd
NIP. 196903081996031005

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini

Nama : Else Wulandari

NIM : 1711210026

Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Fakultas : Fakultas Tarbiyah dan Tadris

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi saya yang berjudul "*Pengaruh Media Pembelajaran Media Online Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam di Era New Normal (studi kasus kelas XI SMAN 1 Kota Bengkulu)*" adalah asli hasil karya atau penelitian saya sendiri dan bukan plagiasi dari karya orang lain. Apabila di kemudian hari di ketahui bahwa skripsi ini adalah hasil plagiasi maka saya siap dikenakan sanksi akademik.

Bengkulu, 27 Juli 2021

Yang menyatakan

Else Wulandari

NIM. 1711210026

MOTTO

حَسْبُنَا اللهُ وَنِعْمَ الْوَكِيْلُ نِعْمَ الْمَوْلَى وَنِعْمَ النَّصِيْرُ

"*Cukuplah Allah sebagai tempat diri bagi kami, sebaik-baiknya pelindung dan sebaik-baiknya penolong kami.*"

"Tidak ada kerugian dalam berbuat baik, cepat atau lambat kebaikan itu akan kembali padamu"

(*Else Wulandari*)

PERSEMBAHAN

Alhamdulillah, Alhamdulillahirabbil Alamin.

Sujud syukur ku pada-Mu ya Allah, yang telah memberikan rahmat serta kasih dan sayang hingga sampai terselesainya skripsi ini serta shalawat dan salam kepada suri tauladanku Nabi Muhammad SAW, keluarga dan sahabatnya.

Serta terima kasihku yang setulus-tulusnya untuk orang-orang yang ku sayangi dan ku cintai serta orang-orang yang telah mengiringi keberhasilanku:

1. Ayahandaku (Ranwikman) dan Ibundaku (Midarti Herlina) yang sangat ku cintai, yang membesarkanku, mendidiku dan membimbingku dengan penuh kasih sayang serta doa yang selalu teriring menyertai langkahku. Pengorbanan besar kalian ini sungguh takkan terbalaskan sampai kapanpun demi keberhasilanku, dan demi masa depanku. Semoga Allah memberikan rahmat dan kebahagian dunia akhirat dan salahsatu surganya untuk kalian berdua.
2. Adik-adikku yang tersayang (Rapika Tri Utami dan Anugra Wahyupin) yang selalu memberikan semangat dan dorongan motivasi dalam menulis skripsi ini.
3. Kakek dan nenek tercinta (Alm. Mat Ali dan Alm. Semani) yang selalu menginginkan cucunya menjadi sarjana.
4. Kedua pembimbing skripsiku (Ibuk Dr. Hj. Khairiah, M.Pd dan Bapak Muhammad Taufiqurrahman, M.Pd) yang telah memberikan waktu, ilmu, perhatian dan masukan.

5. Almamater tercinta Universitas Islam Negeri Fatmawati Soekarno (UINFAS).
6. Sahabat-sahabat seperjuangan sarjana 2021.
7. Teman-teman seperjuangan PAI kelas A angkatan 2017.

ABSTRAK

Else Wulandari, Juli, 2021, "Pengaruh Media Pembelajaran *Online* Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam di Era *New Normal* (studi kasus kelas XI SMAN 1 Kota Bengkulu)", Skripsi Program studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Tadris, UNIFAS Bengkulu. **Pembimbing I: Dr. Hj. Khairiah, M.Pd dan Pembimbing II: Muhammad Taufiqurrahman, M.Pd.**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran *online* (*google classroom*) terhadap hasil belajar Pendidikan Agama Islam, untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran *online* (*whatsapp*) terhadap hasil belajar Pendidikan Agama Islam dan pengaruh media pembelajaran *online* (google classroom dan *whatsapp*) terhadap hasil belajar Pendidikan Agama Islam kelas XI SMAN 1 Kota Bengkulu. Jenis penelitian ini adalah kuantitatif. Teknik pengumpulan data yaitu observasi, angket, dan dokumentasi. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI SMAN 1 Kota Bengkulu dengan teknik pengambilan sampel yaitu *simple random sampling*, dengan variabel bebas yaitu media pembelajaran *online google classroom* dan media pembelajaran *online whatsapp*. Penulis menggunakan uji deskriptif dan uji statistik inferensial regresi linier berganda. Dengan hasil penelitian yang menyatakan bahwa: tidak terdapat pengaruh antara media pembelajaran *online* (*google classroom*) terhadap hasil belajar dengan ditunjukannya nilai t hitung dan t tabel (0,632 < 1,997) dan nilai sig > 0,05 (0.529 > 0,05), terdapat pengaruh antara media pembelajaran *online* (*whatsapp*) dengan nilai (2,814 > 1,997) dan nilai sig < 0,05 (0.006 < 0,05), dan terdapat pengaruh antara media pembelajaran *online* (*google classroom* dan *whatsapp*) secara simultan atau bersama-sama terhadap hasil belajar. Hal ini ditunjukan dengan nilai f hitung > f tabel (5,358 > 3,140) dan nilai sig < 0,05 (0,007 < 0,05) maka dapat dikatakan Ha diterima dan Ho ditolak dengan kata lain ada pengaruh signifikan secara simultan (bersama-sama) antara media pembelajaran *online* (*google classroom* dan *whatsapp*) terhadap hasil belajar.

Kata kunci: Media Pembelajaran *Online* (*google classroom* dan *whatsapp*) dan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam.

KATA PENGANTAR

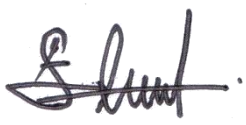
Alhamdulillah, segala puji dan syukur kami ucapkan kehadirat Allas SWT. Karena atas limpahan rahmat dan bimbingan-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul "**Pengaruh Media Pembelajaran *Online* Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam di Era *New Normal* (studi kasus kelas XI SMAN 1 Kota Bengkulu)**". Shalawat dan salam semoga senantiasa dilimpahkan kepada junjungan dan Uswatun Hasanah kita, Nabi Muhammad SAW beserta keluarga dan sahabatnya. Penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak lepas dari adanya bimbingan, motivasi, dan bantuan dari berbagai pihak, untuk itu kami menghanturkan terimakasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. H. Sirajuddin M, M.Ag, M. H selaku Rektor Universitas Islam Negeri Fatmawati Soekarno (UINFAS) Bengkulu yang telah memberikan berbagai fasilitas dalam menimbah ilmu pengetahuan di IAIN Bengkulu.
2. Bapak Dr. Zubaedi, M.Ag, M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris Universitas Islam Negeri Fatmawati Soekarno (UINFAS) Bengkulu yang telah mendorong keberhasilan penulis.
3. Ibu Nurlaili, M.Pd.I selaku Ketua Jurusan Tarbiyah Universitas Islam Negeri Fatmawati Soekarno (UINFAS) Bengkulu.
4. Bapak Adi Saputra, S.Sos. I, M.Pd selaku Kepala Prodi Pendidikan Agama Islam.

5. Ibu Dr. Hj. Khairiah, M.Pd selaku pembimbing I, yang telah memberikan bimbingan dan motivasi terhadap penulisan skripsi ini hingga selesainya skripsi ini.
6. Bapak Muhammad Taufiqurrahman, M.Pd selaku pembimbing II, yang banyak memberikan bimbingan, motivasi, serta dorongan dalam penulisan skripsi ini sehingga selesainya skripsi ini.
7. Bapak dan ibu pihak perpustakaan UINFAS Bengkulu yang telah membantu kami dalam mencari referensi.
8. Bapak Muhlis, S. Ag dan Bapak Amiruddin, S. Pd yang telah memberikan informasi yang sangat berharga bagi penulis untuk penelitian skripsi ini.
9. Bapak dan Ibu SMAN 1 Kota Bengkulu yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian.

Penulis juga menyadari bahwa penulisan skripsi ini masih banyak kekurangan, oleh karena itu kritik dan saran sangat penulis harapkan. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi penulis khususnya dan bagi para pembaca pada umumnya.

Bengkulu, Juli 2021
Penulis



Else Wulandari
NIM: 1711210026

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL i

NOTA PEMBIMBING ii

LEMBAR PENGESAHAN iii

PERNYATAAN KEASLIAN iv

MOTTO v

PERSEMBAHAN vi

ABSTRAK viii

KATA PENGANTAR ix

DAFTAR ISI xi

DAFTAR TABEL xiv

DAFTAR GAMBAR xvi

DAFTAR LAMPIRAN xvii

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar belakang Masalah 1
B. Identifikasi Masalah 4
C. Batasan Masalah 5
D. Rumusan Masalah 5
E. Tujuan Penelitian 6
F. Manfaat Penelitian 6
G. Sistematika Penulisan 7

BAB II LANDASAN TEORI

A. Deskripsi Konseptual
   1. Media Pembelajaran 9
   2. Media Pembelajaran *Online* 18
   3. Pembelajaran Pendidikan Agama Islam 29
   4. Hasil Belajar .....
B. Penelitian Terdahulu 48
C. Kerangka Teoritik 54
D. Hipotesis Penelitian..... 54

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian..... 56
B. Tempat dan Waktu Penelitian 57
C. Populasi dan Sampel Penelitian 57
D. Teknik Pengumpulan Data..... 60
E. Definisi Operasional Variabel..... 62
F. Instrumen Penelitian..... 65
G. Teknik Analisa Data..... 70
H. Hipotesis Penelitian..... 72

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Wilayah..... 73
B. Deskripsi Data Penelitian..... 77
C. Teknik Analisis Data..... 88
D. Pengujian Hipotesis..... 91
E. Pembahasan Hasil Penelitian 101

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan 106
B. Saran..... 107

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 data jumlah siswa kelas XI SMAN 1 Kota Bengkulu 58

Tabel 3.2 alternatif jawaban dan skor angket 61

Tabel 3.3 indikator variabel X 62

Tabel 3.4 hasil uji coba angket media pembelajaran *online* 67

Tabel 3.5 uji reabilitas 70

Tabel 4.1 identitas Sekolah 74

Tabel 4.2 data sanitasi 76

Tabel 4.3 jumlah guru menurut ijazah 77

Tabel 4.4 jumlah siswa menurut tingkatan kelas 77

Tabel 4.5 deskripsi data media pembelajaran *online google classroom* 78

Tabel 4.6 distribusi frekuensi angket media *google classroom* 79

Tabel 4.7 kategori TSR dalam bentuk persentase variabel X1 80

Tabel 4.8 deskripsi data media pembelajaran *online whatsapp* 81

Tabel 4.9 distribusi frekuensi angket media *whatsapp* 82

Tabel 4.10 kategori TSR dalam bentuk persentase variabel X2 83

Tabel 4.11 deskripsi data hasil belajar Pendidikan Agama Islam 84

Tabel 4.12 distribusi Frekuensi Hasil Belajar MID Semester 85

Tabel 4.13 kategori TSR dalam bentuk persentase variabel Y 87

Tabel 4.14 uji normalitas..... 88

Tabel 4.15 uji multikolinieritas..... 89

Tabel 4.16 uji heteroskedasitas..... 90

Tabel 4.17 uji regresi linier berganda..... 91

Tabel 4.18 hasil analisis determinasi..... 93

Tabel 4.19 uji t variabel X1 terhadap Y..... 95

Tabel 4.20 uji t variabel X2 terhadap Y..... 97

Tabel 4.21 uji f..... 99

DAFTAR GAMBAR

2.1 Kerangka Teoritik 54

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. SK Pembimbing

Lampiran 2. Surat pernyataan pergantian judul

Lampiran 3. Kartu pembimbing proposal dan skripsi

Lampiran 4. Izin penelitian

Lampiran 5. Mohon izin penelitian

Lampiran 6. Selesai penelitian

Lampiran 7. Angket media pembelajaran *online*

Lampiran 8. Identitas Responden

Lampiran 9. Hasil Angket Media Pembelajaran *Online*

Lampiran 10. Hasil Data Keseluruhan

Lampiran 11. Uji Validitas

Lampiran 12. Uji Reabilitas

Lampiran 13. Deskripsi

Lampiran 14. Uji Asumsi Klasik

Lampiran 15. Struktur Organisasi SMAN 1 Kota Bengkulu

Lampiran 16. Nama Guru SMAN 1 Kota Bengkulu

Lampiran 17. Foto-foto

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Tahun 2020 adalah awal dari wabah Covid-19 yang menyerang berbagai Negara di dunia salah satunya Indonesia, seluruh kegiatan di berbagai sector lumpuh total. Mulai dari sektor ekonomi sampai dengan pendidikan. Pemberlakuan Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB) membuat sekolah merumahkan siswanya dalam waktu yang sangat lama.[1]

Pandemi Covid-19 mempengaruhi seluruh aspek kehidupan, tak terkecuali aspek pendidikan. Dampak dari pandemi Covid-19 pada aspek pendidikan adalah mengharuskan kegiatan belajar mengajar tetap berjalan meskipun peserta didik berada di rumah. Sehingga pendidik dituntut untuk mendesain media pembelajaran sebagai inovasi dengan memanfaatkan media *online* (daring)[2] agar peserta didik dapat memahami dan mengetahui serta bisa dalam proses pembelajaran.

Kondisi seperti ini mengakibatkan perubahan yang sangat luar biasa, seluruh jenjang pendidikan dipaksa beradaptasi untuk melakukan pembelajaran dari rumah melalui media *online* atau daring. Hal ini tentulah bukanlah suatu hal yang mudah, karena belum sepenuhnya siap. Pendidik dituntut kreatif dalam penyampaian materi melalui media pembelajaran *online* (daring) yang harus disesuaikan dengan jenjang

[1]Proseding Web Seminar (Webinar) *FKIP Universitas Muhammadiyah Cirebon 2020* (ISBN 978-623-92443-3-0), Cirebon, 11 Juli 2020.

[2]Aufia Aisa dan Linta Lisvita, 2020, *Journal Of Educations and Management Studies*, Vol.3, No. 4, Agustus 2020, h. 47-52.

pendidikan. Pemikiran yang positif, inovatif dan kreatif akan dapat membantu menerapkan media pembelajaran daring sehingga menghasilkan capaian pembelajaran dan hasil belajar yang berkualitas.

Pembelajaran *online* atau *e-learning* adalah proses belajar mengajar yang dilakukan melalui jaringan internet. Pembelajaran *online* tidak sekedar membagikan materi pembelajaran dalam jaringan internet. Dalam *online e-learning*, selain ada materi *online* juga ada proses kegiatan belajar mengajar secara *online*. Dalam pembelajaran *online* terjadinya interaksi selama proses pembelajaran. Interaksi dalam pembelajaran dalam pembelajaran terdiri dari interaksi antara pendidik dengan peserta didik atau fasilitator, dengan sesama pembelajar lainnya, dan dengan materi pembelajarannya itu sendiri.[3]

Kenyataannya masih banyak sekali siswa mengalami kesulitan dalam proses pembelajaran melalui media *online* terutama di jenjang Sekolah Menengah Atas. Salahsatu murid XI IPA 3 menyatakan bahwa pembelajaran Pendidikan Agama Islam pada saat Covid-19 masih berlangsung dengan baik akan tetapi banyak sekali hambatan yang dialaminya, seperti: pada pembelajaran *online* melalui media *google classroom* ini banyak sekali siswa yang belum mengerti cara menggunakan *google classroom*. Terkendalanya pembelajaran karena gangguan sinyal, kesulitan untuk mengupload tugas di *google classroom*, Penumpukan tugas yang banyak dibandingkan dengan sebelum adanya covid sehingga menyebabkan penyimpanan *handphone* penuh, kurangnya interaksi siswa dengan guru, selanjutnya karena

[3]Tian Belawati, *Pembelajaran Online*, (Banten: Universitas Terbuka, 2020), h. 6-7.

kesulitan sinyal banyak dari teman kelas yang mengirim tugas tidak sesuai dengan jam pembelajaran berlangsung bahkan ada yang bukan jadwal pembelajaran PAI.

Pada pembelajaran *online* melalui media grup *whatsapp* hambatan yang dialami siswa yaitu: pengumuman sering tertutup dengan chat yang baru, selanjutnya banyak siswa yang berebut untuk mengisi daftar absensi, sehingga menyebabkan kurang kondusifnya grup tersebut, jika ada praktek melalui vidio call *whatsapp* maka sering penjelasan dari guru tidak terdengar karena sinyal, sedikit sekali interaksi dengan bapak dan ibu guru karena biasanya saat pembelajaran disuruh membaca materi selanjutnya merangkum, jika kami ingin bertannya sering sekali keterbatasan waktu.[4]

Kesulitan yang dialami siswa saat pembelajaran *online* melalui media *google classroom* dan *whatsapp* tidak menyebabkan turunnya nilai Pendidikan Agama Islam siswa tetapi menimbulkan tumbuhnya budaya *copy paste* saat latihan maupun ulangan mid semester, sehingga kebanyakan siswa yang mendapatkan nilai yang optimal namun tidak bisa menjelaskan kembali apa isi dan jawaban dari soal tersebut.[5]

Maka dari pernyataan tersebut terdapat kesenjangan antara teori yang dikemukan oleh Hakim bahwa *google classroom* dirancang untuk mempermudah interaksi guru dan siswa dalam dunia maya serta mempermudah guru dalam mengelola pembelajaran dan menyampaikan informasi secara tepat dan akurat kepada

[4]Dival Satria, Siswa XI IPA 2, SMAN 1 Kota Bengkulu, selasa 22 September 2020.
[5] Amirudin, Guru PAI Kelas XI, SMAN I Kota Bengkulu, rabu 25 November 2020.

peserta didik.[6] Walaupun demikian masih terdapat sedikit banyaknya manfaat dari media pembelajaran *online* melalui *google classroom* dan *whatsapp* dalam proses pembelajaran saat era *new normal* ini.

Dari permasalahan di atas peneliti berasumsi bahwa adanya pengaruh media pembelajaran *online* terhadap hasil belajar Pendidikan Agama Islam sehingga peneliti tertarik untuk meneliti bagaimana "Pengaruh Media Pembelajaran *online* Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam di Era *New Normal* (Studi Kasus Kelas XI SMAN 1 Kota Bengkulu)".

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut dapat diidentifikasi beberapa permasalahan berikut:

1. Siswa yang belum mengerti cara mengoprasikan *google classroom*.
2. Kurangnya jaringan internet menyebabkan kesulitan mengakses pembelajaran melalui *google classroom* dan *whatsapp*.
3. Siswa kesulitan dalam berinteraksi melalui *google classroom* dan *whatsapp*.
4. Penumpukan tugas yang menyebabkan penyimpanan internal *handphone* penuh.
5. Pembelajaran kurang kondusif melalui *whatsapp* karena chat sering tertimbun oleh chat yang baru.
6. Kurangnya tingkat pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran.

[6]Bekti Mulatsih, *Penerapan Apalikasi Google Classroom, Google Form, dan Quizizz dalam Pembelajaran Kimia di Masa Pandemi Covid-19*, Jurnal Karya Ilmiah Guru, Vol. 5, No.1 Edisi Khusus KBM Pandemi COVID-19, h. 19.

7. Tumbuhnya budaya *copy paste* dalam pembelajaran

C. Batasan Masalah

Agar penelitian ini berjalan terarah dan mencapai sasaran yang diinginkan maka, masalah dibatasi pada:

1. Media pembelajaran *online* yang digunakan meliputi *google classroom*, dan *whatsapp*.
2. Hasil Belajar MID Semester Ganjil Pendidikan Agama Islam Kelas XI SMA 1 Kota Bengkulu Tahun Ajaran 2020/2021.

D. Rumusan Masalah

1. Apakah terdapat pengaruh media pembelajaran *online* (*google classroom*) di era *new normal* terhadap hasil belajar Pendidikan Agama Islam kelas XI SMAN 1 Kota Bengkulu?
2. Apakah terdapat pengaruh media pembelajaran *online* (*whatsapp*) di era *new normal* terhadap hasil belajar Pendidikan Agama Islam kelas XI SMAN 1 Kota Bengkulu?
3. Apakah terdapat pengaruh media pembelajaran *online* (*google classroom* dan *whatsapp*) secara bersamaan di era *new normal* terhadap hasil belajar Pendidikan Agama Islam kelas XI SMAN 1 Kota Bengkulu?

E. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran *online* (*google classroom*) di era *new normal* terhadap hasil belajar Pendidikan Agama Islam kelas XI SMAN 1 Kota Bengkulu.
2. Untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran *online* (*whatsapp*) di era *new normal* terhadap hasil belajar Pendidikan Agama Islam kelas XI SMAN 1 Kota Bengkulu.
3. Untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran *online* (*google classroom* dan *whatsapp*) secara bersamaan di era *new normal* terhadap hasil belajar Pendidikan Agama Islam kelas XI SMAN 1 Kota Bengkulu.

F. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian di atas, maka manfaat penelitian ini adalah:

1. Manfaat secara teoritik

   Penelitian ini dapat menambah pengetahuan tentang pengaruh media pembelajaran *online* (*whatsapp*) di era *new normal* terhadap hasil belajar Pendidikan Agama Islam kelas XI SMAN 1 Kota Bengkulu.

