

**PENGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL PPT DAN VIDEO BERBASIS
PROJECT BASED LEARNING DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PAI SISWA
KELAS XI DI SMA SAINS AL-QUR'AN WAHID HASYIM YOGYAKARTA**



SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagai Syarat Memperoleh Gelar
Sarjana Strata Satu Pendidikan (S. Pd)

Disusun Oleh :

Aqila Fadilahaya

NIM : 19104010119

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA

2023

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

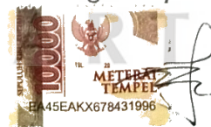
Nama : Aqila Fadilahaya
NIM : 19104010119
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi saya ini asli hasil karya atau penelitian saya sendiri bukan plagiasi dari hasil karya orang lain. Jika dikemudian hari terbukti plagiasi maka saya bersedia ditinjau kembali hak keserjanaan saya.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

Yogyakarta, 30 Oktober 2023

Yang Menyatakan



Aqila Fadilahaya

NIM. 19104010119

PERSETUJUAN SKRIPSI



Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga

FM-UINSK-BM-05-03/R0

SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI

Hal : Skripsi saudara Aqila Fadilahaya
Lamp. : 3 eksemplar

Kepada
Yth. Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta
Yogyakarta

Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh

Setelah membaca, meneliti, memberikan petunjuk dan mengoreksi serta mengadakan perbaikan seperlunya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi Saudara:

Nama : Aqila Fadilahaya
NIM : 19104010119
Judul Skripsi : Efektivitas Media Pembelajaran Digital dalam Mata

Pelajaran PAI di SMA Sains Al-Qur'an Wahid Hasyim Yogyakarta

sudah dapat diajukan kepada Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Strata Satu Pendidikan

Dengan ini kami berharap agar skripsi Saudara tersebut di atas dapat segera dimunaqasyahkan. Atas perhatiannya kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh

Yogyakarta, 14 November 2023
Pembimbing

Drs. Mujahid, M.Ag
NIP.: 19670414 199403 1002

PENGESAHAN SKRIPSI



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
FAKULTAS ILMU TARBİYAH DAN KEGURUAN
Jl. Marsda Adisucipto Telp. (0274) 513056 Fax. (0274) 586117 Yogyakarta 55281

PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Nomor : B-3279/Un.02/DT/PP.00.9/11/2023

Tugas Akhir dengan judul : PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL PPT DAN VIDEO BERBASIS PROJECT BASED LEARNING DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PAI SISWA KELAS XI DI SMA SAINS AL-QUR'AN WAHID HASYIM YOGYAKARTA

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : AQILA FADILAHAYA
Nomor Induk Mahasiswa : 19104010119
Telah diujikan pada : Selasa, 21 November 2023
Nilai ujian Tugas Akhir : A-

dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

TIM UJIAN TUGAS AKHIR



Ketua Sidang
Drs. Mujahid, M.Ag
SIGNED

Valid ID: 657834e2a86ac



Penguji I
Dr. Mohamad Agung Rokhimawan, M.Pd.
SIGNED

Valid ID: 657913e9aae5a



Penguji II
Prof. Dr. Eva Latipah, S.Ag., S.Psi., M.Si.
SIGNED

Valid ID: 65654a814bcfb



Yogyakarta, 21 November 2023
UIN Sunan Kalijaga
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Prof. Dr. Hj. Sri Sumarni, M.Pd.
SIGNED

Valid ID: 65792c5e54d0a

MOTTO

“Media digital memungkinkan kita membangun lebih banyak tahapan bagi anak-anak kita untuk mengekspresikan diri”¹

(Marco Torres)



¹ Priyanka Gupta. 2016. *Kutipan Luar Biasa Tentang Pembelajaran di Era Digital*.
<https://www-edtechereview-in.translate.goog/news/quotes-on-school-technology-education>.
Diakses pada Selasa, 24 Oktober 2023.

PERSEMBAHAN

Skripsi ini penulis persembahkan kepada:

Almamater tercinta

Prodi Pendidikan Agama Islam

Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

ABSTRAK

AQILA FADILAHAYA. *Penggunaan Media Pembelajaran Digital PPT dan Video Berbasis Project Based Learning dalam Meningkatkan Hasil Belajar PAI Siswa Kelas XI di SMA Sains Al-Qur'an Wahid Hasyim Yogyakarta.* **Skripsi. Yogyakarta: Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2023.**

Latar belakang penelitian ini adalah seiring berkembangnya zaman menuntut sebuah sekolah untuk melakukan pembaharuan dalam sistem pembelajaran. Salah satunya adalah media pembelajaran yang bermula konvensional menjadi digital dengan memanfaatkan media pembelajaran PPT dan video berbasis proyek. Penerapan media tersebut membawa dampak positif pada peserta didik dan hal tersebut membuat peneliti ingin mengetahui bagaimana praktek dan hasil dari penggunaan media pembelajaran digital tersebut. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji praktek dan hasil dari penerapan media pembelajaran digital PPT dan video berbasis *project based learning* dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas XI pada mata pelajaran PAI kelas XI di SMA Sains Al-Qur'an Wahid Hasyim Yogyakarta.

Penelitian ini termasuk kedalam penelitian lapangan dengan menggunakan pengumpulan data seperti observasi, wawancara, dan dokumentasi. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yakni, analisis data deskriptif.

Hasil penelitian ini adalah 1). Praktek pelaksanaan pembelajaran menggunakan media digital PPT berbasis proyek meliputi, perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi. Perencanaan pembelajaran dengan menggunakan modul ajar. Kemudian pembukaan pembelajaran dengan pertanyaan menarik, lalu guru membagi peserta didik dalam beberapa kelompok, peserta didik diberikan tugas *project based learning* membuat PPT secara berkelompok sesuai dengan materi yang telah dibagikan. Setelah itu, dilanjutkan dengan presentasi dan tanya jawab antar kelompok, kemudian penilaian secara essay. Adapun penggunaan media pembelajaran video setelah penilaian selesai dengan menampilkan video yang sesuai dengan materi yang bertujuan sebagai *ice breaking*. Terakhir evaluasi pembelajaran. 2). Analisis hasil penerapan media pembelajaran digital PPT dan video dalam mata pelajaran PAI di SMA Sains Al-Qur'an meningkatkan hasil belajar peserta didik, dibuktikan dengan hasil penilaian essay yang meningkat dengan rata-rata 94,8. Hal tersebut didukung dengan adanya beberapa faktor seperti media pembelajaran yang terpenuhi, tersedia fasilitas belajar seperti Wi-Fi, *digital library*, kurikulum yang sesuai, serta kemampuan pendidik yang sangat baik dalam penguasaan media pembelajaran digital.

Kata Kunci: *PPT dan Video, Project Based Learning, Hasil Belajar PAI.*

KATA PENGANTAR

الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ وَ بِهِ نَسْتَعِينُ عَلَى أُمُورِ الدُّنْيَا وَالْآخِرَةِ وَالصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ عَلَى أَصْرَفِ الْأَنْبِيَاءِ
وَالْمُرْسَلِينَ وَ عَلَى آلِهِ وَالصَّحْبِهِ أَجْمَعِينَ

Berkat rahmat Allah yang maha kuasa, akhirnya penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul: *Efektivitas Media Pembelajaran Digital dalam Mata Pelajaran PAI di SMA Sains Al-Qur'an Wahid Hasyim Yogyakarta*. Jika boleh berharap, pengantar ini ditujukan kepada para pembaca yang ingin meluangkan waktunya untuk membaca penelitian kecil ini. Penulis hanyalah manusia biasa, jikapara pembaca menemukan keraguan, kejanggalan, dan sebagainya. Besar harapan penulis untuk segera ditegur dan segera diberikan penjelasan terkait pengetahuan yang berkaitan dengan penelitian ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini dapat terselesaikan bukan semata-mata hasil jerih payah penulis sendiri. Namun yang paling utama adalah atas taufik dan pertolongan Allah SWT. kemudian atas bantuan, bimbingan, dan arahan dari guru-guru penulis, yang mudah-mudahan Allah selalu merahmati, melindungi, dan memberikan balasan yang sebesar-besarnya di dunia dan di akhirat. Dengan segala kerendahan hati penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.

2. Ketua dan sekretaris Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
3. Ibu Dr. Dwi Ratnasari, S. Ag., M. Ag. Selaku Dosen Pembimbing Akademik yang membimbing penulis dari mahasiswa baru hingga mengarahkan awal penulisan skripsi ini.
4. Bapak Drs. Mujahid, M. Ag. Selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang banyak memberikan arahan dan membimbing penulis, serta memberikan nasihat sehingga skripsi ini selesai.
5. Seluruh dosen dan staf program studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
6. Bapak dan Ibu Pengasuh Pondok Pesantren Wahid Hasyim yang tak henti-hentinya memberikan dorongan mental dan spiritual.
7. Kepala Sekolah SMA Sains Al-Qur'an Wahid Hasyim Yogyakarta beserta jajarannya.
8. Teman-teman mahasiswa Pondok Pesantren Wahid Hasyim yang selalu mensupport penulis dalam menyelesaikan skripsi.
9. Seluruh Keluarga, Ayahanda H. Nur Ismail dan Ibunda Hj. Eti Setyo Handayani yang tiada henti-hentinya memberikan dukungan lahir dan batin dengan sangat tulus dan sepuh hati serta senantiasa mencurahkan doa demikelancaran selama proses penulisan skripsi.
10. Terimakasih kepada Mr. Nur Huda, S.H yang setia mendengarkan keluh kesah penulis dan selalu menyemangati penulis untuk dapat

menyelesaikan penulisan skripsi.

11. Teman-teman Konco Koplak yang senantiasa menginspirasi serta memberikan dukungan bahkan sampai saat ini.
12. Teman-teman mahasiswa Pondok Pesantren Wahid Hasyim yang selalu mensupport penulis dalam menyelesaikan skripsi.
13. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah membantu memberikan dukungan dalam penyusunan skripsi ini. Semoga semua diberikan kesehatan, umur panjang, dan rezeki yang barokah serta melimpah.
14. Terakhir terimakasih untuk diri sendiri, karena telah berusaha keras dan berjuang sejauh ini. Mampu mengendalikan diri dari berbagai macam tantangan yang mewarnai proses penyusunan skripsi. Terimakasih karena sudah menjadi hebat, semangat, dan pantang menyerah dalam proses penyelesaian skripsi ini.

Semoga pihak yang telah ikut dalam mensukseskan penyusunan skripsi ini dicatat oleh Allah SWT sebagai amal baik dan semoga senantiasa mendapatkan limpahan Rahmat dan balasan yang paling baik dari Allah. Amin.

Yogyakarta, 20 Juli 2023

Penulis

Aqila Fadilahaya

NIM: 19104010119

DAFTAR ISI

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN	ii
PERSETUJUAN SKRIPSI	iii
PENGESAHAN SKRIPSI	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK.....	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR DIAGRAM.....	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	5
C. Tujuan Penelitian.....	5
D. Kegunaan Penelitian.....	5
E. Kajian Pustaka	7
BAB II.....	18
KAJIAN TEORI.....	18
A. Media Pembelajaran Digital.....	18
B. Pembelajaran Berbasis <i>Project Based Learning</i>	28
C. Pengertian Hasil Belajar	32
D. Pendidikan Agama Islam	34
BAB III METODE PENELITIAN	39
A. Jenis Penelitian.....	39
B. Lokasi/Tempat dan Waktu Penelitian.....	39
C. Subjek Penelitian.....	43
D. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	45
F. Keabsahan Data.....	52
BAB IV	54

PENGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN PPT DAN VIDEO BERBASIS PROJECT BASED LEARNING DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PAI SISWA KELAS XI.....	54
A. Praktek Penggunaan Media Pembelajaran PPT dan Video Berbasis <i>Project Based Learning</i> dalam Mata Pelajaran PAI	54
B. Analisis hasil penggunaan media pembelajaran digital PPT dan video berbasis project Based Learning dalam mata Pelajaran PAI di kelas XI.....	65
BAB V	75
A. Simpulan	75
B. Saran	76
C. Kata Penutup.....	78
DAFTAR PUSTAKA	79
LAMPIRAN	83



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
 YOGYAKARTA

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Tabel Jumlah Pesert Didik SMA Sains Al-Qur'an Tahun Ajaran 2023/2024 41



DAFTAR DIAGRAM

Diagram 4. 1 Hasil Penilaian Essay Peserta Didik Kelas XI 5..... 67



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Struktur Organisasi SMA Sains Al-Qur'an	42
Gambar 3. 2 Gambar Letak Geografis SMA Sains Al-Qur'an.....	42
Gambar 4. 1 Kegiatan Peserta Didik dalam Membuat PPT.....	57
Gambar 4. 2 Kegiatan Peserta didik Kelas XI 5 dalam Mempresentasikan PPT	57
Gambar 4. 3 Kegiatan Peserta Didik dalam Menjelaskan Pengertian Bersyukur Kepada Allah SWT	58
Gambar 4. 4 Kegiatan Peserta Didik Diskusi dan Tanya Jawab	59
Gambar 4. 5 Kegiatan Peserta Didik dalam Bekerjasama dan Berkolaborasi Mencari Referensi Materi	60
Gambar 4. 6 Kegiatan Peserta Didik dalam Menyimak Video Mengenai Materi	63
Gambar 4. 7 Peserta Didik Menyimak Video dengan Seksama	70