2. Manfaat secara praktis

   a. Bagi peneliti

      Kegiatan penelitian ini merupakan wujud nyata penerapan ilmu dan pengetahuan yang diperoleh selama belajar di Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bengkulu.

b. Bagi sekolah

Peneliti berharap hasil penelitian ini nantinya akan menjadi konstiribusi yang positif dalam menambah pengetahuan siswa di sekolah.

c. Bagi guru

Bagi guru Pendidikan Agama Islam di sekolah sebagai tambahan pengetahuan dalam meningkatkan cara mengajar melalui media pembelajaran *online* di era *new normal* dan pengaruhnya terhadap hasil belajar Pendidikan Agama Islam kelas XI SMA 1 Kota Bengkulu.

d. Bagi siswa

Bagi siswa peneliti berharap agar proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam menggunakan media pembelajaran *online* di era new normal dapat mempermudah siswa sehingga dapat meningkatkan hasil belajar.

G. Sistematika Penulisan

Agar penelitian ini dapat dilakukan dengan runtut dan terarah, maka pembahasannya disusun berdasarkan sitematika sebagai berikut:

BAB I Pendahuluan yang terdiri dari: latar belakang masalah, identifikasi masalah, manfaat penelitian, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, serta sistematika penulisan.

BAB II Landasan Teori, berisikan tentang menggambarkan berbagai teori Pengaruh Media Pembelajaran *online* di era *new normal* Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam (Studi kasus Kelas XI SMAN 1 Kota Bengkulu).

BAB III Metode Penelitian, yang terdiri dari: jenis penelitian, tempat penelitian, populasi dan sampel, instrumen pengumpulam data, uji validitas dan reliabilitas instrumen, variabel dan definisi operasional, teknik analisis data, dan hipotesis penelitian.

BAB IV Hasil penelitian dan pembahasan yang terdiri dari: deskripsi wilayah penelitian, penyajian data dan pembahasan.

BAB V Penutup yang terdiri dari kesimpulan dan saran.

Daftar Pustaka

Lampiran

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Deskripsi Konseptual

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media pendidikan adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar, sedangkan *Commission on Instructional Tekhnology* mengartikan media pendidikan sebagai media yang lahir akibat revolusi komunikasi yang dapat digunakan untuk tujuan pembelajaran di samping guru, buku, teks, dan papan tulis. Selanjutnya menurut *Education Association/NEA* dalam *AECT* mendefinisikan media dalam lingkup pendidikan sebagai segala benda yang dapat dimanipulasi, dilihat, didengar, dibaca, atau dibicarakan beserta instrumen yang digunakan untuk kegiatan tersebut.[7]

Kata media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan.[8] Oleh karena itu media dapat diartikan sebagai perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Media dapat berupa sesuatu bahan (*sofware*) dan atau alat (*hardware*).

[7]Nunuk Suryani , Dkk., *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2018), h. 1-2.

[8]Arif S. Sadiman, Dkk., *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*, (Jakarta: Rajagrafindo Persada, 2011), h. 6.

Sedangkan menurut Gerlach & Ely, bahwa media jika dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi, yang menyebabkan siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap.[9]

Media pengajaran sesungguhnya merupakan bagian dari sumber pengajaran yang di dalamnya pengajaran disampaikan. Dalam hubungan ini terdapat dua unsur yang terkandung dalam media pengajaran, yaitu pesan atau bahan pengajaran yang akan disampaikan yang selanjutnya disebut sebagai perangkat lunak (*sofware*), dan kedua yaitu alat penampil atau perangkat keras (*hardware*). Contoh yang berkenaan dengan ini antara lain seorang guru yang akan mengajarkan tentang pengucapan kata-kata asing, kemudian bahan pengajaran tersebut direkam dalam *cassette-recorder*. Selanjutnya, hasil rekaman tersebut diperdengarkan kepada siswa di kelas atau laboratorium bahasa, dan para siswa menirukan pengucapan kata-kata tersebut.[10]

b. Karakteristik Media Pembelajaran

1) Media Grafis

Pada prinsipnya semua jenis media dalam kelompok ini merupakan penyampaian pesan lewat simbol-simbol visual dan melibatkan rangsangan indera penglihatan. Karakteristik yang dimiliki adalah bersifat konkrit, dapat

[9] Niwardi Jalinus dan Ambiya, *Media dan Sumber Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana, 2016), h. 2.

[10]Abuddin Nata, *Perspektif Islam Tentang Strategi Pembelajaran*, (Jakarta:Kencana Prenadamedia Groub, 2009), h. 299-300.

mengatasi batasan ruang dan waktu, dapat memperjelas suatu masalah dalam bidang masalah apa saja dan pada tingkat usia berapa saja, murah harganya dan mudah mendapatkan serta menggunakannya, terkadang memiliki ciri abstrak (pada jenis media diagram), merupakan ringkasan visual suatu proses, terkadang menggunakan simbol-simbol verbal (pada jenis media grafis), dan mengandung pesan yang bersifat interpretatif.

2) Media Audio

Hakikat dari jenis-jenis media dalam kelompok ini adalah berupa pesan disampaikan atau dituangkan ke dalam simbol-simbol auditif (verbal dan/atau non-verbal), yang melibatkan rangsangan indera pendengaran. Secara umum madia audio memiliki karakteristik atau ciri sebagai berikut: mampu mengatasi keterbatasan ruang dan waktu (mudah dipindahkan dan jangkauannya luas), pesan/program dapat direkam dan diputar kembali sesukanya, dapat mengembangkan daya imajinasi dan merangsang partisifasi aktif pendengarnya, dapat mengatasi masalah masalah kekurangan guru, sifat komunikasinya hanya satu arah, sangat sesuai untuk pengajaran musik dan bahasa, dan pesan/informasi atau program terikat dengan jadwal siaran (pada jenis media radio).

3) Media Proyeksi Diam

Beberapa jenis media yang termasuk kelompok ini memerlukan alat bantu (misal proyektor) dalam penyajiannya. Adakalanya media ini hanya disajikan dengan penampilan visual saja, atau disertai rekaman audio.

Karakteristik umum media ini adalah pesan yang sama dapat disebarkan ke seluruh siswa secara serentak, penyajiannya berada dalam control guru, cara penyimpanannya mudah (praktis), dapat mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan indera, menyajiakan objek-objek secara diam (pada media dengan penampilan visual saja).

Penyajiannya memerlukan ruang gelap, lebih mahal dari kelompok media grafis, sesuai untuk mengajarkan keterampilan tertentu, sesuai untuk belajar secara berkelompok atau individu, praktis digunakan untuk semua ukuran ruangan kelas, mampu menyajikan teori dan praktek secara terpadu, menggunakan teknik-teknik warna, animasi, gerak lambat untuk menampilkan objek/kejadian tertentu (terutama pada jenis media film), dan media film lebih *realistic*, dapat diulang-ulang, dihentikan, sesuai dengan kebutuhan.

4) Media Permainan dan Simulasi

Karakteristik dari media ini adalah melibatkan pelajar secara aktif dalam proses belajar, peran pengajar tidak begitu kelihatan tetapi menonjol adalah aktivitas interaksi antara pelajar, dapat memberikan umpan balik langsung, memungkinkan penerapan konsep-konsep atau peran-peran ke dalam situasi nyata di masyarakat, memiliki sifat luwes karena dapat dipakai untuk berbagai tujuan pembelajaran dengan mengubah alat dan persoalannya sedikit saja, mampu meningkatkan kemampuan komunikatif pelajar, mampu mengatasi keterbatasan pelajaran yang sulit belajar dengan metode tradisional, dan dalam penyajiannya mudah dibuat serta diperbanyak. Perspektif pendidikan Islam, alat

pendidikan yang bersifat benda media tulis, seperti Al-Qur'an dan Hadist, alat pendidilkan yang bersifat benda-benda, seperti hewan, manusia, tumbuh-tumbuhanm dan sebagiannya.[11]

c. Jenis Media Pengajaran

Dilihat dari segi jenisnya, media pengajaran dapat dibagi menjadi tiga jenis yaitu:

1) Media Auditif

Media auditif yaitu media yang hanya mengandalkan kekuatan suara saja saja, seperti radio, *cassette recorder*, piringan audio. Media ini cocok untuk orang yang tuli atau memiliki kelainan pada pendengaran.

2) Media Visual

Media visual yaitu media yang hanya mengandalkan indra penglihatan. Media visual ini ada yang menampilkan gambar diam seperti film strip (film rangkai), slide (film bingkai), foto, gambar atau lukisan, dan cetakan. Serta ada media visual yang menampilkan gambar atau simbol yang bergerak seperti film bisu, film kartun, dan sebagiannya.

3) Media Audio Visual

Media audio visual yaitu media yang mempunnyai unsur suara dan unsur gambar dengan berbagai variasinya.

[11]Ramayulis, *Dasar-Dasar Kependidikan*, (Jakarta: Kalam Mulia, 2015), h. 216-217.

d. Media Pengajaran dilihat dari Segi Liputannya dan Bahannya

1) Media yang mempunyai daya liput yang luas dan serentak, seperti radio dan televisi.
2) Media yang mempunnyai daya liput yang terbatas oleh ruang dan tempat, yaitu media yang dalam penggunaannya membutuhkan ruang dan tempat yang khusus seperti film, *sound slide*, film rangkai yang kesemuanya ini memerlukan tempat yang tertutup dan gelap.
3) Media untuk pengajaran individual, seperti modul berprogram dan pengajaran melalui komputer.
4) Media dilihat dari segi bahannya

Segi bahan dalam pembuatan media yang digunakan yaitu terdapat media yang terbuat dari bahan yang sederhana, murah dan mudah didapat. Terdapat juga media yang terbuat dari bahan yang halus dan canggih serta sulit didapat.

e. Tujuan, Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

1) Tujuan media pembelajaran

Menurut Sanaky dalam buku *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya* karangan Nunuk Suryani, Dkk tujuan media sebagai alat bantu pembelajaran adalah untuk:

(a) Mempermudah proses pembelajaran di kelas;

(b) Meningkatkan efisiensi proses pembelajaran;

(c) Menjaga relevansi antara materi pelajaran dengan tujuan belajar;

(d)Membantu konsentrasi siswa dalam proses pembelajaran.

Adapun tujuan media menurut Smaldino adalah untuk memfasilitasi komunikasi dan pembelajaran. Menurut Dwyer dan Asyhar mengemukakan bahwa cara komunikasi mempengaruhi daya ingat peserta didik. Komunikasi yang terjalin tanpa penggunaan media dan hanya mengandalkan verbal saja, menyebabkan daya ingat peserta didik dalam waktu 3 jam hanya 70%. Apabila menggunakan media visual tanpa komunikasi verbal daya ingat peserta didik meningkat menjadi 72%, sedangkan dengan media visual dan komunikasi verbal daya ingat peserta didik mampu mencapai 85%.

2) Fungsi Media Pembelajaran

Fungsi media pembelajaran yaitu sebagai fungsi *afektif* dapat terlihat siswa ketika belajar, fungsi *kognitif* dan fungsi *kompensatoris*.[12] Menurut Sanaky dalam buku *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya* karangan Nunuk Suryani, Dkk berpendapat bahwa media pembelajaran berfungsi untuk merangsang pembelajaran dengan:

(a) Menghadirkan objek sebenarnya;

(b)Membuat tiruan dari objek sebenarnya;

(c) Membuat konsep abstrak ke konsep lebih konkret;

(d)Menyamakan persepsi;

(e) Mengatasi hambatan waktu, tempat, jumlah, dan jarak;

(f) Menyajikan ulang informasi secara konsisten;

[12]Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta; RajaGrafindo, 2014), 21.

(g) Memberikan suasana belajar yang menyenangkan dan menarik sehingga tujuan pembelajaran tercapai.

3) Manfaat Media Pembelajaran

Manfaat dari media pembelajaran yaitu dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi, dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak, dapat mengatasi keterbatasan indra, ruang dan waktu serta dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peritiswa di lingkungan mereka, dan memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya misalnya melalui karyawisata, kunjungan-kunjungan ke museum dan kebun binatang.[13]

Encyclopedia of Educational Research dalam Hamalik mengemukakan manfaat media pembelajaran sebagai berikut:

(a) Meletakkan dasar-dasar yang konkret untuk berpikir dan mengurangi verbalisme.

(b) Menarik perhatian siswa.

(c) Meletakkan dasar-dasar yang penting untuk perkembangan belajar.

(d) Memberikan pengalaman nyata dan menumbuhkan kegiatan mandiri pada siswa.

(e) Menumbuhkan pemikiran yang teratur dan berkelanjutan, terutama yang terkait dengan kehidupan sehari-hari.

(f) Membantu perkembangan kemampuan bahasa.

[13]Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: RajaGrafindo, 2014), h. 29-30.

(g) Menambah variasi dalam kegiatan pembelajaran.

Dengan demikian, dapat disimpulkan manfaat media pembelajaran bagi guru dan siswa adalah sebagai berikut:

(a) Manfaat media pembelajaran bagi guru

Membantu menarik perhatian dan memotivasi siswa untuk belajar; memiliki pedoman, arah dan urutan pengajaran yang sistematis; membantu kecermatan dan ketelitian dalam penyajian materi pelajaran; membantu menyajikan materi lebih konkret, terutama materi pelajaran abstrak; memiliki variasi metode dan media yang digunakan agar pembelajaran tidak membosankan; menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan tanpa tekanan; membangkitkan rasa percaya diri seorang pelajar.

(b) Manfaat media pembelajaran bagi siswa

Merangsang rasa ingin tahu untuk belajar; memotivasi siswa untuk belajar baik di kelas maupun mandiri; memudahkan siswa memahami materi pelajaran yang disajikan secara sistematis melalui media; memberikan suasana yang menyenangkan dan tidak membosankan sehingga lebih fokus pada pembelajaran; memberikan siswa kesadaran memilih media pembelajaran terbaik untuk belajar melalui media yang disajikan.[14]

[14]Nunuk Suryani , Dkk., *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2018), h. 9-15.

2. Media Pembelajaran *Online*

Media adalah segala bentuk dan saluran penyampai pesan atau informasi dari sumber pesan ke penerima yang dapat merangsang pikiran, membangkitkan semangat, perhatian dan kemauan siswa sehingga siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap yang sesuai dengan tujuan informasi yang disampaikan.[15] Pembelajaran *online* atau *e-learning* adalah proses belajar mengajar yang dilakukan melalui jaringan internet.[16] Jadi media pembelajaran *online* adalah alat-alat bantu yang digunakan untuk menunjang proses pembelajaran melalui *online* atau internet.

a. *Google Classroom*

1) Pengertian *Google Classroom*

Google *Classroom* adalah layanan berbasis internet yang disediakan oleh Google sebagai sebuah sistem *e-learning*. *Service* ini didesain untuk membantu pengajar membuat dan membagikan tugas kepada pelajar secara *paperless*. Pengguna *service* ini harus mempunnyai akun di *Google*. Selain itu *google classroom* hanya bisa digunakan oleh sekolah yang mempunnyai *google app for education*.

Dengan demikian *google classroom* merupakan suatu aplikasi yang disediakan oleh *google for educations* untuk menciptakan ruang kelas dalam dunia maya. Aplikasi ini dapat membantu memudahkan guru dan siswa

[15]Nunuk Suryani, Dkk., *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*…..h. 3.
[16]Tian Belawati, *Pembelajaran Online*, (Banten: Universitas Terbuka, 2020), h. 6-7.

dalam melaksanakan proses belajar dengan lebih mendalam. pembelajaran menggunakan rancangan kelas yang mengaplikasikan *google classroom* sesungguhnya ramah lingkungan. Hal ini dikarenakan siswa tidak menggunakan kertas dalam mengumpulkan tugas.

Pemanfaatan *google classroom* dapat melalui *multiplatform* yakni melalui komputer dan telepon genggam. Guru dan siswa dapat mengunjungi situs http://classroom.google.com atau mengunduh aplikasi melalui playstore di android atau *app store* di Ios dengan kata kunci *google classroom*. Penggunaan LMS tersebut tanpa dipungut biaya, sehingga pemanfaatannya dapat dilakukan sesuai kebutuhan.[17]

2) Cara Menggunakan Media *Google Classroom*

a) Cara Menggunakan Media *Google Classroom* Bagi Guru.

(1) Guru dapat mengunjungi situs http://classroom.google.com atau mengunduh aplikasi melalui *playstore* di android atau *app store* di Ios dengan kata kunci *google classroom*. Guru atau siswa dapat mengunjungi situs http://classroom.google.com atau mengunduh aplikasi *google classroom*.

(2) Selanjutnya *Sig In* untuk memulai membuka ruang kelas pada *google classroom*, atau bisa langsung menggunakan akun *google* yang sudah terdaftar di komputer/*handphone*.

[17]Ernawati,. *Pengaruh Penggunaan Aplikasi Google Classroom Terhadap Kualitas Pembelajaran dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI di MAN 1 Kota Tanggerang Selatan*, (Tanggerang: UIN Syarif Hidayatullah, 2018), h. 14-15.

(3) Selanjutnya, untuk membuat kelas yakni dengan mengklik tanda (+) dan pilih buat kelas, kemudian masukan nama kelas, tingkat kelas atau jadwal kelas, nama mata pelajaran dan masukkan detailnya kemudian klik buat.

(4) Undang siswa untuk bergabung ke kelas dengan cara menampilkan kode kelas atau membagi kode kelas ke siswa.

(5) Untuk membuat pengumuman, yaitu pada tampilan 'Stream' kelas, secara *default* apapun yang anda posting adalah pengumuman (*Announcement*).

(6) Mengedit atau menghapus pengumuman (*Announcement*) yaitu dengan menekan tombol yang berupa 3 titik di daerah kanan atas dari *post*.

(7) Selanjutnya untuk membuat tugas yakni sama dengan cara memposting pengumuman, hanya saja untuk tipe posting *Assignment* akan ada tambahan *options* seperti batas waktu (*Due Date and Time*) dan juga *sharing rights*.

(8) Pada halaman *student submission* yaitu untuk melihat status dari tugas seluruh peserta didik, percakapan private dengan peserta didik, dan memberi nilai tugas.

(9) Pada *Private conversation* yaitu jika siswa memberi komentar atau bertannya di halaman *assignment*, maka hanya anda dan peserta didik yang dapat melihatnya.[18]

[18]Ning Fina Inayatus Sofa,. *Pengaruh Penggunaan Google Classroom Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran PAI Di SMK Darul Hidayah Tirtoyudo Kabupaten Malang*, (Tesis S2, Surabaya: UIN Sunan Ampel, 2020), h. 9-13.

b) Cara Menggunakan Media *Google Classroom* Bagi Siswa

(1)Siswa membuka aplikasi *google classroom*.

(2)Selanjutnya, bagi siswa bergabung ke kelas memakai kode dari guru yaitu saat siswa masuk ke dalam *home* dari *google classroom*, siswa menekan tombol plus (+) yang terletak di kanan atas untuk menampilkan pilihan '*join a class*'. Siswa kemudian dapat bergabung pada suatu kelas dengan mengisikan kode kelas tersebut.

(3)Selanjutnya siswa dapat melihat dan berinteraksi dengan teman kelasnya melalui menu *Classmates/Students*.

(4)Peserta didik dapat merespon dengan memberi komentar.

(5)Untuk menambahkan file tugas yaitu pada menu 'Add' atau membuatnya langsung melalui fasilitas *Google Docs* dengan menu 'Create'.

(6)Siswa dapat bertannya tentang tugas, dapat memberi *comment* pada halaman tugas tersebut.

(7)Setelah tugas siap dikumpulkan, siswa dapat menekan tombol *Turn In* untuk mengumpulkan tugas ke guru.

(8)Jika file yang dikirim salah, maka peserta didik juga dapat membatalkan pengumpulan dengan menekan *Unsubmit*.

(9)Siswa dapat melihat nilai yang diberikan oleh guru di halaman tugas.

(10) Bagi siswa yang sudah selesai mengirim tugas, maka akan terlihat tanda centang di tugas yang telah diselesaikan.

(11) Jika ada tugas baru di kelas saat peserta didik masih berada di tampilan kelas maka akan terdapat notifikasi berupa *pop up* warna hitam.

(12) Segala sesuatu yang terjadi di kelas akan diinfokan kepada user melalui email notifikasi.[19]

3) Kelebihan *Google Classroom*

Menurut Janzen M dan Mary yang dikutip dalam Iftakhar menyatakan kelebihan dari *google classroom* yaitu:

a) Mudah digunakan.

Google classroom di desain dengan sangat mudah untuk kegiatan pembelajaran secara *online* dan dapat dipakai untuk memberikan materi, tugas, menilai, dan memberikan pengumuman tentang pelajaran kepada siswa.

b) Menghemat waktu.

Ruang kelas *google classroom* dirancang untuk menghemat waktu. Dapat di integrasikan dengan penggunaan aplikasi *google* lainnya, termasuk dokumen, *slide*,dan *spreadsheet*, proses pemberian distribusi dokumen, penilaian, penilaian formatif, dan umpan balik.

c) Berbasis *cloud*.

[19]Abud Sirojuddin,. *Pengaruh Pembelajaran Blended Learning Menggunakan Aplikasi Google Classroom di Masa Pandemi Covid 19 Terhadap Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa Sekolah Menengah Atas Pertama Negeri 7 Muaro Jambi*, (Skripsi S1 Fakultas Tarbiyah dan Keguruan , Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin Jambi, 2020), h. 14-19.

Google classroom menghadirkan teknologi yang lebih profesional dan otentik utuk digunakan dalam lingkungan belajar karena aplikasi *google* mewakili sebagian besar alat komunikasi perusahaan berbasis *cluud* yang digunakan di seluruh angkatan kerja profesional.

d) Fleksibel.

Aplikasi ini mudah diakses dan dapat digunakan oleh instruktur dan peserta didik di lingkungan belajar tatap muka dan lingkungan *online* sepenuhnya.

e) Gratis.

Google classroom sendiri sudah dapat digunakan oelh siapapun untuk membuka kelas di *google classroom* ini asalkan memiliki akun *gmail* dan bersifat gratis.

f) Ramah seluler.

Google classroom dirancang agar responsif. Mudah digunakan pada perangkat *mobile* manapun. Akses *mobile* ke materi pembelajaran yang menarik dan mudah untuk berinteraksi sangat penting dalam lingkungan belajar terhubung web saat ini.[20]

4) Kekurangan *Google Classroom*

a) *Google classroom* berbasis web mengharuskan siswa dan guru untuk terkoneksi dengan internet.

[20]Shampa Iftakhar, 2016, "Google Classroom: What Works And How?," *Journal Of Education And Social Sciences* Vol 3 No 01 :12.

b) Pembelajaran berupa individual sehingga mengurangi pembelajaran sosial siswa.

c) Apabila peserta didik tidak kritis dan terjadi kesalahan materi akan berdampak pada pengetahuannya.

d) Membutuhkan spesifikasi *hardware*, *sofware*, dan jaringan internet yang tinggi.

e) Untuk pemula akan menemukan kesulitan dengan simbol-simbol *google* di dalamnya, bahkan file word harus dikonversi ke *Google Doc* terlebih dahulu.[21]

5) Manfaat Media *Google Classroom*

a) Dapat dipersiapkan dengan mudah.

Pendidik dapat menyiapkan kelas dan mengundang siswa dengan mudah serta di halaman kelas, mereka dapat berbagi informasi, tugas dan materi.

b) Menghemat waktu dan ramah lingkungan.

Pendidik dapat membuat kelas menugaskan tugas, berkomunikasi dan mengelola semuanya di satu tempat. Pada pembelajaran melalui media *google classroom* juga tidak menggunakan kertas sehingga ramah lingkungan.

c) Manajemen yang lebih baik.

[21] Sefti Indri Pratiwi,. *Analisis Pelaksanaan Pembelajaran Google Classroom Era Pandemic Covid-19 Materi Klasifikasi Makhluk Hidup Pada Siswa Kelas VII SMPN 9 Salatiga Tahun Pelajaran 2020/2021,* (Skripsi S1 Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, IAIN Salatiga 2020), h. 16.

Siswa dapat melihat tugas pada halaman tugas, dalam ruang kelas, atau pada kalender kelas. Semua materi kelas disimpan secara otomatis di folder *google drive*.

d) Meningkatkan komunikasi dan masukan.

Siswa dapat berbagi materi satu sama lain dan berinteraksi dalam kelas atau melalui email. Pendidik juga dapat dengan cepat melihat siapa yang telah dan belum menyelesaikan tugas.

e) Dapat bekerja dengan aplikasi *google documents*, kalender, *email*, *drive*, dan *google formulir*.

f) Kelas yang terjangkau dan aman.

Dalam pembelajaran menggunakan media *google classroom* tidak pernah adanya iklan yang terdapat di *google classroom*.[22]

b. *WhatsApp*

1) Pengertian *WhatsApp*

Whatsapp adalah aplikasi pesan untuk *smarphone*. Fungsi *whatsapp* hampir sama dengan SMS yang biasa digunakan pada ponsel lama, tetapi bedanya *whatsapp* tidak menggunakan pulsa, melainkan menggunakan paket data internet. *WhatsApp* juga dapat diaplikasikan dengan cara mengirim gabar, vidio, berdiskusi, mengirim dokumen berupa word, pdf, dan powerpoint.[23]

[22]Wanda Hanifah, *Jurnal Ilmu Komunikasi*, Volume III, No. II, Agustus 2020, h. 29.

[23]Haidar Meshvara Sahid, *Pengaruh Media Sosial Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa di Kabupaten Bogor Wilayah Selatan*, Jurnal Teknik Elektro dan Vokasional Volume 6 Number 02 2020, h. 250.

Whatsapp merupakan sebuah aplikasi perpesanan (*messenger*) instan dan lintas platform pada smartphone yang memungkinkan pengguna mengirim dan menerima pesan seperti SMS tanpa menggunakan pulsa melainkan koneksi internet. *Whatsapp* dirilis pada Januari 2009, tetapi pada tahun 2014, *whatsapp* resmi menjadi milik *facebook* setelah melalui proses akuisisi selama 8 bulan. Pada *whatsapp*, anda dapat mengirim teks, foto, audio, file dan gambar kepada pengguna lainnya, menelpon, *vidio call*, serta membuat cerita.

Whatsapp didirikan oleh pria asal Ukraina, Jan Koum , pada 24 Februari 2009. Pada saat itu Koum mendaftarkan sebuah *startup* yang akan membuat aplikasi digital untuk layanan telepon seluler. Versi pertama pesan instan ini hanya dipakai untuk *update* status di ponsel yang mayoritas digunakan oleh teman-teman Koum dari Rusia. Kemudian aplikasi buatannya berubah fungsi menjadi aplikasi pesan instan, yang mulanya dimanfaatkan untuk menannyakan kabar. Maka dirilislah *whatsApp* versi 2.0 dengan komponen *messaging*. Berkat fitur ini jumlah pengguna aktifnya langsung melonjak hingga 250 ribu orang, yang membuat Koum semakin percaya diri mengajak pihak lain untuk bekerjasama.[24]

[24]Ahmad Taufiq Ma'mun,. *Efektivitas Pembelajaran Bahasa Arab Melalui Media Sosial WhatsApp di Program Bisa (Balajar Islam dan Bahasa Arab)*, (Skripsi S1Yogyakarta, UIN Sunan Kalijaga 2015).

2) Cara Menggunakan Media *WhatsApp*

a) Unduh atau download aplikasi *whatsaap* di *playstore*.

b) Install aplikasi tersebut ke *smartphone*.

c) Daftarkan nomor telpon anda tanpa menggunakan nol atau format internasional. Karena *whatsaap* akan menggunakan nomor telepon untuk mendaftarkannya.

d) Selanjutnya aplikasi mengirimkan kode konfirmasi lewat pesan singkat atau *short message service* yang mengharuskan anda untuk mengisikan kode konfirmasi tersebut ke langka selanjutnya.

e) Setelah mengkonfirmasi nomor telepon, *whatsapp* siap untuk digunakan.

f) Aplikasi *whatsapp* akan secara otomatis mendata buku telepon atau *phonebook* untuk menunjukan siapa-siapa saja yang sudah masuk ke daftar, tekan pada tab *contact* mereka yang menggunakan *whatsapp* akan memiliki status di samping nama mereka.

g) Guru dan siswa dapat mengundang teman ke grup *whatsapp* melalui link grup atau admin atau yang membuat grub sendiri bisa memasukan siswa ke dalam grup *whatsapp* tersebut.

h) Guru dan siswa dapat melakukan kegiatan pembelajaran melalui grup *whatsapp*, seperti absensi, diskusi, menjelaskan materi pelajaran, membagikan soal pelajaran serta mengirim dan mengoreksi tugas siswa.[25]

[25]Fahmi,. *Pengaruh Penggunaan WhatsApp Terhadap Etos Kerja Penyuluh Agama Di Kabupaten Pinrang*, (Tesis S2 Program Pascasarjana, IAIN Parepare), h. 30-31.

3) Kelebihan dan Kekurangan media *WhatsApp*

a) Kelebihan Media *WhatsApp*

(1)Tidak memerlukan uang untuk memasang aplikasi *whatsapp* di telpon pintar.

(2)Boleh menghantarkan *mesej*, gambar, vidio, *audio*, dan pesan suara dengan mudah tanpa kos yang tinggi.

(3)Boleh berkomunikasi dengan lebih 50 orang rakan dalam ruang grub .

(4)Kenalan yang mempunnyai *whatsApp* akan disenaraikan akunnya tanpa perlu ditambah sebagai kenalan dan menunggu untuk diterima seperti sosial yang lain.

(5)Penggunaan data yang kecil berbanding aplikasi-aplikasi lain.[26]

Berdasarkan teori yang dijelaskan di atas dapat disimpulkan Pembelajaran *online* atau *e-learning* adalah proses belajar mengajar yang dilakukan melalui jaringan internet. Jadi media pembelajaran *online* adalah alat-alat bantu yang digunakan untuk menunjang proses pembelajaran melalui *online* atau internet.

Variabel (X)	Indikator	
Media Pembelajaran *Online*	Internet	2. Masih banyak siswa yang kesulitan dalam mengakses internet.

[26]Ariza Rusni dan Elysa Evawani Lubis, *Penggunaan Media Online Dalam Aktivitas Komunitas One Day Juzz (ODOJ) Dalam Meningkatkan Minat Tilawah ODOJER di Pekanbaru*, (Jom Fisip Vol.2 No. 1 April 2017), h. 9.

	Handphone	3. Sebagian siswa belum memiliki *handphone*.
	Data Internet	4. Terbatasnya kouta internet bagi siswa.

3. Pembelajaran Pendidikan Agama Islam

a. Pengertian Pendidikan Agama Islam

Pendidikan agama Islam menurut PP No. 55 Tahun 2007 Bab 1, pasal 1 pendidikan agama islam adalah pendidikan yang memberikan pengetahuan dan membentuk sikap, kepribadian dan keterampilan peserta didik dalam mengamalkan ajaran agamanya, yang dilaksanakan sekurang-kurangnya melalui mata pelajaran/kuliah pada semua jalur, jenjang, dan jenis pendidikan. Pendidikan agama Islam berfungsi membentuk manusia Indonesia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa serta berakhlak mulia, dan mampu menjaga kedamaian dan kerukunan hubungan intern dan antar-umat beragama. Dalam PP No. 55/2007, Bab II dan 2 pendidikan agama bertujuan untuk mengembangkan kemampuan peserta didik dalam memahami, menghayati dan mengamalkan nilai-nilai agama yang menyerasikan penguasaanya dalam ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni.[27]

Pendidikan agama Islam adalah upaya sadar dan terencana dalam menyiapkan peserta didik untuk mengenal, memahami, menghayati, mengimani, bertakwa berakhlak mulai, mengamalkan ajaran agama Islam dari

[27]Haidar Putra Daulay, *Pemberdayaan Pendidikan Agama Islam di Sekolah*, (Jakarta: Kencana, 2015), h. 42-43.

sumber utamanya yaitu kitab suci Al-Qur'an dan hadist, melalui kegiatan bimbingan, pengajaran latihan, serta penggunaan pengalaman.[28] Di dalam masyarakat Islam sekurang-kurangnya terdapat tiga istilah yang digunakan untuk menandai konsep pendidikan, yaitu *tarbiyah*, *ta'lim*, dan *ta'dib*.[29]

b. Tujuan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam

Pendidikan Agama Islam bertujuan meningkatkan keimanan, pemahaman, penghayatan, dan pengamalan peserta didik tentang Agama Islam sehingga menjadi manusia muslim yang beriman dan bertaqwa kepada Allah SWT serta berakhlak mulai dalam kehidupan pribadi, bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara.

Pendidikan Agama Islam di sekolah bertujuan untuk meningkatkan keyakinan, pemahaman, penghayatan, dan pengamalan peserta didik tentang agama Islam sehingga menjadi manusia muslim yang beriman dan bertaqwa kepada Allah SWT serta berakhlak mulia dalam kehidupan pribadi, bermasyarakat, berbangsa dan bernegara serta melanjutkan pendidikan pada jenjang yang lebih tinggi.[30]

c. Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA

Ruang lingkup Pendidikan Agama Islam meliputi keserasian, keselarasan dan keseimbangan antara: Hubungan manusia dengan Allah SWT, hubungan

[28]Ramayulis, *Metodologi Pendidikan Agama Islam*, (Jakarta: Kalam Mulia, 2010), h. 21.
[29]Hery Noer Aly, *Ilmu Pendidikan Islam*, (Jakarta: Logos Wacana Ilmu, 1999), h. 3.
[30]Ramayulis, *Metodologi Pendidikan Agama Islam*…… h. 22.

manusia dengan sesama manusia, hubungan manusia dengan dirinya sendiri, dan hubungan manusia dengan makhluk lain dan lingkungannya.

Adapun ruang lingkup bahan pelajaran pendidikan agama Islam meliputi lima unsur pokok, yaitu : Al-qur'an, akidah, syari'ah, akhlak, dan tarikh. Pada tingkat Sekolah Dasar (SD) penekanan diberikan kepada empat unsur pokok yaitu: keimanan, Ibadah, Al-Qur'an. Sedangkan pada Sekolah Lanjut Tingkat Pertama (SLTP) dan Sekolah Menengah Atas (SMA) disamping keempat unsur pokok di atas maka unsur pokok Syari'ah semakin dikembangkan. unsur Tarikh diberikan secara seimbang pada setiap satuan pendidikan.

1) Kompetensi Pendidikan Agama Islam

Kompetensi merupakan pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai dasar yang direfleksikan dalam kebiasaan berpikir dan bertindak. Kebiasaan berpikir dan bertindak secara konsisten dan terus menerus memungkinkan seseorang menjadi kompeten, dalam arti memiliki pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai dasar untuk melakukan sesuatu.[31]

a) Kompetensi Mata Pelajaran

Dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam harus dijelaskan kompetensi yang akan diajarkan kepada peserta didik, dan yang akan dikuasai peserta didik sebagai wujud hasil belajar peserta didik yang mengacu pada pengalaman langsung. Peserta didik perlu

[31]E. Mulyasa, *Kurikulum Berbasis Kompetensi, Konsep, Karakteristik dan Implementasi*, (Bandung: Remaja Rosda Karya, 2003), h. 21.

mengetahui tujuan belajar, dan tingkat-tingkat penguasaan yang akan digunakan sebagai kriteria pencapaian secara eksplisit, dikembangkan berdasarkan tujuan-tujuan yang telah ditetapkan, dan memiliki kontribusi terhadap kompetensi-kompetensi yang sedang dipelajari. Penilaian terhadap pencapaian kompetensi perlu dilakukan secara objektif, berdasarkan kinerja peserta didik, dengan bukti penguasaan mereka terhadap pengetahuan, keterampilan, nilai dan sikap sebagai hasil belajar. Dengan demikian dalam pembelajaran yang dirancang berdasarkan kompetensi, penilaian tidak dilakukan berdasarkan pertimbangan yang bersifat subyektif.

Ada beberapa jenis kompetensi mata pelajaran Pendidikan Agama Islam yaitu:

(1) Kompetensi Rumpun Belajar

(a) Kompetensi Bahan Kajian Pendidikan Agama

Peserta didik beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulai/berbudi pekerti luhur yang tercermin dalam kehidupan pribadi, bermasyarakat, berbangsa dan bernegara, memahami, menghayati, dan mengamalkan ajaran agamanya, serta mampu menghormati agama lain dalam rangka kurukunan antar umat beragama.

(b) Kompetensi Pendidikan Agama Islam

Dengan landasan Al-Qur'an dan hadist, peserta didik beriman dan berkaqwa kepada Allah, berakhlak mulia/berbudi pekerti luhur yang tercermin dalam perilaku sehari-hari dalam hubungannya dengan Allah, sesama manusia, dan alam sekitar, mampu membaca dan memahami Al-Quran, mampu beribadah dan bermu'amalah dengan baik dan benar, serta mampu menjaga kerukunan intern dan antar umat beragama.

(2) Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar

(a) Standar Kompetensi

Standar kompetensi mata pelajaran Pendidikan Agama Islam berisi sekumpulan kompetensi dasar yang harus dikuasai peserta didik disuatu jenjang pendidikan tertentu. Standar kompetensi Pendidikan Agama Islam meliputi: mendeskripsikan ayat-ayat Al-Qur'an serta mengamalkan ajaran-ajaran dalam kehidupan sehari-hari, menerapkan aqidah Islam dalam kehidupan sehari-hari, melaksanakan syariah Islam dalam kehidupan sehari-hari, menerapkan akhlak mulia dalam kehidupan sehari-hari, dan mendeskripsikan perkembangan tarikh Islam dan hikmahnya untuk kepentingan sehari-hari.

(b) Kompetensi Dasar

Kompetensi dasar Pendidikan Agama Islam untuk Sekolah Menengah Atas (SMA) yaitu:

Kelas	Al-Qur'an	Keimanan	Akhlaq	Fiqh	Tarich
		Beriman kepada Allah dan menghayati sifat-sifat dan Asmaul Husna serta mengetahui fungsinya	Terbiasa khusnuzan terbuka, hati-hati gigih, berinisiatif, rela berkorban dan tidak terbiasa suuznon terhadap Allah, tidak tamak, tidak ria, tidak aniaya serta terbiasa berpakaian dan berhias yang sopan dan menjamu tamu dengan baik	Mengetahui sumber hukum Islam, mengetahui hikmah shalat, puasa, zakat, haji, wakaf dan dapat mengimple mentasikan dalam kehidupan sehari-hari	Mengetah ui perkemba ngan Islam pada masa Bani Umayya-h dan Bani Abba-siyah dan menarik pelajaran penting untuk diimpleme ntasikan dalam kehidupan sekarang
	Membaca Al-Qur'an dan memahami ayat-ayat tentang kompetisi, ayat-ayat tentang solidaritas, dan menyantuni kaum lemah, serta mampu membaca ayat tentang lingkungan	Beriman kepada kitab dan Rasul serta mengetahui fungsi beriman kepada kitab dan Rasul-rasul Allah	Terbiasa taubat, optimis, dinamis, tugas, berpikir kritis, demokratis, mengendali kan diri dan tidak merampok, tidak melanggar HAM, dan menghorma ti hasil	Memahami tentang sistem ekonomi Islam, mengetahui tentang prosesi jenazah, dan mengetahui tentang hukum Islam, serta dapat melakukan khutbah dan dakwah	Mengetah-ui tentang perkemba ngan Islam pada abad pertengaha n dan mengetahu i proses masuk dan perkemba ngan Islam di Indonesia

			karya orang lain dan kaum lemah		
	Membaca Al-Qur'an dan memahami ayat-ayat toleransi dan memahami ayat tentang etos kerja	Beriman kepada hari akhir dan beriman kepada qadha dan qadar dan memahami fungsi beriman kepada hari akhir serta qadha dan qadar	Terbiasa berperilaku ridho, produktif, obyektif, rasional dan dapat berinteraksi serta bersosialisa-si dalam kehidupan plural berdasarkan etika Islam	Memahami tentang proses pernikahan Islam dan pembagian waris Islam	Mengerti tentang perkemba ngan Islam pada masa global dan mengambi l nilai-nilai Islam dalam kerangka hidup global

b) Kompetensi Lulusan

Kompetensi lulusan untuk tamatan Sekolah Menengah Atas (SMA) dan Madrasah Aliyah (MA) diharapkan memiliki kemampuan sebagai berikut:

1) Memiliki keyakinan dan ketaqwaan sesuai dengan agama yang dianutnya.
2) Memiliki nilai dasar humaniora untuk menerapkan kebersamaan dalam kehidupan.
3) Menguasai pengetahuan dan keterampilan akademik serta beretos belajar untuk melanjutkan pendidikan.
4) Mengalihgunakan kemampuan akademik dan keterampilan hidup di masyarakat lokal dan global.

5) Berekspresi dan menghargai seni.

6) Menjaga kebersihan, kesehatan, dan kebugaran jasmani.