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1: Instrumen Penelitian.....	83
Lampiran 2: Modul Ajar	93
Lampiran 3: Transkrip Hasil Wawancara dan Reduksi Data	98
Lampiran 4: Penyajian Data	132
Lampiran 5: Catatan Hasil Observasi	142
Lampiran 6: Foto Dokumentasi.....	146
Lampiran 7: Fotokopi Surat Pengajuan Judul	148
Lampiran 8: Fotokopi Bukti Seminar Proposal	149
Lampiran 9: Fotokopi Berita Acara Seminar Proposal.....	150
Lampiran 10: Fotokopi Kartu Bimbingan Skripsi	151
Lampiran 11: Fotokopi Sertifikat PBAK.....	152
Lampiran 12: Sertifikat SOSPEM	153
Lampiran 13: Fotokopi Sertifikat ICT.....	154
Lampiran 14: Fotokopi Sertifikat PKTQ.....	155
Lampiran 15: Fotokopi Sertifikat User Education	156
Lampiran 16: Fotokopi Sertifikat TOEC	157
Lampiran 17: Fotokopi Sertifikat PLP-KKN Integratif.....	158
Lampiran 18: Fotokopi KTM	159
Lampiran 19: Daftar Riwayat Hidup Penulis	160



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu faktor penting dalam kelangsungan hidup manusia, dikarenakan melalui pendidikan, manusia mampu menjadi individu yang berilmu, berakhlak, dan bermartabat. Melalui pendidikan, manusia dapat menuju tahap pemahaman yang baik terhadap berbagai macam hal yang menjadi problematika yang ada dalam kehidupan sehari-hari. Pemahaman yang didapatkan tentu melalui proses pendidikan yang baik dan benar agar mencapai pemahaman pada taraf *arif* dan luhur.

Seiring berjalannya waktu, pendidikan mengalami paradigma yang cukup signifikan yakni salah satunya pada media pembelajaran. Di era 4.0 saat ini tidak dapat dipungkiri hampir setiap orang telah menggunakan teknologi untuk memfasilitasi pekerjaan maupun kegiatan sehari-hari, salah satunya sebagai fasilitas dalam pendidikan. "Era informasi dan pengenalan ICT di dunia pendidikan telah mengubah paradigma pembelajaran".¹ Proses pembelajaran yang mulanya hanya dapat dilakukan di dalam kelas antara guru dengan siswa, saat ini lebih ditransmisikan dengan menggunakan fasilitas digital yang dapat diakses oleh guru dan

¹ Yuberti (2016). *Dinamika Teknologi Pendidikan*. Bandar Lampung: LP2M, hal. 35.

siswa untuk mencari informasi, sumber belajar, referensi, maupun inspirasi bagi guru dalam mencari media pembelajaran. Media digital dianggap mampu untuk mengatasi berbagai macam permasalahan pendidikan, dikarenakan sifatnya yang multi dimensi dan tak terbatas sehingga lebih memudahkan siswa maupun guru dalam melakukan proses pembelajaran. “Berkembangnya dunia digital berpengaruh terhadap cara belajar siswa dengan optimalisasi penggunaan perpustakaan digital dalam memenuhi kebutuhan atas keingintahuannya terhadap materi ajar”.²

Menurut Shymansky mengatakan konstuktivisme adalah aktivitas yang aktif, di mana peserta didik membina sendiri pengetahuannya, mencari arti dari apa yang mereka pelajari, dan merupakan proses menyelesaikan konsep dan ide-ide baru dengan kerangka berfikir yang telah ada dimilikinya.³ Teori tersebut sejalan dengan penerapan media pembelajaran digital yakni memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berinteraksi, berkolaborasi, berbagi informasi dan pemikiran secara bersama dalam bentuk kelompok dengan menggunakan media digital berupa PPT dan video serta memanfaatkan fasilitas internet.

Salah satu sekolah yang menerapkan media pembelajaran digital pada saat pandemi dan pasca pandemi adalah SMA Sains Al-Qur’an Wahid

² Neng Marlina Efendi (2018). Revolusi Pembelajaran Berbasis Digital (Penggunaan Animasi Digital Pada Start Up Sebagai Metode Pembelajaran Siswa Belajar Aktif)., dalam *Jurnal Pendidikan Sosiologi dan Antropologi*, Vol. 2, hal. 176.

³ Agus N Cahyo. 2013. Panduan Aplikasi Teori-Teori Belajar Mengajar Teraktual dan Terpopuler. Yogyakarta: Divapres. Hal: 35-36.

Hasyim yang terletak di Daerah Istimewa Yogyakarta. SMA Sains Al-Qur'an merupakan sekolah berbasis pesantren di bawah Yayasan Pondok Pesantren Wahid Hasyim yang mengkolaborasikan antara kurikulum nasional dan kurikulum pesantren dengan tujuan melahirkan lulusan yang paham dengan keilmuan, agama, sosial, dan IT.⁴ SMA Sains Al-Qur'an telah menggunakan media pembelajaran berbasis digital seperti pemanfaatan komputer dan laptop pada proses pembelajaran sejak munculnya pandemi covid-19 hingga saat ini. Salah satu mata pelajaran yang menggunakan media pembelajaran digital di SMA Sains adalah mata pelajaran PAI. Pada mata pelajaran ini guru sering menggunakan beberapa jenis media pembelajaran digital, seperti PPT dan video. Hal tersebut menjadi salah satu alternatif pembelajaran yang digunakan oleh pihak sekolah untuk terus meningkatkan semangat peserta didik, meningkatkan hasil dan motivasi belajar, serta memenuhi kebutuhan IPTEK peserta didik.

Berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu guru PAI yakni Ibu Ima Iftiani, S.Ag. Sebelum adanya penerapan media pembelajaran digital pada mata Pelajaran PAI, media yang banyak digunakan oleh pendidik dalam mengajar adalah media pembelajaran secara konvensional yang disampaikan dengan metode ceramah.⁵ Namun seiring berjalannya waktu,

⁴ SMA Sains Al-Qur'an. "Profil SMA Sains Al-Quran".

http://smasainsquran.ppwahidhasyim.com/p/blog-page_87.html. Diakses tanggal: 21 Juli 2023.