7) Berpartisipasi dan berwawasan kebangsaan dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara secara demokratis.[32]

d. Tujuan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA

Pendidikan Agama Islam bertujuan meningkatkan keimanan pemahaman, penghayatan, dan pengamalan peserta didik tentang agama Islam sehingga menjadi manusia muslim yang beriman dan bertaqwa kepada Allah SWT serta berakhlak mulia dalam kehidupan pribadi, bermasyarakat, berbangsa dan bernegara. Sedangkan pendidikan Agama Islam di sekolah bertujuan untuk meningkatkan keyakinan, pemahanam, penghayatan, dan pengalaman peserta didik tentang agama Islam sehingga menjadi manusia muslimin yang beriman kepada Allah SWT serta berakhlak mulia dalam kehidupan pribadi, bermasyarakat, berbangsa dan bernegara serta untuk melanjutkan pendidikan pada jenjang yang lebih tinggi.[33]

Menurut Abdul Rahman Nahlawi, tujuan pendidikan Agama Islam itu adalah Pendidikan akal dan rangsangan untuk berpikir, renungan, dan meditasi, Menumbuhkan kekuatan dan bakat-bakat asli pada anak didik, Menaruh perhatian pada kekuatan generasi muda dan mendidik mereka sebaik-baiknya, Berusaha

[32]Ramayulis, *Metodologi Pendidikan Agama Islam*.....h. 38-44.
[33]Ramayulis, *Metodologi Pendidikan Agama Islam*…….h. 22.

untuk menyeimbangkan segala potensi dan bakat manusia.[34] Tujuan Pendidikan Agama Islam di Sekolah Menengah Atas yaitu:

1) Membina siswa agar benar-benar beriman kepada Allah dan Rasul-Nya serta apa yang disyariatkan Allah.
2) Mengokohkan jiwa keagamaan, sehingga ia dapat menghadapi berbagai aliran yang merusak masyarakat dan ideologi athteisme, serta mereka dapat terhindarkan diri dari berbagai penyimpangan yang bertentangan dengan akidah Islamiyah.
3) Menanamkan kepercayaan siswa tentang akhlak dan nilai-nilai yang baik dalam masyarakat atas dasar (hasil) pemikiran dan pemahaman.
4) Meningkatkan kemauan siswa untuk selalu menjaga dasar-dasar dan syiar agama.
5) Meningkatkan keterkaitan siswa dengan Al-Quran dan Hadist dan mendorong mereka lebih banyak mempelajari kebudayaan yang berjiwa agama serta mempraktikkannya dalam kehidupan pribadi dan kemasyarakatan.
6) Menumbuhkan kemampuan siswa untuk memahami tujuan dan peraturan-peraturan tentang pembinaan keluarga dalam Islam yang didasarkan atas dasar agama, etika dan bangsa.
7) Memperluas pemahaman siswa tentang tujuan agama dalam pembinaan masyarakat, melaksanakan pemerintahan atas dasar permusyawaratan, keadilan,

[34]Haidar Putra Daulay, *Pemberdayaan Pendidikan Agama Islam di Sekolah, ……*h. 45.

kebebasan, persamaan, dan persaudaraan serta memberi arti penting membantu sesama muslim.

8) Mempertebal cinta tanah air, karena tujuannya sesuai dengan tujuan agama.
9) Menanamkan kepercayaan siswa, bahwa mereka adalah tenaga yang cukup potensial yang mampu berbuat banyak dalam berbagai bidang.
10) Kembangkan naluri berjiwa besar kepada pemuda, agar mereka bebas dari ketakutan, kelamahan, dan sifat pengecut.
11) Jadikan sekolah sebagai pusat pengembangan agama serta etika masyarakat dan lingkungan.
12) Mengajak para siswa untuk memperhatikan perkembangan dunia Islam dan hubungan antara sesama muslimin, peran agama dalam memecahkan berbagai persoalan, baik masalah agama maupun masalah lainnya, agar kehidupan di dunia ini sesuai dengan petunjuk agama.[35]

e. Fungsi Pendidikan Agama Islam

Manusia memiliki potensi dan banyak kemampuan sedangkan pendidikan merupakan suatu rangkaian proses guna menumbuhkan dan mengembangkan potensi-potensi tersebut, dalam arti berusaha untuk menampakkan potensi-potensi tersebut. Adapun fungsi pendidikan Islam adalah menyediakan segala fasilita yang

[35]Muhammad Abdul Qadir Ahmad, *Metodelogi Pengajaran Agama Islam*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2008), 261-264.

memungkinkan tugas pendidikan Islam tersebut dapat tercapai dan berjalan dengan lancar.[36]

Fungsi Pendidikan Agama Islam yaitu:

1) Pengembangan

Pengembangan, yaitu meningkatkan keimanan dan ketaqwaan peserta didik kepada Allah SWT yang telah ditanamkan dalam lingkungan keluarga.

2) Penyaluran

Penyaluran, yaitu untuk menyalurkan peserta didik yang memiliki bakat khusus dibidang agama agar bakat tersebut dapat berkembang secara optimal sehingga dapat dimanfaatkan untuk dirinya sendiri dan dapat pula bermanfaat bagi orang lain.

3) Perbaikan

Perbaikan, yaitu untuk memperbaiki kesalahan-kesalahan, kekurangan-kekurangan dan kelemahan-kelemahan peserta didik dalam keyakinan, pemahaman dan pengalaman ajaran Islam dalam kehidupan sehari-hari.

4) Pencegahan

Pencegahan, yaitu menangkal hal-hal negatif dari lingkungannya atau dari budaya lain yang dapat membahayakan dirinya dan menghambat perkembangannya menuju manusia Indonesia seutuhnya.

[36]Dayun Riadi, Dkk., *Ilmu Pendidikan Islam*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2017), h. 67.

5) Penyesuaian

Penyesuaian, yaitu untuk menyesuaikan diri dengan lingkungannya, baik lingkungan fisik maupun lingkungan sosial dan dapat mengubah lingkungannya sesuai dengan ajaran islam.

6) Sumber lainnya

Sumber lainnya, yaitu memberiakan pedoman hidup untuk mencapai kebahagian hidup di dunia dan akhirat.[37]

Berdasarkan teori yang dijelaskan di atas dapat disimpulkan bahwa pendidikan agama Islam adalah segala usaha sadar yang terbentuk dan diarahkan kepada anak didik dalam menyiapkan peserta didik untuk mengenal, memahami, mengimani, bertakwa, dan berakhlak mulia serta mengamalkan ajaran agama Islam melalui kegiatan belajar mengajar.

4. Hasil Belajar

a. Pengertian Belajar

Belajar adalah kegiatan yang berproses dan merupakan unsur yang sangat fundamental dalam penyelenggaraan setiap jenis dan jenjang pendidikan. Belajar merupakan kewajiban bagi setiap orang beriman agar memperoleh ilmu pengetahuan dalam rangka meningkatkan derajat kehidupan mereka.[38] Hal ini dinyatakan dalam Al-Qur'an surat Al-Mujadilah ayat 11 yang berbunyi:

[37]Ramayulis, *Metodologi Pendidikan Agama Islam*, (Jakarta: Kalam Mulia, 2010), h. 21-22.
[38]Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar*, (Depok: Rajagrafindo, 2013), h. 62-63.

يٰٓاَيُّهَا الَّذِيْنَ اٰمَنُوْٓا اِذَا قِيْلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوْا فِى الْمَجٰلِسِ فَافْسَحُوْا يَفْسَحِ اللّٰهُ لَكُمْۚ وَاِذَا قِيْلَ انْشُزُوْا فَانْشُزُوْا يَرْفَعِ اللّٰهُ الَّذِيْنَ اٰمَنُوْا مِنْكُمْۙ وَالَّذِيْنَ اُوْتُوا الْعِلْمَ دَرَجٰتٍۗ وَاللّٰهُ بِمَا تَعْمَلُوْنَ خَبِيْرٌ

Artinya:

Wahai orang-orang yang beriman! Apabila dikatakan kepadamu, "Berilah kelapangan di dalam majelis-majelis," maka lapangkanlah, niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan, "Berdirilah kamu," maka berdirilah, niscaya Allah akan mengangkat (derajat) orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat. Dan Allah Maha teliti apa yang kamu kerjakan.

Secara umum belajar dapat diartikan sebagai proses perubahan perilaku akibat adanya interaksi individu dengan lingkungannya. Dalam arti luas mencakup pengetahuan, pemahaman, keterampilan, sikap dan sebagiannya. Setiap perilaku ada yang tampak atau dapat diamati, dan ada pula yang tidak diamati. Belajar adalah perubahan kemampuan dan disposisi seseorang yang dapat dipertahankan dalam suatu periode tertentu dan bukan merupakan hasil dari proses pertumbuhan.[39] Belajar adalah kegiatan berproses dan merupakan unsur yang sangat fundamental dalam penyelenggaraan jenis dan jenjang pendidikan, hal ini berarti keberhasilan pencapaian tujuan pendidikan sangat tergantung pada keberhasilan proses belajar siswa di sekolah dan lingkungan sekitarnya.[40]

[39]Rosma Hartiny Sam's, *Model Penelitian Tindakan Kelas*, (Yogyakarta: Teras, 2010), h. 31.
[40]Asep Jihad, Dkk, *Evaluasi Pembelajaran*, (Yogyakarta: Multi Pressindo, 2012), h. 1.

b. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kompetensi atau kemampuan tertentu baik kognitif, afektif, maupun psikomotorik yang dicapai atau dikuasai peserta didik setelah mengikuti proses belajar mengajar. Menjelaskan hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian dan sikap-sikap serta kemampuan peserta didik. Jadi hasil belajar adalah kemapuan-kemampuan yang dimiliki pesera didik setelah menerima pengalaman belajar.[41]

Hasil belajar pada dasarnya adalah suatu kemampuan yang berupa keterampilan dan perilaku baru sebagai akibat dari latihan atau pengalaman yang diperoleh. Dalam hal ini, Gagne dan Briggs mendefinisikan hasil belajar sebagai kemampuan yang diperoleh seseorang sesudah mengikuti proses belajar. Lebih jauh dalam hubungannya dengan hasil belajar Gagne dan Briggs mengemukakan adanya lima kemampuan yang diperoleh seseorang sebagai hasil belajar yaitu keterampilan intelektual, strategi, kognitif, informasi verbal, keterampilan motorik dan sikap. Keterampilan intelektual adalah suatu kemampuan yang membuat seseorang menjadi kompeten terhadap sesuatu sehingga ia dapat mengklasifikasi, mengidentifikasi, mendemonstrasikan dan menggeneralisasikan suatu gejala.

Strategi kognitif adalah kemampuan seseorang untuk dapat mengontrol aktivitas intelektualnya dalam mengatasi masalah yang dihadapinya. Informasi verbal adalah kemampuan seseorang untuk dapat menggunakan bahasa lisan dan

[41]Kunandar, *Penilaian Autentik (Penilaian Hasil Belajar Peserta Didik Berdasarkan Kurikulum 2013)*, (Jakarta: RajaGrafindo, 2013), h. 62.

bahasa tulisan dalam mengungkapkan suatu masalah atau gagasan. Sikap adalah suatu kecenderungan pada diri seseorang dalam menerima atau menolak suatu objek sikap, sedangkan keterampilan motorik adalah kemampuan seseorang untuk mengkoordinasikan semua gerakan secara teratur dan lancar dalam keadaan sadar.

Hasil belajar pada diri seseorang sering tidak langsung tampak tanpa seseorang itu melakukan tindakan untuk memperlihatkan kemampuan yang diperolehnya melalui belajar. Namun demikian, hasil belajar merupakan perubahan yang mengakibatkan orang berubah dalam perilaku, sikap dan kemampuannya. Kemampuan-kemampuan yang menyebabkan perubahan tersebut menjadi kemampuan kognitif yang meliputi pengetahuan dan pemahaman, kemampuan sensorik-motorik yang meliputi keterampilan melakukan gerak badan dalam urutan tertentu, dan kemampuan dinamik-afektif yang meliputi sikap dan nilai yang meresapi perilaku dan tindakan.[42]

Hasil belajar merupakan hasil dari suatu kegiatan belajar mengajar, hasil belajar siswa diakibatkan oleh adanya evaluasi belajar dan evaluasi belajar dilaksanakan karena adanya kegiatan belajar mengajar. Menurut Sudjana bahwa hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku baik pengetahuan, pemahaman, sikap dan keterampilan siswa sehingga menjadi lebih baik. Keberhasilan belajar dapat dinyatakan berupa hasil yang diukur, yang kemudian dinyatakan dalam bentuk nilai sebagaimana pencerminan prestasi yang diperoleh seseorang dari pendidikan serta proses belajar yang telah dialami.

[42]Rosma Hartiny Sam's, *Model Penelitian Tindakan Kelas*, (Yogyakarta: Teras, 2010), h. 31.

Menurut Suprijono juga menyebutkan hasil belajar merupakan pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi, dan keterampilan. Dari sisi guru, tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar. Sedangkan dari siswa, hasil belajar merupakan berakhirnya pengajaran dari puncak proses belajar.[43]

c. Macam-Macam Hasil Belajar

Hasil belajar adalah hal yang dapat dipandang dari dua sisi yaitu sisi siswa dan isi guru. Dari siswa, hasil belajar merupakan tingkat perkembangan mental yang lebih baik apabila dibandingkan pada sebelum belajar. Tingkat perkembangan mental tersebut terwujud pada jenis-jenis ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Teori taksonomi Bloom hasil belajar dicapai melalui tiga ranah antara lain: kognitif, afektif, dan psikomotorik.[44]

1) Ranah Kognitif

Berhubungan dengan hasil belajar intelektual uang terdiri dari enam asfek yaitu:

a) Pengetahuan (*knowledge*), merupakan kemampuan mengingat dan kemampuan mengungkapkan kembali informasi yang sudah dipelajari.

b) Pemahaman (*comprehension*), merupakan kemampuan untuk memahami suatu objek atau subjek pembelajaran.

[43]Dimas Bagas Panca Pradana dan Rina Harimurti, 2017. *Pengaruh Penerapan Tools Google Classroom pada Model Pembelajaran Project Based Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa*. Jurnal IT-Edu. Vol. 02 Nomor 01 Tahun 2017, 59-67.

[44]Syaiful Sagala, *Konsep dan Makna Pembelajaran*, (Bandung: Alfabeta, 2014), h. 33.

2) Penerapan (*application*), merupakan kemampuan untuk menggunakan konsep, prinsip, prosedur pada situasi tertentu.
3) Analisis (*analysis*), merupakan kemampuan menguraikan atau memecah suatu bahan pelajaran ke dalam bagian-bagian atau unsur-unsur serta hubungan antar bagian itu.
4) Sintesis (*synthesis*), merupakan kemampuan untuk menghimpun bagian-bagian ke dalam suatu keseluruhan yang bermakna, seperti merumuskan tema, rencana, atau melihat hubungan abstrak dari berbagai informasi yang tersedia.
5) Evaluasi (*evaluation*), merupakan tujuan yang paling tinggi dalam domain kognitif. Tujuan ini berkenaan dengan kemampuan membuat penilaian terhadap sesuatu berdasarkan maksud atau kriteria tertentu.

2) Ranah Afektif

Berkenaan dengan sikap, nilai-nilai dan apresiasi. Ranah afektif meliputi lima jenjang kemampuan, yaitu:

a) Penerimaan, merupakan sikap kesadaran atau kepekaan seseorang terhadap gejala, kondisi, keadaan atau suatu masalah.
b) Merespon, ditunjukan oleh kemauan untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan tertentu.
c) Menilai, tujuan ini berkenaan dengan kemauan untuk memberi penilaian atau kepercayaan kepada gejala atau suatu objek tertentu.

d) Mengorganisasi, tujuan yang berhubungan dengan organisasi ini berkenaan dengan pengembangan nilai ke dalam sistem organisasi tertentu.

e) Karakterisasi nilai, adalah mengadakan sintesis dan internalisasi sistem nilai dengan pengkajian secara mendalam, sehingga nilai-nilai yang dibangunnya ini dijadikan pandangan atau falsafah hidup serta dijadikan pedoman bertindak dan berprilaku.

3) Ranah Psikomotor

Ranah psikomotor adalah tujuan yang berhubungan dengan kemampuan keterampilan atau *skill* seseorang. Ranah psikomotor meliputi enam aspek, yaitu:

a) Persepsi, adalah kemampuan seseorang dalam memandang sesuatu yang dipermasalahkan.

b) Kesiapan, berhubungan dengan kesedian seseorang untuk melatih diri tentang keterampilan tertentu.

c) Meniru, adalah kemampuan seseorang dalam mempratikan gerakan-gerakan sesuai dengan contoh yang diamatinya.

d) Membiasakan, adalah kemampuan seseorang untuk mempraktikan gerakan-gerakan tertentu tanpa harus melihat contoh.

e) Menyesuaikan, adalah kemampuan beradaptasi gerakan atau kemampuan itu sudah disesuaikan dengan keadaan situasi dan kondisi yang ada.

f) Mengorganisasikan, adalah kemampuan seseorang untuk berkreasi dan menciptakan sendiri suatu karya.[45]

d. Faktor-Faktor Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar mempunnyai peran penting dalam proses pembelajaran. Proses penilaian terhadap hasil belajar dapat memberikan informasi kepada guru tentang kemajuan siswa dalam upaya mencapai tujuan-tujuan belajarnya melalui kegiatan belajar. Dari informasi tersebut guru dapat menyusun dan membina kegiatan-kegiatan siswa lebih lanjut, baik untuk keseluruhan kelas maupun individu. Faktor-faktor mempengaruhi hasil belajar yaitu faktor internal dan faktor eksternal, yaitu sebagai berikut:

1) Faktor internal

Faktor internal yaitu faktor yang berasal dari dalam diri siswa. Faktor internal meliputi:

a) Faktor jasmani, yaitu faktor kesehatan dan cacat tubuh.
b) Faktor psikologis, yaitu meliputi intelegenis, perhatian, minat, bakat, kematangan, dan kesiapan.[46]

2) Faktor eksternal

Faktor eksternal yaitu faktor yang berasal dari luar diri siswa. Faktor eksternal meliputi:

[45]Tim Pengembang MKDP, *Kurikulum dan Pembelajaran*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2013), h. 48-53.

[46]Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhi*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2015), h. 54.

a) Faktor keluarga meliputi cara orang tua mendidik, keadaan ekonomi orang tua, pengertian orang tua dan latar belakang kebudayaan.
b) Faktor sekolah meliputi metode belajar, kurikulum, keadaan sarana dan prasarana.
c) Faktor masyarakat meliputi keadaan siswa dalam masyarakat dan teman-teman bergaulnya.[47]

Berdasarkan teori yang dijelaskan di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah prestasi belajar yang dicapai siswa dalam proses pembelajaran dengan membawa suatu perubahan dan pembentukan tingkah laku seseorang baik dari yang tidak tahu menjadi tahu, dari yang tidak bisa menjadi bisa. Dengan indikator tersebut:

Variabel (Y)	Indikator	
Hasil Belajar	Kognitif	1. Perbedaan pengetahuan dan pemahaman, serta penerapan dan hasil belajar siswa.
	Afektif	2. Masih banyak siswa yang kurang bertanya dan menanggapi dalam proses pembelajaran.
	Psikomotorik	3. Kesulitan siswa dalam mengaplikasikan pembelajaran dalam kehidupan sehari-hari.

B. Hasil Penelitian yang Relevan

1. Muhammad Ali Ridho 2019, UIN Sunan Ampel Surabaya, Pengaruh Media Pembelajaran Audio Visual Sparkol Videoscribe Terhadap Hasil Belajar dan Sikap Mahasiswa Pai Angkatan 2014 Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN

[47]Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhi*…….h. 54.

Sunan Ampel Surabaya. Penerapan media pembelajaran audio-visual sparkol video scribe terhadap mahasiswa PAI Angkatan 2014 Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Ampel Surabaya mendapatkan perhatian penuh oleh peserta didik, pada waktu di bawakan beberapa dosen di Prodi Pendidikan Agama Islam. Penerapan media ini tergolong "Baik" dilihat dari analisis data berada diantara 35% - 65% dengan nilai 50.3%. Pengaruh hasil belajar dan sikap mahasiswa PAI Angkatan 2014 Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Ampel Surabaya. Hasil belajar dengan persentase 86% berada di antara 65-100 "sangat ingin" sedangkan sikap dengan persentase 71,8% berada di antara 65-100 "sangat baik". Pengaruh media pembelajaran audio-visual sparkol videoscribe terhadap hasil belajar dan sikap mahasiswa PAI angkatan 2014 Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Ampel Surabaya dengan menggunakan teknik analisis regresi linear sederhana didapatkan Hasil belajar nilai berpengaruh.

Skripsi Muhammad Ali Ridho 2019 mempunnyai kesamaan terhadap skripsi peneliti yaitu sama-sama membahas pengaruh media pembelajaran terhadap hasil belajar Pendidikan Agama Islam. Pada penelitian Muhammad Ali Ridho lebih menekankan pada media pembelajaran audio visual sparkol vidioscribe terhadap hasil belajar Pendidikan Agama Islam. Sedangkan pada skripsi peneliti lebih menekankan pada media pembelajaran era New normal.

2. Abud Sirojuddin 2020, Dalam skripsinya yang berjudul Pengaruh Pembelajaran *Blended Learning* menggunakan Aplikasi *Google Classroom* di Masa Pandemi

Covid-19 Terhadap Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa Sekolah Menengah Pertama Negeri 7 Muaro Jambi. Hasil penelitian ini menunjukan kemampuan komunikasi metamatis siswa yang menerapkan model pembelajaran *Blended Learning* lebih baik daripada kemampuan komunikasi matematis siswa yang menerapkan model pembelajaran langsung, diperoleh dari hasil pengaruh yang dilihat menggunakan uji t dan melihat seberapa besar pengaruh yang dihasilkan dari kedua model pembelajaran tersebut menggunakan perhitungan *Effect Size* dengan menggunakan rumus *Cohen's* dengan nilai 1,477 atau setara dengan 93% (mempunnyai pengaruh yang besar).