⁵ Wawancara dengan Ibu Ima Iftiai, S.Ag Selaku Guru PAI Kelas XI, Pada Selasa, 22 Agustus 2023 di Kantor Guru SMA Sains Al-Qur'an Wahid Hasyim Yogyakarta.

zaman semakin maju sehingga media pembelajaran pun mengalami paradigma dalam penerapannya. Salah satu bentuk dari kemajuan media pembelajaran pada mata pelajaran PAI di SMA Sains Al-Qur'an adalah dengan menerapkan media pembelajaran digital yakni dengan memanfaatkan media PPT dan video. Media pembelajaran digital yang telah diterapkan dianggap mampu untuk menyampaikan materi pembelajaran PAI secara maksimal. Disimpulkan melalui beberapa evaluasi yang dilakukan oleh waka kurikulum bahwa selama penerapan media pembelajaran digital pada mata pelajaran PAI, hasil belajar peserta didik semakin baik dan peserta didik lebih aktif dan semangat dalam mengikuti proses pembelajaran.⁶

Oleh karena itu, peneliti tergerak hatinya dan ingin mengetahui bagaimana penggunaan dari media pembelajaran digital PPT dan video dalam meningkatkan hasil belajar PAI yang telah diterapkan pada sekolah tersebut. Peneliti ingin melakukan penelitian mengenai penggunaan media pembelajaran digital dalam mata pelajaran PAI dalam bentuk penelitian skripsi dengan judul **"Penggunaan Media Pembelajaran Digital PPT dan video Berbasis *Project Based Learning* dalam Meningkatkan Hasil Belajar PAI Siswa Kelas XI di SMA Sains Al-Qur'an Wahid Hasyim Yogyakarta"**.

⁶ Wawancara dengan Ibu Fitria Susan Meliyana, S.Ag Selaku Waka Kurikulum, Pada, Senin 21 Agustus 2023, di Kantor Waka Kurikulum SMA Sains Al-Qur'an Wahid Hasyim Yogyakarta.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan pada bagian latar belakang, maka peneliti menarik rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana praktek penggunaan media pembelajaran digital PPT dan video berbasis *project based learning* dalam meningkatkan hasil belajar PAI siswa kelas XI di SMA Sains Al-Qur'an Wahid Hasyim Yogyakarta?
2. Bagaimana hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran digital PPT dan video berbasis *project based learning* dalam mata pelajaran PAI siswa kelas XI di SMA Sains Al-Qur'an Wahid Hasyim Yogyakarta?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengkaji praktek penggunaan media pembelajaran digital PPT dan video berbasis *project based learning* dalam meningkatkan hasil belajar PAI siswa kelas XI di SMA Sains Al-Qur'an Wahid Hasyim Yogyakarta.
2. Untuk menganalisis hasil penggunaan media pembelajaran digital PPT dan video berbasis *project based learning* dalam mata pelajaran PAI siswa kelas XI di SMA Sains Al-Qur'an Wahid Hasyim Yogyakarta.

D. Kegunaan Penelitian

Adapun hasil penelitian ini diharapkan dapat berguna bagi:

1. Secara Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan mampu untuk menjadi bahan referensi dan inovasi serta mengetahui sejauh mana efektivitas media pembelajaran digital PPT dan video sebagai media pembelajaran yang dapat dikembangkan oleh guru.

2. Secara Praktis

a. Bagi guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan inspirasi dan pengembangan media pembelajaran oleh guru dengan memanfaatkan media digital.

b. Bagi Siswa

Hasil penelitian ini diharapkan mampu untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam proses pembelajaran dan diharapkan mampu untuk menjadi salah satu media pembelajaran yang relevan di era saat ini.

c. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan mampu untuk meningkatkan prestasi siswa dalam bidang akademik dan non akademik sehingga dapat membuat citra baik sekolah semakin meningkat.

d. Bagi Peneliti dan Peneliti yang akan datang

Hasil penelitian diharapkan dapat menambah pengetahuan dan wawasan peneliti mengenai pembelajaran digital dan menjadi

bahan referensi serta pengembangan penelitian lebih lanjut oleh peneliti yang akan datang.

E. Kajian Pustaka

Setelah melakukan penelusuran mengenai referensi penelitian yang sesuai dengan tema yang dibahas oleh peneliti, terdapat beberapa sumber referensi skripsi dan jurnal yang relevan dengan penelitian. Namun demikian, referensi hanya digunakan sebagai pandangan bagi peneliti dan tentu terdapat perbedaan dalam penelitian yang akan dilakukan dengan referensi penelitian sebelumnya. Adapun sumber referensi penelitian sebagai berikut:

1. Dalam skripsi yang ditulis oleh Siti Mawadah, penulis membahas mengenai kurangnya pemanfaatan teknologi pembelajaran sehingga PPT digunakan sebagai salah satu media dalam mata Pelajaran PAI untuk mewujudkan pembelajaran PAI yang optimal. Dalam penelitian tersebut dihasilkan hasil penelitian bahwa pembelajaran menggunakan media PPT berhasil dalam mengoptimalkan pembelajaran PAI yang didukung dengan faktor pendukung lain dalam kegiatan belajar mengajar.⁷ Adapun rumusan masalah dari penelitian ini adalah Bagaimana mengoptimalkan penggunaan media power point dalam pembelajaran PAI dimasa pandemi?. Sedangkan metode yang

⁷ Siti Mawadah (2021). Pengembangan Media Pembelajaran PowerPoint Interaktif Berbasis Games Edukatif Pada Mata Pelajaran PAI Kelas VII di SMPN 7 Sijunjung. *Skripsi*. Fakultas Tarbiyah Institut Ilmu Al-Qur'an Jakarta, hal. 105.

digunakan oleh penulis dalam penelitian ini adalah metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif.

Persamaan penelitian yang ditulis oleh Siti Mawadah dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis adalah sama-sama mengkaji mengenai penerapan media pembelajaran digital berupa PPT. Sedangkan perbedaannya yakni, penelitian ini mengkaji mengenai penerapan media pembelajaran PPT dan video berbasis proyek sehingga dalam penerapannya di pembelajaran, peserta didiklah yang membuat media PPT tersebut kemudian mempresentasikan secara kelompok dan video digunakan sebagai media *ice breaking*.