Skripsi Abud Sirojuddin memiliki kesamaan terhadap skripsi peneliti yaitu sama-sama membahas media pembelajaran *google classroom*. Pada skripsi Abud Sirojuddin lebih menekankan pada Pengaruh Pembelajaran *Blended Learning* menggunakan Aplikasi *Google Classroom* di Masa Pandemi Covid-19 Terhadap Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa, sedangkan dalam skripsi peneliti yaitu lebih menekankan pada pengaruh media pembelajaran Era New Normal terhadap hasil belajar Pendidiakan Agama Islam.

3. Licia Sin Vuspa, UIN Raden Fatah Palembang, Pengaruh Media Pembelajaran Vidio Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran FIQIH Di MTS Patra Mandiri Plaju Palembang. Hasil penelitian ini menunjukan adanya pengaruh media pembelajaran vidio terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Fikih kelas VII MTS Patra Mandiri Plaju Palembang memperoleh

nilai rata-rata 69, dan tergolong sedang dengan kategori tinggi yang mendapat skor tinggi sebanyak 6 orang (21%), siswa yang mendapat skor sedang sebanyak 18 orang (62%), dan siswa yang mendapatkan skor rendah sebanyak 5 orang (17%) dengan menunjukan t hitung lebih besar daripada t tabel maka ada pengaruh media pembelajaran vidio terhadap motivasi motivasi belajar siswa pada mata pelajaran fikih kelas VIII MTS Mandiri Plaju Palembang.

Skripsi Licia Sin Vuspa memiliki kesamaan terhadap skripsi peneliti yaitu sama-sama membahas pengaruh media pembelajaran. Pada skripsi Licia Sin Vuspa menekankan pengaruh media pembelajaran terhadap motivasi belajar siswa pada pelajaran Fikih di kelas VIII MTS Mandiri Plaju Palembang. Sedangkan pada skripsi peneliti menekankan pengaruh media pembelajaran PAI era new normal terhadap hasil belajar Pendidikan Agama Islam kelas XI.

4. Ning Fina Inayatus Sofa 2020, UIN Sunan Ampel Surabaya, pengaruh penggunaan *google classroom* terhadap motivasi belajar peserta didik mata pelajaran PAI di SMK Darul Hidayah Tirtoyudo Kabupaten Malang. Hasil analisis data melalui uji statistik penelitian ini telah menjawab hipotesis yakni memperoleh nilai rata-rata perbedaan antara *pretes* (sebelum di berikan *treatment*) dengan nilai *postest* (sesudah diberikan *treatment*) -13, 733 dengan standar *deviation* 11,744. Dan didapatkan nilai signifikan (2-tailed) 0,000 maka Ha diterima dan Ho ditolak yang artinya ada perbedaan yang signifikan terhadap *pretest* dan *postest*. Jadi disimpulkan terdapat pengaruh yang

signifikan penggunaan *google classroom* terhadap motivasi belajar peserta didik mata pelajaran PAI di SMK Darul Hidayah Tirtoyudo Kabupeten Malang.

Penelitian Ning Fina Inayatus Sofa memiliki kesamaan terhadap skripsi peneliti yaitu sama-sama membahas pengaruh *google classroom* dan pelajaran Pendidikan Agama islam tetapi pada skripsi Ning Fina Inayatus Sofa menekankan pada pengaruh penggunaan *google classroom* terhadap motivasi belajar peserta didik mata pelajaran PAI di SMK Darul Hidayah Tirtoyudo Kabupaten Malang.

5. Eka Fitri Aprilia, UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, pengaruh media pembelajaran audio-visual terhadap hasil belajar siswa kelas X pada mata pembelajaran PAI di SMA Islam Soerjo Alam Ngajum Malang. Hasil penelitian ini menggunakan hasil perhitungan Koefisien Kontinggensi (KK) = 0,3843 dan dari hasil perhitungan chi kuadrat padataraf signifikan 5%, diperoleh X^2 hit $> X^2$5% yaitu 7,626 >5,9991. Hal ini berarti hipotesis diterima. Dengan demikian terdapat pengaruh yang signifikan akibat penerapan media pembelajaran audio-visual pada mata pembelajaran Pendidikan Agama Islam terhadap hasil belajar.

   Penelitian Eka Fitri Aprilia memiliki kesamaan terhadap skripsi peneliti yaitu sama-sama membahas pengaruh media pembelajaran terhadap hasil belajar Pendidikan Agama Islam tetapi pada skripsi Eka Fitri Aprilia membahas pengaruh media audio-visual terhadap hasil belajar PAI sedangkan

pada skripsi peneliti membahas pengaruh media pembelajaran era new normal terhadap hasil belajar Pendidikan Agama Islam.

6. Fahmi 2020, IAIN Parepare, Pengaruh Penggunaan *WhatsApp* Terhadap Etos Kerja Penyuluh Agama di Kabupeten Pinrang. Berdasarkan hasil uji hipotesis, uji t diperoleh nilai t hitung sebesar 4, 311 ini dikonsultasikan dengan nilai t dari tabel statistika t (2: 27) = 2,051. Setelah dikonsultasikan menunjukkan t hitung (4, 311) lebih besar dari t tabel (2,051) berarti Ho ditolak dan Ha diterima, artinya pengaruh yang signifikan antara penggunaan *whatsapp* terhadap etos kerja penyuluh Agama Islam di Kabupaten Pinrang.

   Penelitian memiliki Fahmi kesamaan terhadap skripsi peneliti yaitu sama-sama membahas pengaruh *whatsapp* tetapi pada skripsi Fahmi lebih membahas pengaruh penggunaan *whatsapp* terhadap etos kerja penyuluh agama di Kabupaten Pinrang sedangkan pada skripsi peneliti membahas pengaruh media pembelajaran era new normal terhadap hasil belajar Pendidikan Agama Islam.

C. Kerangka Teoritik

Kerangka teori adalah dasar pemikiran dari penelitian yang disentesiskan dari fakta-fakta, yaitu fakta dan telaah kepustakaan.[48] Dalam penelitian ini ada dua variabel yaitu dependent dan independent. Sebagai variabel bebas atau independent adalah media pembelajaran (X) sedangkan variabel terikat atau

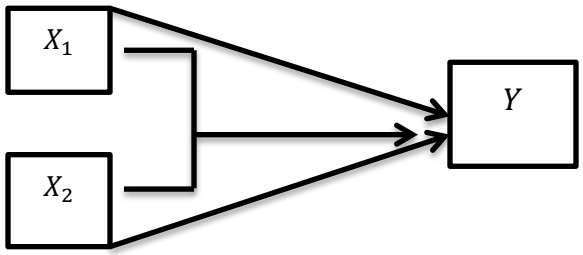
[48]Riduawan, *Metode dan Tekhnik Menyusun Proposal Penelitian*, (Bandung: Alfabeta,2012), h.286.

dependent adalah Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam (Y) kelas XI SMAN 1 Kota Bengkulu.

Hipotesis penelitian adalah jawaban sementara terhadap rumusan Masalah penelitian.[49] Hipotesis dikatakan sementara karena kebenarannya masih perlu di uji atau di tes kebenarannya dengan dengan data yang asalnya dari lapangan.

Gambar 2.1

Kerangka pengaruh variabel independent (X) dengan variabel dependent (Y)



Gambar 2.1 Desain Penelitian

Keterangan:

X_1 : Media Pembelajaran *online* Melalui *Google Classroom*

X_2 : Media Pembelajaran Melalui *WhatsApp*

Y : Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam

D. Hipotesis Penelitian

1. Ho: Secara parsial tidak ada pengaruh media pembelajaran *online* (*google classroom*) terhadap hasil belajar Pendidikan Agama Islam di era *new normal* (studi kasus kelas XI SMAN 1 Kota Bengkulu).

[49]Sugiyono, *Statistik Untuk Penelitian*, (Bandung:Alfabeta, 2015), h. 84.

Ha: Secara parsial ada pengaruh media pembelajaran *online* (*google classroom*) secara parsial terhadap hasil belajar Pendidikan Agama Islam di era *new normal* (studi kasus kelas XI SMAN 1 Kota Bengkulu).

2. Ho: Secara parsial tidak ada pengaruh media pembelajaran *online* (*whatsapp*) terhadap hasil belajar Pendidikan Agama Islam di era *new normal* (studi kasus kelas XI SMAN 1 Kota Bengkulu).

   Ha: Secara parsial ada pengaruh media pembelajaran *online* (*whatsapp*) terhadap hasil belajar Pendidikan Agama Islam di era *new normal* (studi kasus kelas XI SMAN 1 Kota Bengkulu).

3. Ho: Secara simultan tidak ada pengaruh media pembelajaran *online* (*google classroom* dan *whatsapp*) terhadap hasil belajar Pendidikan Agama Islam di era *new normal* (studi kasus kelas XI SMAN 1 Kota Bengkulu).

   Ha: Secara simultan ada pengaruh media pembelajaran *online* (*google classroom* dan *whatsapp*) terhadap hasil belajar Pendidikan Agama Islam di era *new normal* (studi kasus kelas XI SMAN 1 Kota Bengkulu.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Metode penelitian diartikan sebagai cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu.[50] Penelitian merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Tujuan penelitian untuk menggambarkan, menemukan, dan menciptakan objek yang diteliti.[51]

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif, metode kuantitatif adalah sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, yang digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif atau statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis apakah diterima atau tidaknya hipotesis yang telah diajukan.[52] Pendekatan penelitian kuantitatif yang digunakan adalah uji deskriptif dan statistik inferensial serta regresi linier berganda. Tujuan uji regresi linier berganda adalah untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran *online* (*google classroom* dan *whatsapp*) terhadap hasil belajar Pendidikan Agama Islam di era *new normal* (studi asosiatif kelas XI SMAN 1 Kota Bengkulu).

[50]Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung:Alfabeta,2012), h. 3.
[51]Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif*, (Bandung:Alfabeta,2018), h. 1-5.
[52]Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif*…… h. 15.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

   Penelitian ini dilakukan di Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Kota Bengkulu.

2. Waktu Penelitian

   Adapun waktu observasi awal penelitian ini dilakukan pada saat Magang tiga berlangsung.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

   Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek yang mempunnyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Jadi populasi bukan hanya orang, tetapi juga benda-benda alam yang lain. Populasi juga bukan sekedar jumlah yang ada pada objek atau subjek yang dipelajari, tetapi meliputi seluruh karakteristik/sifat yang dimiliki oleh objek atau subjek itu.[53]

   Berdasarkan pengertian di atas disimpulkan populasi adalah keseluruhan subjek penelitian yang memiliki ciri-ciri yang akan diteliti. Populasi dari penelitian ini adalah siswa siswi Kelas XI SMA 1 Kota yang

[53]http://fatkhan.web.id/pengertian-populasi-sampel-jenis-sampling-dan-teknik-sampling/

berjumlah 268 siswa, dimana satu kelas yaitu XI IPA 3 tidak dimasukan ke populasi karena untuk uji pra syarat sampel.[54]

Tabel 3.1

Data Siswa Siswa Kelas XI SMA 1 Kota Bengkulu

No	**Kelas**	**Jumlah Siswa**	**Kelas**	**Jumlah Siswa**
	IPS		**IPA**	
1.	XI IPS 1	30 siswa/siswi	XI IPA 1	32 siswa/siswi
2.	XI IPS 2	28 siswa/siswi	XI IPA 2	34 siswa/siswi
3.	XI IPS 3	28 siswa/siswi	XI IPA 4	28 siswa/siswi
4.	XI IPS 4	26 siswa/siswi	XI IPA 5	32 siswa/siswi
5.	XI IPS 5	30 siswa/siswi		
Jumlah Keseluruhan			268 Siswa/siswi	

Data Guru PAI Kelas XI SMA Negeri 1 Kota Bengkulu

2. Sampel

Sampel merupakan sebagian dari populasi. Artinya tidak akan ada sampel jika tidak ada populasi. Sampel ditentukan oleh peneliti berdasarkan pertimbangan masalah, tujuan, hipotesis, metode, dan instrumen penelitian.[55] Hal ini mencakup sejumlah anggota yang dipilih dari populasi. Dengan demikian, sebagian elemen dari populasi merupakan sampel. Menurut Suharsimi Harikanto,

[54]*Data Guru Pendidikan Agama Islam Kelas XI SMA 1 Kota Bengkulu.*

[55]Deni Darmawan, Metode Penelitian Kuantitatif, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2016), h. 138.

apabila subjeknya kurang dari 100, lebih baik diambil semua, sehingga penelitiannya merupakan penelitian populasi. Selanjutnya jika subjeknya besar (lebih dari 100 orang) dapat menggunakan sampel. Menurut sampel diambil antara 10%-15% hingga 20%-25% atau bahkan boleh lebih dari 25% dari jumlah populasi yang ada.[56]

Beberapa alasan pengambilan sampel adalah:

a. Sempit luasnya wilayah pengamatan dari setiap subyek, karena hal ini menyangkut banyak sedikitnya data,
b. Kemampuan peneliti dilihat dari waktu, tenaga, dan dana,
c. Lebih mudah dalam penyebaran angket karena sudah ditentukan jumlahnya.

Berdasarkan pendapat di atas, berhubung subjeknya labih dari seratus maka peneliti menggunakan 25% dari sampel yang ada, karena jumlah sampel lebih dari 100 yaitu 300 siswa. Berarti 268 X 25% /100 = 67 jadi sampel yang digunakan dalam penelitian ini sebanyak 67 siswa. Dengan menggunakan teknik simple random sampling yaitu teknik pengambilan anggota sampel dari populasi dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi.[57] Cara pengambilan sampel yaitu $\frac{Jumlah\ Siswa}{Jumlah\ Populasi} \times Jumlah\ Sampel.$

[56]Suharsimi Arikanto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, (Jakarta:Rineka Cipta, 2003), h. 130.

[57]Sudaryono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Jakarta:Karisma Putra Utama, 2016), h. 123.

D. Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan teknik pengumpulan data yaitu:

1. Observasi

   Observasi atau pengamatan langsung adalah kegiatan pengumpulan data dengan melakukan penelitian langsung terhadap kondisi lingkungan objek penelitian yang mendukung kegiatan penelitian, sehingga didapat gambaran secara jelas tentang kondisi objek penelitian tersebut.

2. Kuesioner (Angket)

   Kuesioner (angket) adalah suatu teknik pengumpulan informasi yang memungkinkan analisis mempelajari sikap-sikap, keyakinan, perilaku, dan karakteritik beberapa orang utama di dalam organisasi yang bisa terpengaruh oleh sistem yang diajukan atau oleh sistem yang sudah ada.[58] Adapun subjek dari angket ini adalah siswa Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Kota Bengkulu. Angket ini berisikan tentang Pengaruh Media Pembelajaran *Online* Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam di Era *New Normal* (studi kasus kelas XI SMAN 1 Kota Bengkulu).

   Jenis angket yang digunakan adalah angket langsung, dan terstuktur yang diberikan kepada responden, dimana seluruh item pertannyaan dilengkapi dengan tiga alternatif jawaban yang mana dapat dipilih salah satunya. Skala yang digunakan adalah skala likert. Skala likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok tentang kejadian atau

[58]Syofian Siregar, *Metode Penelitian Kuantitatif*, (Jakarta, 2012), h. 18-21.

gejala sosial.[59] Dengan skala likert, maka variabel yang akan diukur dijabarkan menjadi indikator variabel. Kemudian indikator tersebut dijadikan sebagai titik tolak untuk menyusun item instrument yang berupa pernyataan atau pertannyaan. Jawaban setiap instruments menggunakan skala likert. Untuk keperluan analisis kuantitatif, maka jawaban itu dapat diberi skor misalnya:

Tabel 3.2
Alternatif Jawaban dan Skor Angket

Kategori	Skor
Selalu/Ya	3
Kadang-kadang	2
Tidak pernah	1

3. Dokumentasi

Dokumentasi adalah ditunjukan untuk memperoleh data langsung dari tempat penelitian, meliputi buku-buku yang relevan, peraturan-peraturan, laporan kegiatan, foto-foto, film dekumenter, data yang relevan peneliian. Dokumentasi merupakan catatan peristiwa yang sudah lalu. Dokumentasi bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya menumental dari seseorang. Dokumen bisa berbentuk tulisan misalnya catatan harian, sejarah kehidupan, cerita, biografi, peraturan, kebijakan. Dokumen yang berbentuk gambar, gambar hidup, sketsa, dan lain-lain.

[59]Sudaryono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Jakarta:Karisma Putra Utama, 2016), h. 100.

Dokumen yang berbentuk karya misalnya seni, yang dapat berupa gambar, patung, film, dan lain-lain.[60]

E. Defenisi Operasional Variabel

Definisi operasional adalah penting, digunakan untuk memberikan alat atau instrumen pengambilan data yang akan digunakan. Merumuskan definisi operasional perlu memperhatikan definisi teoritiknya, dan kebutuhan kondisi teknik lapangan.[61]

Dalam penelitian yang mempengaruhi sesuatu trecment, terdapat variabel bebas (independent variabel) dan variabel terikat (dependent variabel) dalam penelitian ini terdapat dua variabel bebas dan satu variabel terikat, yaitu:

1. Media pembelajaran era new normal (X), indikatornya yaitu:

Tabel 3.3
Indikator Variabel X

No	Variabel	Aspek	Indikator	Item Soal
1. 2.	Media Pembelajaran *Google Classroom* (Variabel X_1) Media Pembelajaran *WhatsApp* (Variabel X_2)	1. Kegiatan pembelajaran melalui *google classroom* dan *whatsapp*	Partisifasi dalam pembelajaran di *google classroom*	1, 2, dan 3
			Partisifasi dalam pembelajaran di *whatsapp*	1, 6, 22 dan 25
			Kemudahan dalam mengakses media *google classroom*	5 dan 25

[60]*Ibid*, h. 90.
[61]Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif, dan R&D* ……h. 181.

			Kemudahan dalam mengakses media *whatsapp*	2 dan 21
			Kemudahan dalam mengerjakan soal di *google classroom*	8 dan 23
			Kemudahan dalam mengerjakan soal di *whatsapp*	3, 5 dan 24
		2. Tujuan Media Pembelajaran	Mempermudah proses belajar mengajar melalui *google classroom*	10 dan 17
			Mempermudah proses belajar mengajar melalui *whatsapp*	7 dan 10
			Meningkatkan efisiensi proses pembelajaran google classroom	4 dan 24
			Menjaga relevansi antara materi pelajaran dengan tujuan pembelajaran di *google classroom*	14 dan 22
			Menjaga relevansi antara materi pelajaran dengan tujuan pembelajaran di *whatsapp*	9
			Membantu konsentrasi siswa dalam proses pembelajaran di *whatsapp*	7
		3. Fungsi Media Pembelajaran	Membantu konsentrasi siswa dalam proses pembelajaran di *whatsapp*	11 dan 13

			Mengatasi hambatan, tempat, jumlah dan jarak pada pembelajaran di *google classroom*	19 dan 20
			Mengatasi hambatan, tempat, jumlah dan jarak pada pembelajaran di *whatsapp*	18, 20 dan 23
			Menyajikan ulang informasi secara konsisten pada pembelajaran di *google classroom*	11 dan 18
			Menyajikan ulang informasi secara konsisten pada pembelajaran di *whatsapp*	12
			Memberikan suasana belajar yang menyenengkan dan menarik di *google classroom*	9, 13, dan 16
			Memberikan suasana belajar yang menyenengkan dan menarik di *whatsapp*	8 dan 14
			Memberikan suasana belajar yang menyenengkan dan menarik di *google classroom*	12 dan 24
			Merangsang rasa ingin tahu untuk belajar melalui *whatsapp*	15, dan 19
			Memotivasi siswa untuk belajar di kelas maupun mandiri melalui *whatsapp*	4

		4. Manfaat media Pembelajaran	Memudahkan siswa dalam memahami pembelajaran melalui *google classroom*	17
			Memudahkan siswa dalam memahami pembelajaran melalui *whatsapp*	16 dan 17
			Menarik perhatian siswa melalui pembelajaran *google classroom*	6
		Jumlah		50 item soal

2. Hasil belajar siswa sebagai variabel terikat (Y), indikatornya yaitu nilai siswa yang dilihat penilaian asfek kognitif, afektif dan psikomotorik. Dalam hal ini dilihat dari hasil belajar siswa berupa nilai rapot nilai mid siswa/siswi.