2. Dalam skripsi yang ditulis oleh Raju Hidayat, penulis membahas mengenai pengembangan media pembelajaran PPT berbasis games pada mata Pelajaran PAI. Pengembangan media pembelajaran tersebut dilatarbelakangi oleh kecenderungan peserta didik terhadap games online yang selama ini banyak digunakan, namun di dalamnya belum ada unsur edukatif, sehingga dari kecenderungan tersebut peneliti terinspirasi untuk menggunakan PPT sebagai media pembelajaran berbasis games untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi PAI dan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.⁸ Adapun rumusan masalah dari penelitian ini adalah bagaimana validitas dan

⁸ Raju Hidayat (2022). Pengembangan Media Pembelajaran PowerPoint Interaktif Berbasis Games Edukatif Pada Mata Pelajaran PAI Kelas VII di SMPN 7 Sijunjung. *Skripsi*. Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Mahmud Yunus, hal. 98.

praktikalitas media pembelajaran Powerpoint Interaktif berbasis games edukatif pada mata pelajaran PAI materi meneladani perilaku terpuji Al-Khulafa Al-Rasyidin kelas VII di SMPN 7 Sijunjung?. Sedangkan metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *research and development*. Persamaan penelitian yang ditulis oleh Raju Hidayat dengan penelitian yang di tulis oleh peneliti yakni, sama-sama menggunakan media pembelajaran PPT dalam mata Pelajaran PAI. Sedangkan perbedaannya yakni, dalam penelitian yang ditulis oleh peneliti membahas mengenai penerapa media pembelajaran PPT dan video berbasis proyek dimana peserta didik lah yang membuat PPT dalam bentuk kelompok kemudian dipresentasikan. Objek penelitiannya pun berbeda, pada penelitian sebelumnya yang menjadi objek penelitian adalah peserta didik tingkat SMP sederajat, sedangkan pada penelitian saat ini objeknya adalah peserta didik SMA sederajat. Fokus pembahasan dalam penelitian sebelumnya adalah cara membuat media pembelajaran pada PPT interaktif dan cara membuat games nya, sedangkan dalam penelitian ini fokus pembahasannya adalah proses peerapan media pembelajarannya dalam materi pembelajaran PAI.

3. Dalam jurnal *Al-Bahtsu* tersebut dilatar belakangi oleh sering berubahnya atau belum meratanya kurikulum PAI dalam penerapan, ada yang belajar sudah menggunakan k-13 ada yang masih

menggunakan KTSP. Hal yang paling vital adalah materi pembelajaran yang menjadi buku panduan (baik buku siswa maupun buku guru) materinya terlalu dangkal. Sehingga jika siswa-siswi ujian, ditemukan soal yang justru tidak ada dibuku, kemudian ini akan berimbas pada kemampuan siswa dalam penyelesaian soal. Sehingga hal tersebut penyebab lemahnya guru PAI dalam membuat pembelajaran PAI menjadi efektif. Sementara itu, ada beberapa hal yang juga merupakan kendala yang utama, diantaranya: bahan ajar, bahan ajar yang dimaksud adalah metode, pengembangan materi PAI dan media yang digunakan dalam pembelajaran dll. Oleh karena itu, untuk mengatasi permasalahan tersebut peneliti menggunakan PPT sebagai media pembelajaran PAI dengan video muhasabah di kelas 5 SDIT IQRA' 1 Kota Bengkulu.

Rumusan masalah dari penelitian tersebut adalah bagaimana pelaksanaan, hambatan, dan pelaksanaan penerapan media power point dengan video muhasabah yang digunakan dalam pembelajaran PAI di SDIT Iqra' 1 Kota Bengkulu Tahun Pelajaran 2017/2018? Sedangkan metode penelitian yang digunakan yakni, metode penelitian evaluatif dengan tujuan deskriptif menggunakan rancangan metodologi gabungan (*mixed methodology design*).

Dari hasil penelitian tersebut membuktikan bahwa pembelajaran PAI dengan Media Power point dari aspek kognitif berupa hasil rapor

mengalami kenaikan nilai sebesar 0,7. Hasil penelitian disimpulkan bahwa efektivitas Pembelajaran PAI menggunakan Media Power point dengan video Muhasabah di kelas 5 SDIT IQRA' 1 Kota Bengkulu dikategorikan sangat efektif.⁹

Persamaan penelitian yang ditulis oleh Gurniman Sutarno dengan penelitian yang ditulis oleh peneliti yakni, penelitiannya sama-sama menggunakan media pembelajaran PPT dan video dalam mata Pelajaran PAI. Sedangkan perbedaannya adalah terletak pada metode penelitian yang digunakan, Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kualitatif dengan menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif, sedangkan pada penelitian sebelumnya yakni menggunakan metodologi gabungan (*mixed methodology design*). Adapun dari segi objek penelitiannya pun berbeda, dalam penelitian sebelumnya yang menjadi objek adalah peserta didik tingkat SD sederajat, sedangkan dalam penelitian ini yang dijadikan sebagai objek adalah peserta didik SMA sederajat.

4. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh hasil belajar Fikih siswa yang masih rendah. Hasil belajar siswa kelas IV B dapat dilihat berdasarkan hasil ulangan yang dilakukan beberapa waktu yang lalu. Dalam Observasi yang penulis lakukan rata-rata kelas masih berada di bawah KKM

⁹ Gurniman Sutarno (2020). Efektivitas Pembelajaran PAI Menggunakan Media Power Point dengan Video Muhasabah di Kelas 5 SDIT Iqra' 1 Kota Bengkulu, *dalam Jurnal Al-Bahtsu*, Vol. 3, No. 2, hal. 189.

(Kriteria Ketuntasan Minimal). Nilai tertinggi pada mata pelajaran fikih yaitu 80 dan nilai terendah adalah 50. Siswa yang mendapatkan nilai dibawah 70 belum mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal). Siswa sering jenuh dan bosan ketika Proses Belajar Mengajar dikarenakan guru masih menggunakan media konvensional pada saat proses pembelajaran Fikih, sehingga menyebabkan nilai hasil belajar Fikih rendah. Maka salah satu upaya dalam meningkatkan hasil belajar siswa dengan menerapkan media pembelajaran video animasi.¹⁰

Dari permasalahan tersebut maka tujuan penelitian ini untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa menggunakan media Video Animasi dengan Menggunakan Power Point pada Mata Pelajaran Fikih. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Quasi Eksperimen dengan desain Control Group Pretest-Posttest Design dengan menerapkan media pembelajaran video animasi pada kelas eksperimen berjumlah 24 orang dan kelas kontrol berjumlah 21 orang. Hasil belajar siswa menggunakan media video animasi lebih baik daripada menggunakan media Power Point, hal ini dapat dilihat dari perolehan nilai rata – rata kelas eksperimen menggunakan media video animasi lebih tinggi daripada nilai rata – rata kelas kontrol menggunakan media

¹⁰ Fauzza Izza Wahdani, dkk (2020). Perbedaan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Video Animasi dengan Menggunakan PowerPoint pada Mata Pelajaran Fikih di MIS Baitul Hasanah Muara Bungo, dalam *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, Vol. 4, No.5, hal. 561.

Power Point. Uji hipotesis menyatakan bahwa $t \text{ hitung} = 2,605 > t \text{ tabel} = 2,064$ pada taraf signifikan 5 %.