F. Instrumen Penelitian

1. Uji Validitas

Validitas atau kesahihan berasal dari kata *validity* yang berarti sejauh mana ketetapan dan kecermatan suatu alat ukur dalam melakukan fungsi ukurnya. Dengan kata lain, validitas adalah suatu konsep yang berkaitan dengan sejauh mana tes telah mengukur apa yang seharusnya diukur.[62] Cara pengujian validitas dengan menghitung korelasi antara skor masing-masing pertanyaan dan skor total dengan menggunakan rumus korelasi *product moments*.

[62]Sudaryono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Jakarta: Prenadamedia Grub, 2016), h. 147.

Untuk menganalisa tingkat validitas item angket yang digunakan dalam penelitian ini peneliti terlebih dahulu melakukan uji coba (*rey out*) angket yang dilakukan di SMAN 1 Kota Bengkulu pada siswa kelas XI IPA 3 yang berjumlah 29 siswa.

Rumus:

$$\text{rxy} = \frac{N\sum xy - (\sum xy)(\sum x)}{\sqrt{\{N\sum X^2 - (X)^2\}\{N\sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan:

rxy = Korelasi product moment

N = Jumlah responden

$\sum X$ = Jumlah seluruh skor X

$\sum Y$ = Jumlah seluruh skor Y

$\sum X^2$ =Jumlah pengkuadratan skor variabel X

$\sum Y^2$ =Jumlah pengkuadratan skor variabel Y

$\sum XY$ =Jumlah hasil perkalian skor X dan skor Y

Perhitungan validitas item angket dilakukan dengan penafsiran koefisien korelasi, yakni r_{xy} atau r_{hitung} sebesar 0,370 untuk mengetahui validitasnya maka dilanjutkan dengan melihat tabel nilai koefisien korelasi "r" product moment dengan terlebih dahulu mencari "df" dengan rumus:

df= N-nr

df= 29-2

df= 27

dengan melihat nilai "r" product moment ternyata df sebesar 27 pada taraf signifikasi 5% adalah 0.381 sedangkan hasil r_{xy} sebesar 0,370 ternyata lebih kecil dari "r" tabel pada taraf signifikasi 5%. Pada tabel berikut ini dijelaskan secara rinci perhitungan validitas angket dengan menggunakan *SPSS16*. Adapun uji validitas angket secara keseluruhan adalah dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 3.4
Hasil Uji Coba Angket Media Pembelajaran *Online* (*Google Classroom dan WhatsApp*)

No	r_{hitung}	r_{tabel} TS 5%	Keterangan
1	0,370	0, 381	Tidak Valid
2	0,359	0, 381	Tidak Valid
3	0,394	0, 381	Valid
4	0,295	0, 381	Tidak Valid
5	0,078	0, 381	Tidak Valid
6	0,359	0, 381	Tidak Valid
7	0,328	0, 381	Tidak Valid
8	0,516	0, 381	Valid
9	0,080	0, 381	Tidak Valid
10	0,493	0, 381	Valid
11	0,403	0, 381	Valid
12	0,454	0, 381	Valid
13	0,740	0, 381	Valid
14	0,631	0, 381	Valid
15	0,372	0, 381	Tidak Valid
16	0,554	0, 381	Valid
17	0,660	0, 381	Valid
18	0,481	0, 381	Valid
19	0,079	0, 381	Tidak Valid
20	0, 333	0, 381	Tidak Valid
21	0, 621	0, 381	Valid
22	0,569	0, 381	Valid
23	0,444	0, 381	Valid
24	0,040	0, 381	Tidak Valid

25	0,603	0, 381	Valid
26	0,223	0, 381	Tidak Valid
27	0,540	0, 381	Valid
28	0,566	0, 381	Valid
29	0, 194	0, 381	Tidak Valid
30	0,688	0, 381	Valid
31	0,524	0, 381	Valid
32	0,026	0, 381	Tidak Valid
33	0,254	0, 381	Tidak Valid
34	0,233	0, 381	Tidak Valid
35	0,627	0, 381	Valid
36	0,344	0, 381	Tidak Valid
37	0,135	0, 381	Tidak Valid
38	0,694	0, 381	Valid
39	0,386	0, 381	Valid
40	0,463	0, 381	Valid
41	0,251	0, 381	Tidak Valid
42	0,507	0, 381	Valid
43	0,093	0, 381	Tidak Valid
44	0,468	0, 381	Valid
45	0,568	0, 381	Valid
46	0,068	0, 381	Tidak Valid
47	0,240	0, 381	Tidak Valid
48	0,123	0, 381	Tidak Valid
49	0,258	0, 381	Tidak Valid
50	0,566	0, 381	Valid

Dari tabel diatas diketahui bahwa angket untuk variabel X (media pembelajaran *Online*) dari 50 item soal, yang dinyatakan valid sebanyak 26 soal dan yang tidak valid 24 soal. Maka item soal yang valid tersebut akan dilanjutkan kepada penelitian.

Dari hasil uji validitas di atas, diketahui bahwa dari 50 item soal (Media Pembelajaran *Online Google Classroom* dan *WhatsApp*) ternyata 26 item soal yang valid dan terdapat 24 soal yang dinyatakan tidak valid. Maka dari 24 item

soal yang tidak valid tersebut tidak akan dilanjutkan kepada penelitian. Hasil output uji validitas menggunakan SPSS16 dapat dilihat pada lampiran.[63]

2. Uji Reliabilitas

Reliabilitas berasal dari kata *reliability* yang berarti sajauh mana hasil suatu pengukuran dapat dipercaya. Suatu hasil pengukuran hanya dapat dipercaya apabila dalam beberapa Pengukuran reliabilitas menggunakan rumus Alpha Cronbach yaitu:[64]

$$r_i = \frac{k}{(k-1)} \left\{1 - \frac{\sum S_{i^2}}{S_{t^2}}\right\}$$

Keterangan:

r_i = Reabilitas Instrument

k = Jumlah item pertannyan atau soal yang di uji

1 = Bilangan konstanta

$\sum S_{i^2}$ = Jumlah varians tiap-tiap butir item

S_{t^2} = Varians total

Rumus untuk mencari varians total dan varians item yaitu:

$$S_{t^2} = \frac{X^2}{n}$$

n = jumlah responden

Selanjutnya,

[63]Output Uji Validitas (Lihat Lampiran, h.)
[64]Sugiyono, *Statistik Untuk Penelitian*, (Bandung: Alfabeta, 2015), h. 365.

$$X_{t^2} = \sum X_{t^2} - \frac{(\sum X_t)^2}{n}$$

Uji reliabilitas dalam penelitian ini menggunakan uji *Alpha Cronbach's* dimana suatu instrument dinyatakan reliabel jika nilai koefisien reliabilitas adalah 0,70. Adapun hasil dari perhitungan menggunakan SPSS16 dapat dilihat pada tabel berikut:[65]

Tabel 3.5
Uji Reliabilitas

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.848	50

Dari perhitungan di atas, diketahui bahwa r_{11}= 0,848 maka $r_{11} \geq$ 0,70 atau 0,848 ≥ 0,70 maka angket dinyatakan *reliabel* (dapat dipercaya). Dengan demikian maka angket tersebut dapat dijadikan sebagai angket penelitian.

G. Teknik Analisis Data

1. Uji Prasyaratan Analisis

   a. Uji Normalitas Data

      Uji normalitas ini dimaksudkan untuk menentukan rumus yang akan digunakan dalam uji hipotesis dan mengetahui apakah data tersebut

[65]Output uji reliabilitas, (lihat lampiran, h.)

berdistribusi normal atau tidak yang dilakukan melalui rumus *Kolmogorov Smirnov*.[66]

b. Uji Multikoliniearitas

Uji multikoliniearitas bertujuan untuk menguji apakah dalam model regresi ditemukan adanya korelasi antara variabel independen. Jika ada korelasi yang tinggi antara variabel independent tersebut, maka hubungan antara variabel independent dan variabel dependent menjadi tergangu. Multikolinieritas dilihat dari nilai *tolerance* dan VIF (*Variance Inflation Factor*). Nilai *tolerance* harus $< 0{,}1$ dan nilai VIF > 10.

c. Uji Heteroskedastisitas

Heteroskedastisitas merupakan ketidaksamaan variasi variabel pada semua pengamatan dan kesalahan yang terjadi dalam memperlihatkan hubungan yang sistematis sesuai dengan besarnya satu/lebih variabel independent sehingga kesalahan tersebut tidak *random*. Jika nilai probabilitas $> 0{,}05$ maka tidak ada indikasi heteroskedastisitas, jika nilai probabilitas $< 0{,}05$ maka terjadi indikasi heteroskedastisitas.[67]

2. Analisis Regresi Linear Ganda

Metode analisis data yang digunakan dalam penelitian ini untuk membuktikan ada atau tidaknya pengaruh antara dua buah variabel bebas, yaitu media *google classroom* (X_1) dan media *whatsapp* (X_2) dengan variabel terikat,

[66]Sugiyono, *Statistik Untuk Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta, 2015), h. 274.

[67]I'anatut Thoifah, *Statistika Pendidikan dan Metode Penelitian Kuantitatif*, (Malang: Madani, 2015), h. 221-222.

yaitu hasil belajar (Y). Regresi linier berganda mengestimasi besarnya koefisien-koefisien yang dihasilkan dari persamaan yang bersifat linier yang melibatkan dua buah variabel bebas untuk digunakan sebagai alat prediksi besarnya nilai variabel tergantung. Untuk menarik kesimpulan dari data yang diperoleh, maka teknik analisis yang digunakan adalah metode statistik dengan rumus regresi liniar ganda.[68]

$$Y = a + b_1 X_1 + b_2 X_2 + e$$

Keterangan:

Y = Variabel terikat (variabel *dependent*)

X (1,2) = Variabel bebas (*independemt*)

a = Nilai konstanta

b (1,2) = Nilai koefisien regresi

e = Standar error

Cara mencari a yaitu

$$a = \frac{\sum Y \left(\sum X^2\right) \sum X . \sum Y}{n \sum X^2 - (\sum X)^2}$$

$$\text{b} = \frac{n \sum XY - \sum X . \sum XY}{n \sum X^2 - (\sum X)^2}$$

H. Hipotesis Statistik

$H_a = t_{hitung} > t_{tabel}$

$H_o = t_{hitung} < t_{tabel}$

[68]Sugiyono, *Statistik Untuk Penelitian*, (Bandung: Alfabeta, 2015), h. 275.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Wilayah

1. Sejarah dan Profil SMA Negeri 1 Kota Bengkulu

SMA Negeri 1 adalah salahsatu Sekolah Menengah Atas Negeri yang ada di provinsi Bengkulu, Indonesia. Sama dengan SMA pada umumnya di Indonesia. Masa pendidikan sekolah di SMAN 1 Bengkulu ditempuh dalam waktu tiga tahun, Mulai dari kelas X IPA/IPS sampai dengan kelas XII IPA/IPS. SMAN 1 Kota Bengkulu didirikan pada tanggal 31 Juli 1975. Pada tahun 2007, sekolah SMAN 1 Kota Bengkulu menggunakan kurikulum tingkat satuan pendidikan sebelumnya dengan KBK dan kini sekolah SMAN 1 Kota Bengkulu telah menggunakan 2013 atau K-13.

SMA ABC merupakan sekolah menengah atas Negeri Bengkulu yang menerima SK menteri Pendidikan dan pengajaran RI No.27/SK/III/1975 namun sebenarnya sudah menerima siswa sejak 31 Juli 1975 dan mulai menggunakan nama SMA Negeri 1 Bengkulu sejak tahun 1978 ketika SMA Negeri 2 Bengkulu dijalan Mahoni resmi menerima murid baru. Selama 25 tahun (1959-1984) SMA Negeri 1 sekolah ini berpindah-pindah tempat belajar, yaitu: Pasar Bengkulu, Sawah Lebar, Anggut Atas dan akhirnya tahun 1985 ke Kuala Lempuing sampai sekarang. SMA Negeri 1 Kota Bengkulu adalah merupakan salah satu sekolah Menengah Atas Negeri yang ada di Provinsi Bengkulu, sama

dengan SMA pada umumnya di indonesia masa pendidikan sekolah di SMAN 1 Bengkulu ditempuh dalam waktu tiga tahun pelajaran, mulai dari Kelas X IPA/IPS sampai Kelas XII IPA/IPS, SMA Negeri 1 Kota Bengkulu menggunakan Kurikulum 2013.

Pada tahun 2007, sekolah ini menggunnakan kurikulum satuan pendidikan sebelumnya KBK. Letak geografis posisi SMAN 1 kota Bengkulu berada pada Lintang -3,8227 dan bujur 102,2803. Surat keterangan pendirian sekolah 0371/1/C/1978 ,tanggal SK pendirian 1978-12-22 status kepemilikan oleh pemda kota Bengkulu, dengan luas tanah milik m^2 19700, no. telp. 22906,e mail smansakotabengkulu@gmail.com,website http://smansatubengkulu.sch.id. Sekolah SMAN 1 kota Bengkulu mengadakan proses pembelajaran 5 hari dalam satu minggu. Kepala sekolah SMAN 1 kota Bengkulu bapak Apandi.S.Pd., dengan akreditasi A. Sejak berdirinya sekolah pada tahun 1985 dipimpin oleh :

2. Identitas Sekolah

Tabel 4.1
Identitas Sekolah

1	Nama Sekolah	:	SMAN 1 Kota Bengkulu
2	Alamat Sekolah	:	Jl. Kuala Lempuing Kode Pos 38225
3	Telpon	:	(0736) 22906
4	Transportasi	:	Lancar (Lintasan Angkutan Kota)
5	Kebisingan	:	Kurang (Jauh dari keramaian kota)
6	Kerawanan	:	Kurang (disekeliling pemukiman penduduk dan tembok setinggi 2 meter)
7	Jarak dari pusat kota	:	5 Km

8	Jarak dari tempat liburan	:	2 Km
9	Sekolah terdekat	:	SMPN 12, SMA Plus Negeri 7, SMPN 4, MAN Model,, SMA AASB
10	Pagar sekolah	:	Tembok ± 700 meter dengan ketinggian 2 meter

Data Identitas Sekolah SMAN 1 Kota Bengkulu

3. Visi dan Misi SMA Negeri 1 Kota Bengkulu

a. Visi

Terciptanya SDM berkualitas, yang diimbangi dengan IMTAQ/IPTEK, serta sanggup berkompetensi pada jenjang pendidikan yang lebih tinggi.

b. Misi

1) Melaksanakan proses pembelajaran dan bimbingan dengan mengedepankan kualitas pembelajaran yang didasari sikap ilmiah serta pelayanan bimbingan secara efektif.
2) Membekali peserta didik dengan keterampilan dan pendayagunaan alat dan bahan yang menunjang proses pembelajaran maupun keterampilan dalam kegiatan ekstrakurikuler.
3) Membudayakan prilaku terpuji dilingkungan sekolah selaras dengan keimanan dan ketaqwaan terhadap Tuhan yang Maha Esa.
4) Mewujudkan lingkungan yang kondusif untuk terciptanya rasa aman dalam setiap kegiatan sekolah.

4. Data Sarana dan Prasarana

SMA Negeri 1 Kota Bengkulu memiliki 30 ruang kelas, 6 ruang laboratorium, 1 ruang perpustakaan dan 1 masjid.

5. Data Sanitasi

Tabel 4.2
Data Sanitasi

No.	Nama Variabel	Uraian
1.	Kecukupan air	Cukup
2.	Sekolah memproses air sendiri	Tidak
3.	Air minum untuk siswa	Disediakan sekolah
4.	Mayoritas membawa air minum	Ya
5.	Jumlah toilet berkebutuhan khusus	0
6.	Sumber air sanitasi	Sumur terlindungi
7.	Ketersedian air di lingkungan sekolah	Ya
8.	Tipe jamban	Leher angsa (duduk/jongkok)
9.	Apakah sabun dan air mengalir pada tempat cucian tangan	Ya
10.	Jamban dapat digunakan	30
11.	Jamban tidak bisa digunakan	0

Data Sanitasi Sumber SMAN 1 Kota Bengkulu

6. Jumlah Guru Menurut Ijazah

Tabel 4.3
Jumlah Guru Menurut Ijazah

No	Kualifikasi Pendidikan Guru SMAN Kota Bengkulu			
	Jenjang	L	P	Jumlah
1.	Diploma 3/Sarmud	-	-	-
2.	Diploma 4/S1	11	27	38
3.	S2	0	9	9
4.	S3	-	-	-

Data Jumlah Guru Menurut Ijazah SMAN 1 Kota Bengkulu

7. Jumlah siswa menurut tingkatan kelas

Tabel 4.4
Jumlah siswa menurut tingkatan kelas

Kelas X		**Kelas XI**		**Kelas XII**	
L	P	L	P	L	P
147	183	110	171	125	153

Data Jumlah Siswa SMAN 1 Kota Bengkulu menurut tingkatan

B. Deskripsi Data Penelitian

Deskripsi data yang akan disajikan dari hasil penelitian ini adalah untuk memberikan gambaran secara umum mengenai penyebaran data diperoleh dilapangan. Data yang disajikan berupa data mentah yang diolah menggunakan teknik statistik deskripsi.

1. Deskripsi Variabel Media pembelajaran *online* (*google classroom*)

Pada bagian ini peneliti akan menyajikan hasil penelitian yang berkaitan dengan media pembelajaran *online* (*google classroom*) kelas XI SMA 1 Kota Bengkulu. Data ini didapatkan dari hasil jawaban angket dengan 67 jumlah responden dan 14 item pertanyaan.

Tabel 4.5

Deskripsi Data Media Pembelajaran *Online Google Classroom*

Statistics		
Google Classroom		
N	Valid	67
	Missing	0
Mean		34.37
Median		34.00
Mode		32[a]
Std. Deviation		3.757
Variance		14.116
Range		14
Minimum		28
Maximum		42
a. Multiple modes exist. The smallest value is shown		

Dari tabel diatas dapat dilihat, jumlah sampel sebanyak 67 tidak ada yang hilang berarti semua responden dianalisis semua sesuai dengan jumlah N-nya yaitu 67. Besar angka *missing* nol (0), ini berarti tidak ada data yang kosong pada skor variabel yang dianalisis. Mean 34,037 yang berarti nilai rata-rata dari variabel media pembelajaran *online* melalui *google classroom*. Median adalah nilai yang membagi distribusi data kedalam dua bagian yang sama besar atau suatu nilai yang membagi 50% frekuensi nilai atas dan 50% frekuensi nilai bawah, pada variabel media pembelajaran *online* melalui *google classroomi* adalah 34,00 sehingga frekuensi yang terdapat diatas sama frekuensi yang terdapat di bawah. Mode atau modus adalah skor yang frekuensinya paling banyak yaitu 32. Skor *maximum* atau skor tertinggi adalah 42, *minimum* atau

skor terendahnya adalah 28. Dari tabel diatas diketahui mean bernilai 34,37; standar deviasi bernilai 3,75; nilai max adalah 42 dan nilai min 28; maka dapat dibuat tabel tinggi sedang rendahnya (TSR) sebagai berikut:

Tabel 4.6
Distribusi Frekuensi Angket Media Pembelajaran *online* (*google classroom*)

No	X	F	FX	X^2	$F(X^2)$
1	42	1	42	1764	1764
2	41	3	123	1681	5043
3	40	3	120	1600	4800
4	39	3	117	1521	4563
5	38	5	190	1444	7220
6	37	7	259	1369	9583
7	36	5	180	1296	6480
8	35	5	175	1225	6125
9	34	3	102	1156	3468
10	33	9	297	1089	9801
11	32	9	288	1024	9216
12	31	4	124	961	3844
13	30	2	60	900	1800
14	29	2	58	841	1682
15	28	6	168	784	4704
Jumlah		67	2303	18655	80093

Karena nilai mean dan standar deviasi sudah diketahui pada tabel hitungan *SPSS-25* Selanjutnya yaitu penentuan kriteria TSR sebagai berikut:

Tinggi = M + 1. Standar Deviasi ke atas

= 34,37 + 1. 3,75

= 38,12 ke atas

Sedang = M – 1 SD sampai dengan nilai tinggi

= 34,37 – 1. 3,75

= 30,62 sampai dengan 38,12

Rendah = M – 1 SD

= 34,37 – 1. 3,75

= 30,62 ke bawah

Kemudian, menghitung persentase kategori TSR berdasarkan data-data di atas ini dalam bentuk tabel berikut ini:

Tabel 4.7
Kategori TSR Dalam Bentuk Persentase Variabel X1

No	Interval	Frekuensi	Persentase	Kategori
1	> 38,12	10	15%	Tinggi
2	30,62 – 38,12	49	73%	Sedang
3	< 30,62	8	12%	Rendah
Jumlah		67	100%	

Berdasarkan tabel kategori TSR di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *online* (*google classroom*) berada pada kategori sedang dengan frekuensi 49 sampel atau responden dengan persentase 73%.

2. Deskripsi Variabel Media pembelajaran *online* (*whatsapp*)

Pada bagian ini peneliti akan menyajikan hasil penelitian yang berkaitan dengan media pembelajaran *online* (*whatsapp*) kelas XI SMA 1 Kota Bengkulu. Data ini didapatkan dari hasil jawaban angket dengan 67 jumlah responden dan 12 item pertanyaan.