Persamaan penelitian yang ditulis oleh Fauzza Izza Wahdini, dkk dengan penelitian yang ditulis oleh peneliti adalah sama sama membahas mengenai penerapan media pembelajaran digital PPT dan video yang diterapkan dalam kegiatan pembelajaran di sekolah. Sedangkan perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya yakni terletak pada bagian fokus penelitian yang sebelumnya yakni terfokus pada perbandingan hasil penggunaan media pembelajaran PPT dan video pada kelas eksperimen dan kelas control. Sedangkan pada penelitian ini fokus pembahasan adalah pada penerapan dan hasil penerapan media pembelajaran PPT dan video di sebuah kelas. Kemudian perbedaan penelitian yang lainnya yakni dalam penelitian sebelumnya objek penelitian adalah MI sederajat sedangkan dalam penelitian ini objek penelitiannya adalah SMA sederajat.

5. Penelitian ini dilatarbelakangi kurangnya minat belajar dan hasil belajar peserta didik kelas V SDN 3 Jimbaran tahun pelajaran 2021/2022 yang dilaksanakan dengan system hybrid (50% online, 50% offline). Realitas dilapangan, berdasarkan hasil observasi penulis di SDN 3 Jimbaran menunjukkan bahwa hasil dan minat belajar siswa mata pelajaran PAI masih kurang atau belum mencapai KKM yang ditetapkan. Hal ini terjadi dikarenakan proses pembelajaran kurang efektif dimana guru

menggunakan strategi dan metode pembelajaran yang monoton. Guru lebih banyak memberikan tugas terutama saat pembelajaran dilakukan secara daring. Sehingga minimnya penjelasan yang diterima siswa yang mengakibatkan siswa kurang dalam memahami materi pelajarannya.¹¹

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui meningkatkan minat belajar dan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran PAI dengan menerapkan media Power Point melalui Google Meet. Metode penelitian yang digunakan adalah Kuantitatif dengan pendekatan kuantitatif deskriptif. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas meliputi perencanaan, implementasi tindakan, pengamatan, dan refleksi. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah teknik tes, observasi dan angket. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada peningkatan hasil belajar dan minat belajar siswa pada tiap siklusnya. Hasil belajar mengalami peningkatan dari 62,5% siswa yang tuntas pada siklus I meningkat 100% pada siklus II. Minat belajar siswa mengalami peningkatan dari 75% siswa dengan minat belajar tinggi pada siklus I meningkat menjadi 100% pada siklus II.

Persamaan penelitian yang ditulis oleh Haris Nursyah Arifina dan Nur Azizah dengan penelitian yang ditulis oleh peneliti adalah sama-sama membahas mengenai media pembelajaran digital PPT yang

¹¹ Haris Nursyah dan Nur Azizah (2022). Penerapan Media Pembelajaran PPT (Power Point) Melalui *Google Meet* Untuk Meningkatkan Hasil dan Minat Belajar PAI Siswa Kelas V SDN Jimbaran, dalam *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, Vol. 7, No.1, hal. 345.

diterapkan pada proses pembelajaran PAI di sekolah. Sedangkan perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya yakni terletak pada media pendukung yang digunakan, dalam penelitian sebelumnya peneliti menggunakan *Google Meet* sebagai fasilitas belajar dikarenakan pembelajaran daring, sedangkan pada penelitian ini penulis menerapkan media pembelajaran PPT di kelas atau pembelajaran secara langsung dan ditambah menggunakan media pembelajaran video sebagai media *ice breaking*.

6. Penelitian dalam jurnal yang ditulis oleh Dila Rukmini Oktaviana, ddk dilatarbelakangi oleh minimnya guru yang menggunakan media dalam proses pembelajaran, sehingga menurunkan hasil belajar siswa. Salah satu media pembelajaran yang paling sering digunakan yaitu media power point, media power point. Tujuan penelitian ini untuk mendeskripsikan rancangan dan keefektifan media power point pada mata Pelajaran pendidikan agama Islam. Jenis penelitian ini adalah *Research and Development* dengan menggunakan model penelitian 4D (*Define, Design, Develop, Disseminate*).¹²

Persamaan dari penelitian ini dengan penelitian yang ditulis oleh Dila dkk adalah sama-sama membahas mengenai penerapan media pembelajaran PPT dalam Pelajaran PAI. Sedangkan perbedaannya adalah

¹² Dila Rukmi Octaviana, Moh. Sutomo, Moh Sahlan (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbentuk Power Point Interaktif Dalam Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas 1 Sekolah Dasar, dalam *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)*, Vol. 2, No. 1, hal. 146.

pada bagian metode penelitian, penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif, sedangkan yang sebelumnya gabungan kuantitatif dan kualitatif. Objek penelitian pun berbeda, penelitian sebelumnya di SD sedangkan penelitian ini di SMA yang berbasis proyek.

7. Penelitian yang ditulis oleh Mila Nurul Kamilah, dkk dilatar belakangi oleh peserta didik kurang aktif dalam menanggapi materi di SMP N 1 Karawang Timur. Hal tersebut disebabkan oleh metode pembelajaran yang masih monoton. Tujuan ini untuk mengetahui kreatifitas guru PAI dalam penggunaan media Powerpoint. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif jenis penelitian studi kasus. Dengan subjek 4 responden. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan Observasi, wawancara dan dokumentasi.¹³

Persamaan dari penelitian ini dengan penelitian yang ditulis oleh Mila dkk adalah sama-sama mengamati mengenai penerapan media pembelajaran PPT dalam mata Pelajaran PAI. Sedangkan perbedaannya adalah peneliti saat ini menggunakan media video sebagai media *ice breaking*. Objek penelitian nya pun berbeda, penelitian sebelumnya pada SMP sederajat sedangkan penelitian ini pada SMA sederajat.

8. Penelitian ini dilatar belakangi oleh permasalahan seperti metode pembelajaran yang digunakan adalah metode ceramah, sehingga siswa kurang kreatif dalam menggunakan semua aspek kecerdasannya.

¹³ Mila Nurul Kamilah, E Tajuddin Noor, Taufik Mustofa (2021). Kreativitas Guru PAI dalam Penggunaan Media *PowerPoint* di SMPN 1 Karawang Timur, Vol. 6, No. 2, hal. 223.

Kegiatan pembelajaran hanya berlangsung satu arah, sehingga siswa terlihat pasif hanya memperhatikan guru saja, siswa terlihat bosan dan jenuh selama mengikuti proses pembelajaran. Guru cenderung menguasai kelas sehingga siswa enggan untuk bertanya dan kurang leluasa untuk menyampaikan ide-idenya. Siswa takut bertanya kepada guru apabila belum memahami materi, dan Guru tidak menggunakan media pembelajaran yang tepat. Adapun metode yang digunakan yakni, penelitian tindakan kelas. Hasil dari penelitian tersebut yakni, ada peningkatan hasil belajar siswa. Hal ini terlihat dari, sebelum tindakan rata-rata kelas baru mencapai 71,30.¹⁴

Persamaan dalam penelitian sebelumnya dengan penelitian ini yakni, sama-sama menggunakan media pembelajaran PPT. Sedangkan perbedaannya yakni, penelitian sebelumnya menggunakan metode penelitian tindakan kelas sedangkan penelitian ini metode kualitatif dengan pendekatan kualitatif deskriptif. Mata Pelajaran yang dijadikan penelitian pun berbeda, yang sebelumnya Mata Pelajaran SKI, sedangkan penelitian ini mata Pelajaran PAI.

¹⁴ Dini Fitria, Johan Andriesgo (2019). Penerapan Model Pembelajaran Scramble Berbasis PowerPoint Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Bidang Studi Sejarah Kebudayaan Islam, dalam *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, Vol. 5, No. 2, hal. 89.

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Setelah peneliti melakukan pengamatan berdasarkan latar belakang mengenai efektivitas media pembelajaran digital dalam mata Pelajaran PAI di SMA Sains Al-Qur'an maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Proses pembelajaran menggunakan media PPT dan video berbasis proyek meliputi perencanaan pembelajaran, pelaksanaan dan evaluasi. Perencanaan pembelajaran dengan menggunakan modul ajar, dan pelaksanaan pembelajaran menggunakan penugasan proyek membuat PPT secara berkelompok dan dipresentasikan. Proses penggunaan media video dengan mengambil video dari kanal YouTube yang sesuai dengan materi dan ditampilkan kepada peserta didik. Proses pembelajaran akhir yakni, guru bersama peserta didik mengevaluasi dan menyimpulkan pembelajaran yang telah dibahas dan peserta didik diberikan peluang untuk menyampaikan pendapat mengenai materi yang telah dipelajari.
2. Hasil pembelajaran PAI di SMA Sains Al-Qur'an dengan menggunakan media digital telah efektif dan meningkatkan hasil belajar PAI peserta didik yakni dengan rata-rata 94,8. Hal tersebut didukung oleh beberapa faktor yakni, adanya fasilitas digital seperti laptop yang digunakan oleh

peserta didik, pendidik yang telah memiliki kemampuan cukup dalam bidang IPTEK, kurikulum yang diterapkan telah sesuai dengan media yang digunakan, adanya fasilitas Wi-Fi, *digital library*, dll. Oleh karena itu, penerapan media pembelajaran digital dalam mata pelajaran PAI di SMA Sains Al-Qur'an meningkatkan hasil belajar PAI dan memiliki banyak manfaat bagi peserta didik.

B. Saran

Setelah penelitian dilakukan maka terdapat beberapa saran yang dapat disampaikan kepada pihak sekolah dan pendidik, peserta didik, maupun peneliti yang akan datang.

1. Bagi Pendidik dan Sekolah

- f. Mempertahankan kualitas pembelajaran dengan menggunakan media digital yang telah diterapkan dan menambah beberapa variasi media pembelajaran agar peserta didik semakin banyak memiliki referensi media pembelajaran digital.
- g. Pengawasan yang kuat terhadap peserta didik untuk menjaga kondisi pembelajaran yang kondusif.
- h. Memberikan perhatian yang lebih terhadap peserta didik yang masih memiliki keterbatasan dalam menggunakan media pembelajaran digital.

- i. Menjadikan media pembelajaran digital sebagai salah satu inovasi dalam media pembelajaran PAI untuk dapat menjadi bahan inovasi sekolah lain khususnya sekolah berbasis pesantren.

2. Bagi Peserta Didik

- a. Memanfaatkan media pembelajaran digital dalam mata Pelajaran PAI yang telah digunakan dalam pembelajaran secara maksimal.
- b. Memperhatikan setiap materi yang disampaikan oleh pendidik dengan seksama.
- c. Menanamkan ilmu yang telah disampaikan dalam pembelajaran PAI agar ilmu yang telah dipelajari bukan hanya menjadi sekedar ilmu namun juga diamalkan dalam kehidupan sehari-hari.

3. Bagi Peneliti yang Akan Datang

- a. Melakukan penelitian lanjutan yang lebih mendalam mengenai efektivitas media pembelajaran digital dalam mata Pelajaran PAI dengan konteks yang lebih spesifik.

- b. Melakukan penelitian terhadap media pembelajaran digital dalam mata pelajaran PAI dengan menggunakan metode yang lebih relevan di masa yang akan datang dengan menggunakan pendekatan yang berbeda dan kemungkinan faktor-faktor yang akan timbul di masa yang akan datang.

Dengan menerapkan saran-saran yang telah disampaikan diharapkan dapat menjadi bahan untuk meningkatkan penerapan

media pembelajaran digital dalam mata Pelajaran PAI dan diharapkan dapat membawa dampak positif bagi sekolah, pendidik, peserta didik, maupun peneliti yang akan datang.

C. Kata Penutup

Dengan rendah hati, penulis ingin mengucapkan rasa syukur yang teramat dalam kepada Allah SWT atas ridha dan rahmat-Nya akhirnya penulis dapat menyelesaikan skripsi yang penuh dengan perjuangan. Peneliti sadar bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih terdapat banyak kekurangan dan keterbatasan kemampuan penulis. Dengan rendah hati, penulis mengharapkan saran yang membangun agar skripsi ini menjadi lebih baik.

Terakhir, penulis sangat berharap dan selalu berdoa kepada Allah SWT semoga hasil perjuangan ini dapat membawa manfaat bagi dunia akademik, khususnya dalam bidang Pendidikan Agama Islam. Semoga baik penulis maupun pembaca selalu dalam lindungan Allah SWT. *Aamiin.*

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

DAFTAR PUSTAKA

- Abdussamad, Zuchri (2021). *Metode Penelitian Kualitatif*. Makassar: Syakir Media Press.
- Amalia, Isnin Agustin (2014). Power Pont Sebagai Media Pembelajaran Alternatif Masa Kini. *Jurnal Edueksos*. Volume. 3, Nomor.2.
- AM, Sardiman (2010). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Press.
- Anggito, Albi dan Setiawan, Johan (2018). *Metode Penelitian Kualitatif*. Sukabumi: CV Jejak.
- Arifina, Haris Nursyah dan Azizah, Nur (2022). Penerapan Media Pembelajaran PPT (Power Point) Melalui Google Meet Untuk Meningkatkan Hasil Dan Minat Belajar PAI Siswa Kelas V SDN 3 Jimbaran, *dalam Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan dan Ekonomi*, Vol. 7, No. 1.
- Arikunto, Suharsimi (2009). *Manajemen penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- _____ (2011). *Prosedur penelitian: suatu pendekatan praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Ariyantini, Komang Yuni dan Tegeh, I Mage (2022). Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Powerpoint Pada Subtema 1 Lingkungan Tempat Tinggalku Tema 8, dalam *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran*, Vol. 5, No. 2.
- Bakhtiar, Muhammad Ilham (2015). Pengembangan Video *Ice Breaking* Sebagai Media Bimbingan Konseling dalam Meningkatkan Keterampilan Sosial. *Jurnal Psikologi Pendidikan dan Konseling*. Volume. 11, Nomor. 2.
- Barlian, Eri (2016). *Metodologi Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif*. Padang: Sukabina Press.
- Batubara, Hamdan Husein (2021). *Media Pembelajaran Digital*. Semarang: Remaja Rosdakarya.
- Bistari (2021). *Buku Pedoman Metode Berbasis Proyek*. Pontianak: LP3M.
- Cahyo, Agus N. 2013. *Panduan Aplikasi Teori-Teori Belajar Mengajar Teraktual dan Terpopuler*. Yogyakarta: Divapres.