Tabel 4.8
Deskripsi Data Media Pembelajaran *Online Whatsapp*

Statistics		
WhatsApp		
N	Valid	67
	Missing	0
Mean		30.43
Median		31.00
Mode		28
Std. Deviation		3.478
Variance		12.098
Range		14
Minimum		22
Maximum		36

Dari tabel diatas dapat dilihat, jumlah sampel sebanyak 67 tidak ada yang hilang berarti semua responden dianalisis semua sesuai dengan jumlah N-nya yaitu 67. Besar angka *missing* nol (0), ini berarti tidak ada data yang kosong pada skor variabel yang dianalisis. Mean 30,43 yang berarti nilai rata-rata dari variabel media pembelajaran *online* melalui *whatsapp*. Median adalah nilai yang membagi distribusi data kedalam dua bagian yang sama besar atau suatu nilai yang membagi 50% frekuensi nilai atas dan 50% frekuensi nilai bawah,

pada variabel media pembelajaran *online* melalui *whatsapp* adalah 31,00 sehingga frekuensi yang terdapat diatas sama frekuensi yang terdapat di bawah. Mode atau modus adalah skor yang frekuensinya paling banyak yaitu 28. Skor *maximum* atau skor tertinggi adalah 36, *minimum* atau skor terendahnya adalah 22.

Dari tabel diatas diketahui mean bernilai 30,43; standar deviasi bernilai 3,47; nilai max adalah 36 dan nilai min 22; maka dapat dibuat tabel tinggi sedang rendahnya (TSR) sebagai berikut:

Tabel 4.9
Distribusi Frekuensi Angket Media Pembelajaran *online* (*whatsapp*)

No	X	F	FX	X^2	$F(X^2)$
1	36	5	180	1296	6480
2	35	3	150	1225	3675
3	34	7	238	1156	8092
4	33	6	198	1089	6534
5	32	5	160	1024	5120
6	31	8	248	961	7688
7	30	8	240	900	7200
8	29	5	145	841	4205
9	28	9	252	784	7056
10	27	3	81	729	2187
11	25	2	50	625	1250
12	24	5	120	576	2880
13	22	1	22	484	484
Jumlah		67	2084	11690	62851

Karena nilai mean dan standar deviasi sudah diketahui pada tabel hitungan *SPSS-25* Selanjutnya yaitu penentuan kriteria TSR sebagai berikut:

Tinggi = M + 1 Standar Deviasi sampai atas

= 30,43+ 1 (3,47)

= 30,43 + 3,47

= 33,9 ke atas

Sedang = M – 1. SD sampai M + 1. SD

= 30,43 – 1 (3,47)

= 30,43 – 3,47

= 26,96 sampai dengan 33,9

Rendah = M – 1. SD

= 30,43 – 1 (3,47)

= 30,43 – 3,47

= 26,96 ke bawah

Kemudian, menghitung persentase kategori TSR berdasarkan data-data di atas ini dalam bentuk tabel berikut ini:

Tabel 4.10
Kategori TSR Dalam Bentuk Persentase Variabel X2

No	Interval	Frekuensi	Persentasi	Kategori
1	> 33,9	15	22%	Tinggi
2	33,9 – 26,96	44	66%	Sedang

3	< 26,96	8	12%	Rendah
	Jumlah	67	100%	

Berdasarkan tabel kategori TSR di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *online* (*whatsapp*) berada pada kategori sedang dengan frekuensi 44 dengan persentase 66%.

3. Deskripsi Variabel Hasil belajar Pendidikan Agama Islam

Pada bagian ini peneliti akan menyajikan hasil penelitian yang berkaitan dengan hasil belajar MID Semester Ganjil Pendidikan Agama Islam kelas XI SMA 1 Kota Bengkulu Tahun Ajaran 2020/2021. Data ini didapatkan dari hasil belajar Pendidikan Agama Islam kelas XI SMA 1 Kota Bengkulu berupa nilai mid semester yang dilakukan pada saat covid-19.

Tabel 4.11
Deskripsi Data Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam

Statistics		
Hasil Belajar PAI		
N	Valid	67
	Missing	0
Mean		84.66
Median		88.00
Mode		88
Std. Deviation		8.686
Variance		75.441
Range		40
Minimum		56
Maximum		96

Dari tabel diatas dapat dilihat, jumlah sampel sebanyak 67 tidak ada yang hilang berarti semua responden dianalisis semua sesuai dengan jumlah N-nya yaitu 67. Besar angka *missing* nol (0), ini berarti tidak ada data yang kosong pada skor variabel yang dianalisis. Mean 84,66 yang berarti nilai rata-rata dari variabel Y hasil belajar Pendidikan Agama Islam. Median adalah nilai yang membagi distribusi data kedalam dua bagian yang sama besar atau suatu nilai yang membagi 50% frekuensi nilai atas dan 50% frekuensi nilai bawah, pada variabel hasil belajar adalah 88,00 sehingga frekuensi yang terdapat diatas sama frekuensi yang terdapat di bawah. Mode atau modus adalah skor yang frekuensinya paling banyak yaitu 88. nilai tertinggi adalah 96, dan nilai terendahnya adalah 56.

Dari tabel diatas diketahui mean bernilai 84,66; standar deviasi bernilai 8,68; nilai max adalah 96 dan nilai min 56; maka dapat dibuat tabel tinggi sedang rendahnya (TSR) sebagai berikut:

Tabel 4.12
Distribusi Frekuensi Angket Hasil Belajar MID Semester Ganjil PAI Kelas XI SMA 1 Kota Bengkulu Tahun Ajaran 2020/2021

No	X	F	FX	X^2	$F(X^2)$
1	96	8	768	9216	73728
2	92	10	920	8464	84640
3	88	19	1672	7744	147136
4	84	9	756	7056	63504
5	80	8	640	6400	51200
6	76	4	304	5776	23104
7	72	4	288	5184	20736
8	68	3	204	4624	13872

9	64	1	64	4096	4096
10	56	1	56	3136	3136
Jumlah		67	5672	61696	485152

Karena nilai mean dan standar deviasi sudah diketahui pada tabel hitungan *SPSS-25* Selanjutnya yaitu penentuan kriteria TSR sebagai berikut:

Tinggi = M + 1. Standar Deviasi ke atas

= 84,66 + 1 (8,68)

= 93,34 ke atas

Sedang = M – 1. SD sampai dengan M + SD

= 84,66 – 1 (8,68)

= 84,66 – 8,68

= 75,98 sampai dengan 93,34

Rendah = M – 1. SD

= 84,66 – 1 (8,68)

= 84,66 – 8,68

= 75,98 ke bawah

Kemudian, menghitung persentase kategori TSR berdasarkan data-data di atas ini dalam bentuk tabel berikut ini:

Tabel 4.13
Kategori TSR Dalam Bentuk Persentase Variabel Y

No	Interval	Frekuensi	Persentase	Kategori
1	> 93,34	8	12%	Tinggi
2	93,34 – 75,98	50	75%	Sedang
3	< 75,98	9	13%	Rendah
	Jumlah	67	100%	

Berdasarkan tabel kategori TSR di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar PAI MID Semester Ganjil Kelas XI SMA 1 Kota Bengkulu Tahun Ajaran 2020/2021 berada pada kategori sedang dengan frekuensi 50 sampel atau responden dan persentase 75%. Kecenderungan variabel hasil belajar MID PAI dapat diketahui dari nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 78. Jika siswa memperoleh nilai ≥ 78 maka dapat dikatakan tuntas dalam belajar, sedangkan jika siswa memperoleh nilai < 78 maka dapat dikatakan belum tuntas dalam belajar. Berdasarkan data yang diperoleh saat penelitian, terdapat 13 siswa mendapatkan nilai < 78 sedangkan 54 siswa mendapatkan nilai ≥ 78. Maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar PAI MID Semester Kelas XI SMA 1 Kota Bengkulu Tahun Ajaran 2020/2021 tergolong tinggi mengingat banyaknya siswa yang mendapat nilai di atas KKM yaitu ada 54 siswa.

C. Teknik Analisis Data

Pada penelitian ini untuk menganalisis data penulis menggunakan analisis statistik. Analisis serta perhitungan data dilakukan dengan program *SPSS* 16. Sebelum tahap pengujian hipotesis, untuk memenuhi persyaratan tersebut, harus dilakukan analisis normalitas, uji multikoliniearitas dan uji heteroskedastisitas.

1. Uji Normalitas Data

Uji normalitas ini dimaksudkan untuk menentukan apakah variabel dependent dan variabel independen tersebut berdistribusi normal atau tidak yang dilakukan melalui rumus *Kolmogorov Smirnov*.[69]

Tabel 4.14
Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
		Unstandardized Residual
N		67
Normal Parameters[a,b]	Mean	.0000000
	Std. Deviation	8.03867682
Most Extreme Differences	Absolute	.099
	Positive	.067
	Negative	-.099
Test Statistic		.099
Asymp. Sig. (2-tailed)		.173[c]

Dari tabel di atas diketahui bahwa nilai signifikansi (*Asump sig 2-tailed*) adalah 0,173. Nilai dari signifikansi (*Asump sig 2-tailed*) lebih besar dari 0,05 maka data berdistribusi normal.

[69]Sugiyono, *Statistik Untuk Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta, 2015), h. 274.

2. Uji Multikoliniearitas

Uji multikoliniearitas bertujuan untuk menguji apakah dalam model regresi ditemukan adanya korelasi antara variabel independen. Jika ada korelasi yang tinggi antara variabel independent tersebut, maka hubungan antara variabel independent dan variabel dependent menjadi tergangu. Multikolinieritas dilihat dari nilai *tolerance* dan VIF (*Variance Inflation Factor*). Nilai *tolerance* harus < 0,10 dan nilai VIF < 10.

Tabel 4.15
Uji Multikoliniearitas

Coefficients[a]								
		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients			Collinearity Statistics	
Model		B	Std. Error	Beta	T	Sig.	Tolerance	VIF
1	(Constant)	70.677	11.191		6.315	.000		
	Google Classroom	-.453	.281	-.196	-1.614	.111	.908	1.101
	WhatsApp	.971	.303	.389	3.203	.002	.908	1.101

a. Dependent Variable: Hasil Belajar PAI

Berdasarkan tabel 4.15 uji multikoliniearitas diketahui bahwa nilai *Tolerance* sebesar *google classroom* dan *whatsapp* 0.908 lebih kecil dari 0.10. Sementara itu, nilai VIF *google classroom* dan *whatsapp* lebih kecil dari 10,00. Sehingga dapat disimpulkan tidak terjadi multikolinearitas.

3. Uji Heteroskedastisitas

Heteroskedastisitas merupakan ketidaksamaan variasi variabel pada semua pengamatan dan kesalahan yang terjadi dalam memperlihatkan hubungan yang sistematis sesuai dengan besarnya satu/lebih variabel independent sehingga kesalahan tersebut tidak *random*. Pada uji heteroskedastisitas menggunakan rumus glejser Jika nilai probabilitas $>$ 0,05 maka tidak ada indikasi heteroskedastisitas, jika nilai probabilitas $<$ 0,05 maka terjadi indikasi heteroskedastisitas.

Tabel 4.16
Uji Heteroskedastisitas

Coefficients[a]						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	16.556	6.814		2.430	.018
	Google Classroom	-.005	.171	-.004	-.028	.978
	WhatsApp	-.334	.185	-.231	-1.811	.075
a. Dependent Variable: ABS_Res						

Berdasarkan tabel 4.16 uji heteroskedastisitas diketahui bahwa nilai signifikansi *google classroom* 0,978 dan *whatsapp* 0,075 Sehingga dapat disimpulkan tidak terjadi indikasi heteroskedastisitas.

D. Pengujian Hipotesis

1. Uji Regresi Linier Berganda

Analisis regresi berganda digunakan untuk menguji ada atau tidaknya pengaruh antara dua buah variabel bebas, yaitu media *google classroom* (X_1) dan media *whatsapp* (X_2) dengan variabel terikat, yaitu hasil belajar (Y). Adapun hasil dari perhitungan menggunakan *SPSS* 25 dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.17
Uji Regresi Linier Ganda

Coefficients[a]								
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.	Collinearity Statistics	
		B	Std. Error	Beta			Tolerance	VIF
1	(Constant)	70.677	11.191		6.315	.000		
	Google Classroom	-.453	.281	-.196	-1.614	.111	.908	1.101
	WhatsApp	.971	.303	.389	3.203	.002	.908	1.101
a. Dependent Variable: Hasil Belajar PAI								

Berdasarkan tabel 4.17 di atas dapat tabel Ceofficients di atas dapat dilihat pada kolom B pada bagian constant terdapat nilai 70.677, sedangkan nilai *google classroom* sebesar – 0,453 dan *whatsapp* sebesar 0,971; maka dapat dikemukakan persamaan regresi liniernya sebagai berikut:

$Y= a+bX_1+bX_2$

Y= 70,677 + -0,453 X1 + 0,971X2

Konstanta sebesar 70,677; artinya jika media pembelajaran *online google classroom* dan *whatsapp* tidak ada atau nilainya adalah 0, maka hasil belajar nilainya adalah 70,677.

Koefisien regresi variabel media pembelajaran *online* melalui *google classroom* sebesar – 0,453; artinya jika variabel independen lain nilainya tetap dan media pembelajaran *online* melalui *google classroom* ditingkatkan atau mengalami kenaikan 1%, maka hasil belajar (Y) akan mengalami peningkatan sebesar 0,453. Koefisien bernilai negatif artinya tidak ada hubungan searah antara *google classroom* dengan hasil belajar. Jika media pembelajaran *online* melalui *google classroom* meningkat maka hasil belajar menurun, sebaliknya jika media pembelajaran *online google classroom* menurun maka hasil belajar meningkat.

Koefisien regresi variabel media pembelajaran *online* melalui *whatsapp* sebesar 0,971; artinya jika variabel independen lain nilainya tetap dan media pembelajaran *online* melalui *whatsapp* ditingkatkan atau mengalami kenaikan 1%, maka hasil belajar (Y) akan mengalami peningkatan sebesar 0,971. Koefisien bernilai positif artinya terjadi hubungan positif antara media pembelajaran *online* melalui *whatsapp* dengan hasil belajar. Jika media pembelajaran *online* melalui *whatsapp* meningkat maka hasil belajar akan meningkat.

2. Analisis Determinasi

Analisis determinasi dalam regresi linier berganda digunakan untuk mengetahui prosentase sumbangan pengaruh variabel independen ($X_1, X_2 \ldots\ldots X_n$) secara serentak terhadap variabel dependen (Y). koefisien ini menunjukan seberapa besar prosentase variasi variabel independen yang digunakan dalm model mampu menjelaskan variasi variabel dependen. R^2 sama dengan 0, maka tidak ada sedikitpun presentase sumbangan pengaruh yang diberikan variabel independen terhadap variabel dependen, atau variasi variabel independen yang digunakan dalam model tidak menjelaskan sedikitpun variasi variabel dependen.

Sebaliknya R^2 sama dengan 1, maka prosentase sumbangan pengaruh yang diberikan variabel independen terhadap variabel dependen adalah sempurna, atau variasi variabel independen yang digunakan dalam model menjelaskan 100% variasi variabel dependen. Dari analisis regresi, dapat dilihat pada *output model summary* yang disajikan sebagai berikut:

Tabel 4.18
Hasil analisis determinasi

Model Summary[b]				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.379[a]	.143	.117	8.163
a. Predictors: (Constant), WhatsApp, Google Classroom				
b. Dependent Variable: Hasil Belajar PAI				

Berdasarkan tabel di atas menunjukan (R square) sebesar 0,143. Hal ini menjelaskan bahwa prosentase sumbangan pengaruh variabel independen (media pembelajaran *online* melalui *google classroom* dan *whatsapp*) terhadap variabel dependen (hasil belajar) sebesar 14,3%. Atau variasi variabel independen yang digunakan dalam media pembelajaran *online* (*google classroom* dan *whatsapp*) mampu menjelaskan sebesar 14,3% variasi variabel dependen (hasil belajar). Sedangkan sisanya sebesar 85,7 dipengaruhi atau dijelaskan oleh variabel lain yang tidak dimasukkan dalam model penelitian ini.

Adjusted R Square adalah nilai yang telah disesuaikan, nilai ini selalu lebih kecil dari R square dan angka ini bisa memiliki harga negatif. Menurut Santoso bahwa untuk regresi dengan lebih dari dua variabel bebas digunakan Adjusted R^2 sebagai koefisien determinasi.

Standard Error of the Estimate adalah suatu ukuran banyaknya kesalahan model regresi dalam memprediksikan nilai Y. dari hasil regresi di dapat nilai 8,163; hal ini berarti banyaknya kesalahan dalam prediksi hasil belajar sebesar 8,163.

3. Uji t

Uji ini digunakan untuk mengetahui apakah dalam model regresi variabel independen ($X_1, X_2, \ldots\ldots X_n$) secara parsial berpengaruh signifikan terhadap variabel dependen (Y). dari hasil regresi output dapat disajikan sebagai berikut:

a. Uji X_1 dan Y

Tabel 4.19
Uji t variabel X1 terhadap Y

Coefficients[a]						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	90.870	9.884		9.194	.000
	Google Classroom	-.181	.286	-.078	-.632	.529
a. Dependent Variable: Hasil Belajar PAI						

Langka-langka pengujian sebagai berikut:

1) Menentukan hipotesis

   Ho: Secara parsial tidak ada pengaruh media pembelajaran *online* (*google classroom*) terhadap hasil belajar Pendidikan Agama Islam di era *new normal* (studi kasus kelas XI SMAN 1 Kota Bengkulu).

   Ha: Secara parsial ada pengaruh media pembelajaran *online* (*google classroom*) secara parsial terhadap hasil belajar Pendidikan Agama Islam di era *new normal* (studi kasus kelas XI SMAN 1 Kota Bengkulu).

2) Menentukan tingkat signifikansi

   Tingkat signifikansi menggunkan 5% atau 0,05.

3) Menentukan t hitung

   Berdasarkan tabel diperoleh t hitung sebesar 0,632.

4) Menetukan t tabel

Tabel uji t X_1 terhadap Y dicari pada α = 5% : 2 = 2,5% dengan derajat kebebasan (df) n-k-1 (dimana n adalah jumlah data atau responden dan k adalah jumlah variabel independen) atau 67-2-1 = 64. Dalam pengujian 2 sisi (signifikansi = 0,025) hasil diperoleh untuk t tabel sebesar 1,997.

5) Kriteria pengujian

Ho diterima jika, t hitung < t tabel atau jika nilai Sig > 0,05.

Ha diterima jika, t hitung > t tabel atau jika nilai Sig < 0,05.

6) Membandingkan t hitung dengan t tabel

Dari tabel diatas nilai t hitung < t tabel (0,632 < 1,997) maka Ha ditolak.

7) Membandingkan nilai signifikansi

Jika nilai sig < 0,05 maka Ha diterima dan Ho ditolak, dari tabel diketahui nilai sig 0,529 > 0,05 maka Ha ditolak dan Ho diterima.

8) Kesimpulan

Oleh karena nilai t hitung < t tabel dan nilai sig > 0,05 maka Ha ditolak, artinya secara parsial tidak ada pengaruh signifikan antara pengaruh media pembelajaran *online* (*google classroom*) terhadap hasil belajar Pendidikan Agama Islam di era *new normal* (studi kasus kelas XI SMAN 1 Kota Bengkulu).

b. Uji X_2 dan Y

Tabel 4.20
Uji t variabel X2 terhadap Y

Coefficients[a]						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	59.617	8.957		6.656	.000
	WhatsApp	.823	.292	.329	2.814	.006
a. Dependent Variable: Hasil Belajar PAI						

1) Menetukan hipotesis

Ho: Secara parsial tidak ada pengaruh media pembelajaran *online* (*whatsapp*) terhadap hasil belajar Pendidikan Agama Islam di era *new normal* (studi kasus kelas XI SMAN 1 Kota Bengkulu).

Ha: Secara parsial ada pengaruh media pembelajaran *online* (*whatsapp*) terhadap hasil belajar Pendidikan Agama Islam di era *new normal* (studi kasus kelas XI SMAN 1 Kota Bengkulu).

2) Menentukan tingkat signifikansi

Tingkat signifikansi menggunakan α = 5%.

3) Menentukan t hitung

Berdasarkan tabel diatas diperoleh t hitung 2,814.

4) Menentukan t tabel

Tabel uji t X_2 terhadap Y dicari pada α = 5% : 2 = 2,5% dengan derajat kebebasan (df) n-k-1 (dimana n adalah jumlah data atau responden dan k adalah jumlah variabel independen) atau 67-2-1 = 64. Dalam pengujian 2 sisi (signifikansi = 0,025) hasil diperoleh untuk t tabel sebesar 1,997 (lihat pada lampiran).

5) Kriteria pengujian

Ho diterima jika, t hitung < t tabel atau jika nilai Sig > 0,05.