- Damami, Mohammad (2016). Bersyukur adalah tampilan Nyata Orang Beriman.
<https://www.muhammadiyahlamongan.com/blog/bersyukur-adalah-tampilan-nyata-orang-beriman/#>.
- Efendi, Neng Marlina (2018). Revolusi Pembelajaran Berbasis Digital (Penggunaan Animasi Digital Pada Start Up Sebagai Metode Pembelajaran Siswa Belajar Aktif). *Jurnal Pendidikan Sosiologi dan Antropologi*, Volume. 2.
- Fitria, Dini, Andriesgo, Johan (2019). Penerapan Model Pembelajaran Scramble Berbasis PowerPoint Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Bidang Studi Sejarah Kebudayaan Islam, dalam *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, Vol. 5, No. 2.
- HD, Kaelany (2000). *Iman, Ilmu dan Amal Saleh*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hidayat, Raju (2022). Pengembangan Media Pembelajaran PowerPoint Interaktif Berbasis Games Edukatif Pada Mata Pelajaran PAI Kelas VII di SMPN 7 Sijunjung. *Skripsi*. Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Mahmud Yunus.
- Jediut, Mariana, Sennen, Eliterius, dan Ameli, Carolina Vebri (2021). Manfaat Media Pembelajaran Digital dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SD Selama Pandemi Covid-19. *Jurnal Literasi Pendidikan Dasar*, Volume. 2, Nomor. 2.
- Kamilah, Mila Nurul, Noor, E Tajuddin, Mustofa, Taufik (2021). Kreativitas Guru PAI dalam Penggunaan Media *PowerPoint* di SMPN 1 Karawang Timur, Vol. 6, No. 2.
- Mahendra, I wayan eka. Project Based Learning bermuatan etnomatematika dalam pembelajar matematika, dalam *jurnal kreatif*, Vol. 6 No. 1.
- Mawadah, Siti (2021). Pengembangan Media Pembelajaran PowerPoint Interaktif Berbasis Games Edukatif Pada Mata Pelajaran PAI Kelas VII di SMPN 7 Sijunjung. *Skripsi*. Fakultas Tarbiyah Institut Ilmu Al-Qur'an Jakarta.
- Muin, Muhammad Irham A. (2017). Syukur dalam Perspektif Islam, dalam *Jurnal Program Studi Ilmu al-Qur'an dan Tafsir*, Vol. 5, No.1.
- Octaviana, Dila Rukmi, Sutomo, Moh, Sahlan, Moh (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbentuk Power Point Interaktif Dalam Mata

Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas 1 Sekolah Dasar, dalam *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)*, Vol. 2, No. 1.

Palahudin, Hadiana, Muhammad Eri, Basri, Hasan (2020). Implementasi Standar Pengelolaan Pendidikan Dalam Mencapai Tujuan Pendidikan Islam, dalam *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, Vol. 7, No. 1.

Priyanto, Adun (2020). Pendidikan Islam dalam Era Revolusi Industri 4.0, dalam *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, Vol. 6, No. 2.

Putra, Hernadito Medika dan Prijowuntato, Sebastianus Widanarto (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Pada Kompetensi Dasar Jurnal Penyesuaian di SMK Negeri 1 Godean Kelas X, dalam *Jurnal Pendidikan Ekonomi dan Akuntansi*, Vol. 15, No. 1.

Rahmi, Elvi (2022). Inovasi Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Melalui Media Audio Visual di Era Digital, dalam *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, Vol. 7, No. 1.

Ridwan, Ratu Sylvia (2021). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Video dalam Penyampaian Konten Pembelajaran. *Jurnal UPI*, Volume. 18, Nomor. 1.

Rijali, Ahmad (2018). Analisis Data Kualitatif. *Jurnal Alhadharah*. Volume. 17, Nomor. 33.

Salutri, Gesa, Rokhmawan, Mohamad Agung, Rahmawan, Setia (2022). Penggunaan Media Video Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Kimia SMA, dalam *Jurnal of Science Education*, Vol. 6, No. 3.

Samrin (2015). Pendidikan Agama Islam dalam Sistem Pendidikan Nasional di Indonesia, dalam *Jurnal Al-Ta'dib*, Vol. 8, No. 1.

Septiani, R. Anisya Dwi (2022). Implementasi Program Literasi Membaca 15 Menit Sebelum Belajar Sebagai Upaya Dalam Meningkatkan Minat Membaca. *Jurnal Perseda*, Volume. 5, Nomor. 2.

SMA Sains Al-Qur'an. "Profil SMA Sains Al-Quran".
http://smasainsquran.ppwahidhasyim.com/p/blog-page_87.html.

- Sudarjat, Jaja, Abdulloh, Parid (2022). Model Pembelajaran Berbasis Proyek (*Project Based Learning*), dalam *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, Vol. 4, No. 1.
- Sugiyono (2014). *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methode)*. Bandung: Alfabeta.
- Sutarno, Gurniman (2020). Efektivitas Pembelajaran PAI Menggunakan Media Power Point dengan Video Muhasabah di Kelas 5 SDIT Iqra' 1 Kota Bengkulu, dalam *Jurnal Al-Bahtsu*, Volume 3, Nomor. 2.
- Syah, Muhibbin (2010). *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*. Bandung: PT Remaja Rosda Kayra.
- Wahdani, Fauzza Izza, dkk (2022). Perbedaan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Video Animasi dengan Menggunakan Powerpoint pada Mata Pelajaran Fikih di MIS Baitul Hasanah Muara Bungo, dalam *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, Vol. 4, No. 5.
- Wulandari, Eka (2022). Pemanfaatan Powerpoint Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Dalam Hybrid Learning. *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*. Volume. 1, Nomor. 2.
- Yuberti (2016). *Dinamika Teknologi Pendidikan*. Bandar Lampung: LP2M.
- Zainiyati, Husniyatus Salamah, Muna, Nailul (2021). Penggunaan Mobile Learning dengan Live Streaming Facebook pada Mata Pelajaran Qur'an Hadith, dalam *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, Vol. 7, No. 2.