Ha diterima jika, t hitung > t tabel atau jika nilai Sig < 0,05.

6) Membandingkan t hitung dengan t tabel

Nilai t hitung > t tabel (2,814 > 1,997) maka Ho ditolak dan Ha diterima.

7) Membandingkan nilai signifikansi

Jika nilai sig < 0,05 maka Ha diterima dan Ho ditolak, dari tabel diketahui nilai sig 0.006 < 0,05 maka Ha diterima dan Ho ditolak.

8) Kesimpulan

Oleh karena nilai t hitung > t tabel dan nilai sig < 0,05 maka Ha diterima, artinya secara parsial ada pengaruh media pembelajaran *online* (*whatsapp*) terhadap hasil belajar Pendidikan Agama Islam di era *new normal* (studi kasus kelas XI SMAN 1 Kota Bengkulu).

4. Uji F

Uji ini digunakan untul mengetahui apakah variabel independen $(X_1, X_2 \ldots \ldots X_n)$ secara simultan (bersama-sama) berpengaruh secara signifikan terhadap variabel dependen (Y).

Tabel 4.21
Uji F

ANOVA[a]						
Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	714.163	2	357.082	5.358	.007[b]
	Residual	4264.941	64	66.640		
	Total	4979.104	66			
a. Dependent Variable: Hasil Belajar PAI						
b. Predictors: (Constant), WhatsApp, Google Classroom						

Tahap-tahap untuk melakukan uji F adalah sebagai berikut:

a. Merumuskan hipotesis

Ho: Secara simultan tidak ada pengaruh media pembelajaran *online* (*google classroom* dan *whatsapp*) terhadap hasil belajar Pendidikan Agama Islam di era *new normal* (studi kasus kelas XI SMAN 1 Kota Bengkulu).

Ha: Secara simultan ada pengaruh media pembelajaran *online* (*google classroom* dan *whatsapp*) terhadap hasil belajar Pendidikan Agama Islam di era *new normal* (studi kasus kelas XI SMAN 1 Kota Bengkulu).

b. Menentukan tingkat signifikansi

Tingkat signifikansi menggunakan α = 5% atau 0,05.

c. Menentukan F hitung

Berdasarkan tabel diperoleh F hitung sebesar 5,358.

d. Menentukan F tabel

Dengan menggunakan tingkat keyakinan 95%, α = 5%, df 1 (jumlah variabel-1) = 2, dan df 2 (n-k-1) (dimana n jumlah data atau responden dan k adalah jumlah variabel independen) atau 67-2-1= 64 maka hasil diperoleh untuk F tabel sebesar 3,140 (lihat pada lampiran).

e. Kriteria pengujian

Ho diterima bila F hitung < F tabel.

Ho ditolak bila F hitung > F tabel.

f. Membandingkan F hitung dengan F tabel

Dari tabel 4.15 uji F diatas diketahui Nilai F hitung > F tabel yaitu 5,358 > 3,140 maka Ho ditolak.

g. Membandingkan nilai signifikansi

Jika nilai sig < 0,05 maka Ha diterima dan Ho ditolak, dari tabel diketahui nilai sig 0.007 < 0,05 maka Ha diterima dan Ho ditolak.

h. Kesimpulan

Karena F hitung > F tabel (5,358 > 3,140), dan nilai sig < 0,05 maka Ho ditolak, artinya ada pengaruh media pembelajaran *online* (*google classroom* dan *whatsapp*) secara bersama-sama terhadap hasil belajar Pendidikan Agama Islam di era *new normal* (studi kasus kelas XI SMAN 1 Kota Bengkulu), jadi dapat disimpulkan bahwa *google classroom* dan

whatsapp secara simultan atau bersama-sama berpengaruh terhadap hasil belajar

E. Pembahasan Hasil Penelitian

1. Media Pembelajaran *online* (*google classroom*) terhadap hasil belajar

Dari penelitian ini dapat diketahui bahwa tidak ada pengaruh antara media pembelajaran *online* (*google classroom*) terhadap hasil belajar Pendidikan Agama Islam di era new normal (studi kasus kelas XI SMAN 1 Kota Bengkulu). Hal ini ditunjukan oleh nilai t hitung < t tabel adalah -0,632 < 1,997 dan nilai sig > 0,05 adalah 0.529 > 0,05 maka Ha ditolak, artinya secara parsial tidak ada pengaruh signifikan antara media pembelajaran *online* (*google classroom*) terhadap hasil belajar Pendidikan Agama Islam di era *new normal* (studi kasus kelas XI SMAN 1 Kota Bengkulu).

Hal ini juga dibuktikan oleh penelitian yang dilakukan oleh Oriza Aditia yang berjudul Penerapan Media Google Classroom di Era Pandemi *Covid 19* pada Pelajaran PAI. Kesimpulan dari penelitian Oriza Aditia bahwa pada materi PAI dalam pembelajaran daring menggunakan aplikasi *google classroom* masih kurang maksimal dengan beberapa kendala dari guru dan siswa dapat dilihat dari mulai persiapan dan fasilitas belajar sampai pada proses pembelajaran menggunakan aplikasi googlr classroom yang belum efektif dan kurang.[70]

Adapun kendala yang menyebabkan media *google classroom* bernilai rendah adalah banyaknya siswa yang tidak bisa mengakses *google classroom*

[70]Oriza Aditia, 2020, *Jurnal Ilmiah Sosial Teknik*, Vol. 2, No 1, Januari 2020. h. 17.

baik itu keterbatasan sinyal maupun keterbatasan paket internet. Pada saat pembelajaran hanya beberapa siswa saja yang mengikuti pembelajaran dikarenakan keterbatasan sinyal. Selain itu kurangnya semangat mereka belajar mandiri. Ada juga beberapa siswa yang mengumpulkan tugas melalui *whatsapp* pribadi dikarenakan mereka hanya memiliki paket chat sehingga hanya bisa digunakan untuk mengakses *whatsapp* saja.

2. Media Pembelajaran *online* (*whatsapp*) terhadap hasil belajar

Dari penelitian ini dapat diketahui bahwa ada pengaruh antara media pembelajaran *online* (*whatsapp*) terhadap hasil belajar Pendidikan Agama Islam di era *new normal* (studi kasus kelas XI SMAN 1 Kota Bengkulu). Hal ini ditunjukan oleh nilai t hitung > t tabel adalah 2,814 > 1,997 dan nilai sig < 0,05 adalah 0.006 < 0,05 maka Ha diterima dan Ho ditolak, artinya secara parsial ada pengaruh signifikan antara media pembelajaran *online* (*whatsapp*) terhadap hasil belajar Pendidikan Agama Islam di era *new normal* (studi kasus kelas XI SMAN 1 Kota Bengkulu).

Hal ini sejalan dengan teori yang dikemukan oleh Azhar Rasyid bahwa media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan informasi sehingga memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.[71]

Berdasarkan hasil penelitian *whatsapp* dimanfaatkan sebagai media pembelajaran di SMAN 1 Kota Bengkulu dalam menerapkan pembelajaran jarak jauh saat pandemi covid-19. *Whatsapp* digunakan baik sebagai media

[71]Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Rajagrafindo Persada, 2014), h. 29.

diskusi bagi guru dan siswa, juga sebagai media informasi, berkirim tugas, berkirim pesan, dan lainnya. Menurut beberapa pendapat siswa media pembelajaran *online* melalui *whatsapp* mempermudah proses pembelajaran saat pandemi *covid-19*. Dimana mempermudah diskusi, yang menyebabkan siswa aktif dalam pembelajaran tersebut.

Pembelajaran *online* melalui *whatsapp* bisa mendengarkan penjelasan guru dengan baik dimana saat akan ada latihan akan mudah untuk membuka kembali materi yang telah dijelaskan guru dengan melihatnya kembali di *chat grub*. Penjelasan guru menggunakan pesan suara dan melalui vidio menambah pemahaman siswa, serta dapat mengirim tugas dengan mudah dan dimana saja.[72]

Manfaat media pembelajaran ini sejalan dengan teori yang dikemukan oleh Jeffry Handhika, dkk, dalam bukunya yang membahas penggunaan *whatsapp* digunakan sebagai penunjang pembelajaran daring, namun bagi bagi pendidik yang masih awam terhadap penggunaan *e-learning*, maka *whatsapp* menjadi aplikasi utama yang digunakan dalam pembelajaran.[73]

3. Pengaruh media pembelajaran *online* (*google classroom* dan *whatsapp*) terhadap hasil belajar

Dari penelitian ini dapat diketahui ada pengaruh media pembelajaran *online* (*google classroom* dan *whatsapp*) terhadap hasil belajar Pendidikan

[72]Dival Satria, Siswa XI IPA 2, SMAN 1 Kota Bengkulu, selasa 22 September 2020.
[73]Jeffry Handika, dkk, *Pembelajaran Sains di Era Akselerasi Digital*, (Mangetan: Ae Media Grafika, 2020), h. 47-48.

Agama Islam. Hal ini ditunjukan oleh F hitung > F tabel (5,358 > 3,140), dan nilai sig < 0,05 (0,007 < 0,05) maka Ho ditolak, artinya dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh media pembelajaran *online* (*google classroom* dan *whatsapp*) secara bersama-sama terhadap hasil belajar Pendidikan Agama Islam di era *new normal* (studi kasus kelas XI SMAN 1 Kota Bengkulu).

Hal ini sejalan dengan penelitian Nur Azizah yang berjudul pengaruh strategi *multiple intelligences research* (MIR) berbasis *e-learning* (*google classroom*) terhadap hasil belajar Pendidikan Agama Islam di SMA PGRI 1 Kotabumi Lampung Utara, berdasarkan data yang ditunjukan dengan nilai sig < 0,05 artinya ada pengaruh *MIR* berbasis *google classroom* terhadap hasil belajar Pendidikan Agama Islam.[74]

Hal ini juga sejalan dengan jurnal penelitian Edi Suryani, M. Hidayat Ginanjar dan M. Priyatna yang berjudul penggunaan sosial media *whatsapp dan pengaruhnya terhadap disiplin belajar* pada mata pelajaran PAI nilai r_{xy} 0,921 yang besarnya berkisar 0,81-1,00 dimana menunjukan ada pengaruh kuat media pembelajaran *whatsapp* terhadap disiplin belajar.[75] Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar yaitu:

[74]Nur Azizah, *pengaruh strategi multiple intelligences research (MIR) berbasis e-learning (google classroom) terhadap hasil belajar Pendidikan Agama Islam di SMA PGRI 1 Kotabumi Lampung Utara*,

[75]Edi Suryani, dkk, *Penggunaan Sosial Media Whatsapp dan Pengaruhnya Terhadap Disiplin Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam*, Edukasi Jurnal, Jurnal Pendidikan Islam Vol.07,No. 1 April 2018, h. 20.

a. Faktor luar

1) Faktor lingkungan, baik itu lingkungan alami dan sosial budaya.

2) Faktor instrumen, baik itu kurikulum, program, sarana atau fasilitas, media pembelajaran baik itu media pembelajaran *online* dan dan guru.

b. Faktor dalam

1) Faktor fisiologis, baik itu kondisi fisiologis, dan kondisi pancaindra.

2) Faktor psikologis, baik itu minat, kecerdasan (kecerdasan emosional, kecerdasan spiritual dan kecerdasan kognitif), bakat, motivasi dan kemampuan kognitif.[76]

[76]Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhi*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2015), h. 54.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Dari hasil penelitian dan analisis pada BAB sebelumnya, maka dapat diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Dari penelitian ini dapat diketahui bahwa tidak ada pengaruh antara media pembelajaran *online* (*google classroom*) terhadap hasil belajar Pendidikan Agama Islam di era new normal (studi kasus kelas XI SMAN 1 Kota Bengkulu). Hal ini ditunjukan oleh nilai t hitung < t tabel adalah 0,632 < 1,997 dan nilai sig > 0,05 adalah 0.529 > 0,05 maka Ha ditolak, artinya secara parsial tidak ada pengaruh signifikan antara media pembelajaran *online* (*google classroom*) terhadap hasil belajar Pendidikan Agama Islam di era *new normal* (studi kasus kelas XI SMAN 1 Kota Bengkulu).
2. Dari penelitian ini dapat diketahui bahwa ada pengaruh antara media pembelajaran *online* (*whatsapp*) terhadap hasil belajar Pendidikan Agama Islam di era new normal (studi kasus kelas XI SMAN 1 Kota Bengkulu). Hal ini ditunjukan oleh nilai t hitung > t tabel adalah 2,814 > 1,997 dan nilai sig < 0,05 adalah 0.006 < 0,05 maka Ha diterima dan Ho ditolak, artinya secara parsial ada pengaruh signifikan antara media pembelajaran *online* (*whatsapp*) terhadap hasil belajar Pendidikan Agama Islam di era *new normal* (studi kasus kelas XI SMAN 1 Kota Bengkulu).

3. Dari penelitian ini dapat diketahui ada pengaruh media pembelajaran *online* (*google classroom* dan *whatsapp*) terhadap hasil belajar Pendidikan Agama Islam. Hal ini ditunjukan oleh F hitung > F tabel (5,358 > 3,140), dan nilai sig < 0,05 (0,007 < 0,05) maka Ho ditolak, artinya dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh media pembelajaran *online* (*google classroom* dan *whatsapp*) secara bersama-sama terhadap hasil belajar Pendidikan Agama Islam di era *new normal* (studi kasus kelas XI SMAN 1 Kota Bengkulu).

B. Saran

1. Bagi siswa

   Banyak mencari sumber belajar, baik itu sumber belajar *online* maupun sumber belajar tidak *online*.

2. Bagi Guru

   Penggunaan pembelajaran *online* melalui *whatsapp* hendaklah lebih bervariasi agar siswa tidak bosan dan lebih bersemangat mengikuti pembelajaran dan menyelesaikan tugas-tugas dengan baik. Untuk media pembelajaran *online* melalui *google classroom* hendaklah ditingkatkan lagi agar bisa berpengaruh terhadap hasil belajarnya.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

   Hasil penelitian ini diharapkan dapat bisa digunakan sebagai bahan informasi serta referensi untuk penelitian berikutnya yang berhubungan dengan pengaruh media pembelajaran *online* dan hasil belajar siswa serta diharapkan pada peneliti selanjutnya untuk meneliti seluruh kelas baik itu kelas X, XI dan

XII. Karena pada dasarnya siswa memiliki tingkat pengetahuan dan hasil belajar yang berbeda dan cara pemanfaatan *google classroom* dan *whatsapp* sebagai media informasi maupun pembelajaran.

4. Bagi Orang Tua Siswa

   Adanya pandemi covid-19 ini mengharuskan siswa belajar di rumah dan lebih baik orang tua menyediakan fasilitas belajar dengan lengkap sesuai kemampuan agar hasil belajar yang didapatkan siswa pun baik.

5. Bagi Sekolah

   Diperlukan peningkatan kualitas pelaksanaan pembelajaran secara *online* agar dapat berpengaruh dengan baik pada hasil belajar yang didapatkan siswa.

DAFTAR PUSTAKA

Aufia Aisa dan Linta Lisvita. *Penggunaan Teknologi Informasi dalam Pembelajaran Online Masa Covid-19*. Journal Of Educations and Management Studies, Vol.3, No. 4, Agustus 2020.

Arikanto,Suharsimi. 2003. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta:Rineka Cipta.

Aditia,Oriza. 2020. *Penerapan Media Google Classroom di Era Pandemi Covid 19 Pada Pembelajaran PAI*. Jurnal Ilmiah Sosial Teknik, Vol. 2, No 1, Januari 2020.

Azhar,Arsyad. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.

Abdul Qadir Ahmad,Muhammad. 2008. *Metodelogi Pengajaran Agama Islam*. Jakarta: Rineka Cipta.

Asep Jihad dan Abdul Haris. 2012. *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Multi Pressindo.

Ariza Rusni dan Elysa Evawani Lubis. 2017. *Penggunaan Media Online Dalam Aktivitas Komunitas One Day Juzz (ODOJ) Dalam Meningkatkan Minat Tilawah ODOJER di Pekanbaru*, (Jom Fisip Vol.2 No. 1 April 2017).

Balawati,Tian. *Pembelajaran Online.* Universitas Terbuka.

Bekti Mulatsih. 2020. *Penerapan Aplikasi Google Classroom, Google Form, dan Quizizz dalam Pembelajaran Kimia di Masa Pandemi Covid-19.* Ideguru. Jurnal Karya Ilmiah Guru, Vol. 5, No.1 Edisi Khusus KBM Pandemi COVID-19.

Darmawan,Deni. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Ernawati. 2018. "*Pengaruh Penggunaan Aplikasi Google Classroom Terhadap Kualitas Pembelajaran dan Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran Ekonomi Kelas XI MAN 1 Tanggerang*". Skripsi. Jakarta: UIN Syarif Hidayatullah.

Erna Labusari. *Budaya Sekolah: Upaya Meningkatkan Karakter Siswa di Masa New Normal*. Prosiding Web Seminar (Webinar) Universitas Muhammadiyah Cirebon, 11 Juli 2020.

Fahmi. 2020. "*Pengaruh Penggunaan Whatsapp Terhadap Etos Kerja Penyuluh Agama di Kabupaten Pinrang*". Tesis. Parepare: IAIN Parepare.

Hartiny Sam's,Rosman. 2010. *Model Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Teras.

Inayatus Sofa Ning,Fina. 2020. "*Pengaruh Penggunaan Google Clasroom Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran PAI di SMK Darul Hidayah Tirtoyudo Kabupaten Malang*". Skripsi. Surabaya: UIN Sunan Ampel.

Indri Pratiwi,Septi. 2020. "*Analisis Pelaksanaan Pembelajaran Classroom Era Covid-19 Materi Klasifikasi Makhluk Hidup Pada Siswa Kelas VII SMPN 9 Salatiga*" Skripsi. Salatiga: IAIN Salatiga.

Jalinus,Nizwardi dan Ambiyar. 2016. *Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.

Kunandar. 2013. *Penilaian Autentik (Penilaian Hasil Belajar Peserta Didik Berdasarkan Kurikulum 2013*). Jakarta: RajaGrafindo.

Mulyasa,E. 2002. *Kurikulum Berbasis Kompetensi Konsep, Karakteristik dan Implementasi*. Jakarta: Remaja Rosdakarya.

Meshvara Sahid,Haidar. *Pengaruh Media Sosial Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa di Kabupaten Bogor Wilayah Selatan*, Jurnal Teknik Elektro dan Vokasional Volume 6 Number 02 2020.

Noer Aly,Hery. 1999. *Ilmu Pendidikan Islam*. Jakarta: Logos Wacana Ilmu.

Putra Daulay,Haidar. 2015. *Pemberdayaan Pendidikan Agama Islam di Sekolah*, Jakarta: Kencana.

Riduawan. 2012. *Metode dan Tekhnik Menyusun Proposal Penelitian*. Bandung: Alfabeta.

Ramayulis. 2010. *Metodologi Pendidikan Agama Islam*. Jakarta: Kalam Mulia.

Riadi,Dayun. Dkk. *Ilmu Pendidikan Islam*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Slameto. 2015. *Balajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi*. Jakarta:Rineka Cipta.

Sugiyono. 2015. *Statistik Untuk Penelitian*. Bandung:Alfabeta.

Sudaryono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan*. Jakarta:Karisma Putra Utama.

Siregar,Syofian. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Jakarta.

Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung:Alfabeta.

Syah,Muhibbin. 2013. *Psikologi Belajar*. Depok: Rajagrafindo.

Suryani,Nunuk,Dkk. 2018. *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

S. Sadiman,Arif Dkk. 2011. *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.

Sagala,Syaiful. 2014. *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.

Sirojuddin,Abud. 2020. "*Pengaruh Pembelajaran Blanded Learning Menggunakan Aplikasi Google Classroom di Masa Pandemi Covid 19 Terhadap Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa SMAN 7 Muaro Jambi*". Jambi: UIN Sulthan Thaha Saifuddin.

Thoifah,I'anatut. 2015. *Statistika Pendidikan dan Metode Penelitian Kuantitatif*. Malang:Madani.

RIWAYAT HIDUP

Penulis bernama lengkap Else Wulandari merupakan anak pertama dari tiga bersaudara. Penulis lahir dari pasangan suami istri, Bapak Ranwikman dan Ibu Midarti Herlina. Penulis lahir di Tanjung Ganti 1, 17 Juni 1999 dan bertempat tinggal di desa Tanjung Ganti 1 Kecamatan Kelam Kabupaten Kaur. Penulis menyelesaikan pendidikan di Sekolah Dasar Negeri 01 Kelam Tengah sekarang sudah berubah SD 6 Kaur (Lulus 2010), SMP Negeri 1 Kelam Tengah sekarang sudah berubah SMPN 2 KAUR (Lulus 2015), SMA Negeri 4 Kaur (Lulus 2017). Kemudian melanjutkan pendidikan perguruan tinggi di IAIN Bengkulu pada tahun 2017 program Pendidikan Agama Islam (PAI) SI dan lulus pada tahun 2021.