

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan Agama Islam (PAI) merupakan usaha sadar dan terencana untuk menyiapkan siswa dalam meyakini, memahami, menghayati, dan mengamalkan ajaran Islam melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, dan atau latihan.¹ Pendidikan Agama Islam pada sekolah islam bertujuan untuk menanamkan kecintaan terhadap Allah SWT dan rasul-Nya sehingga siswa dapat meningkatkan keimanan, dan mengamalkan ajaran-ajaran Islam dalam kehidupan pribadi, bermasyarakat, bangsa, dan negara.²

Agar tujuan dari Pendidikan Agama Islam tercapai maka perlu adanya pembelajaran yang efektif dimana dalam pembelajaran tersebut digunakan strategi pembelajaran yang tepat, ditetapkan langkah-langkah kegiatan yang akan dilakukan, termasuk sarana prasarana yang digunakan, media yang digunakan, materi yang diberikan, serta metodologi yang digunakan dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran.

Memasuki abad 21 perkembangan dunia pendidikan semakin cepat. Hal tersebut terlihat pada konsep pembelajaran saat ini, yang dahulunya guru merupakan pusat pembelajaran bagi siswa (*centered learning*) namun

¹ Nazarudin, *Manajemen Pembelajaran Implementasi Konsep Karakteristik dan Metodologi Pendidikan Agama Islam di Sekolah Umum* (Yogyakarta: Teras, 2007), 12.

² Nazarudin, *Manajemen Pembelajaran*, ... 16.

sekarang guru lebih ditekankan sebagai fasilitator pembelajaran yang mana siswa dituntut lebih aktif dalam pembelajaran.

Tentunya guru harus mampu menerapkan media pembelajaran yang dapat membangkitkan motivasi dan minat siswa, juga menyajikan materi pelajaran yang menarik dan tidak membosankan bagi siswa sehingga diharapkan siswa mampu memahami materi pelajaran dengan mudah. Penggunaan media pembelajaran yang baik adalah media pembelajaran yang dapat membantu guru, siswa dalam mencapai tujuan sehingga diharapkan proses pembelajaran berjalan secara efektif.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi memberikan dampak positif terhadap dunia pendidikan. Berbagai macam media pembelajaran mulai muncul dan digunakan seperti buku teks dan modul. Kemudian muncul media audio dan audio visual seperti tape recorder, televisi, film, dan lain-lain. Hingga saat ini yang sudah marak digunakan adalah media pembelajaran yang menggunakan fasilitas elektronik (laptop, *smartphone*) dan jaringan komputer (internet, intranet) atau sering disebut dengan istilah media digital. Media ini di sekolah digunakan untuk menunjang pembelajaran tatap muka di kelas.

SMP Islam Al Azhar 13 merupakan salah satu SMP favorit di Surabaya. Dengan visi mewujudkan cendekiawan muslim berwawasan internasional, menguasai IPTEKS, berjiwa wirausaha, serta melestarikan lingkungan hidup untuk mengembangkan diri dan keluarganya dalam rangka membangun umat dan bangsa, media digital “yukBlajar.com” di SMP Islam Al Azhar 13

Surabaya merupakan salah satu bagian dari media pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi dan telah digunakan mulai tahun 2017 dan sampai saat ini mengalami perkembangan dalam penerapannya. Dengan adanya “yukBlajar.com”, guru dapat membuat alur belajar (materi pelajaran) yang telah disusun sesuai kurikulum yang dapat diakses oleh siswa tanpa harus khawatir dengan berbagai situs iklan yang tidak baik bagi siswa. Setelah mempelajari materi yang dibuat oleh guru siswa dapat bermain permainan yang telah disediakan dalam aplikasi ini.³

Aplikasi “yukBlajar.com” dapat digunakan melalui tablet, komputer, dan laptop sehingga guru dan siswa dapat menggunakan aplikasi ini, bahkan wali murid juga dapat mengomentari hasil karya siswa. Selain itu aplikasi “yukBlajar.com” dapat digunakan siswa untuk mengerjakan tugas yang diberikan guru serta mengerjakan ujian (*tryout*). Aplikasi ini juga bisa digunakan kapan saja dan dimana saja sehingga memudahkan guru untuk menyampaikan materi juga membantu siswa untuk belajar secara mandiri.

Banyak kemudahan yang akan didapat oleh guru dan siswa dari implementasi media digital “yukBlajar.com” di sekolah. Akan tetapi tidak semua guru mata pelajaran mampu untuk menggunakan “yukBlajar.com”.

Dalam pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti khususnya

³ Abdul Malik, *Wawancara*, SMP Islam Al Azhar 13 Surabaya, 4 Januari 2018.

kelas 7 juga belum maksimal dalam pelaksanaannya. Hal ini disebabkan oleh kurangnya keterampilan guru dalam memanfaatkan “yukBlajar.com” sehingga siswa kelas 7C kurang termotivasi dalam proses pembelajaran.

Dari latar belakang tersebut, penulis tertarik untuk melakukan penelitian terkait penerapan “yukBlajar.com” dengan judul *Implementasi Media Digital “yukBlajar.com” dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada PAI dan Budi Pekerti Kelas 7C SMPI Al Azhar 13 Surabaya*. Penulis ingin meneliti bagaimana implementasi media digital “yukBlajar.com” dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada PAI dan Budi Pekerti kelas 7C, peningkatan motivasi belajar siswa pada PAI dan Budi Pekerti kelas 7C, serta kelebihan dan kekurangannya di SMP Islam Al Azhar 13 Surabaya.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana implementasi media digital “yukBlajar.com” dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada PAI dan Budi Pekerti kelas 7C SMPI Al Azhar 13 Surabaya ?
2. Bagaimana peningkatan motivasi belajar siswa pada PAI dan Budi Pekerti kelas 7C SMPI Al Azhar 13 Surabaya ?
3. Apa saja kelebihan dan kekurangan dari implementasi media digital “yukBlajar.com” dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada PAI dan Budi Pekerti kelas 7C SMPI Al Azhar 13 Surabaya ?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui dan mendeskripsikan implementasi media digital “yukBlajar.com” dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada PAI dan Budi Pekerti kelas 7C SMPI Al Azhar 13 Surabaya
2. Untuk mengetahui dan mendeskripsikan peningkatan motivasi belajar siswa pada PAI dan Budi Pekerti kelas 7C SMPI Al Azhar 13 Surabaya
3. Untuk mengetahui dan mendeskripsikan kelebihan dan kekurangan dari implementasi media digital “yukBlajar.com” dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada PAI dan Budi Pekerti kelas 7C SMPI Al Azhar 13 Surabaya

D. Kegunaan Penelitian

1. Kegunaan Praktis
 - a. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan bagi sekolah untuk terus mengadakan pelatihan dan pengembangan dalam menggunakan dan memanfaatkan media digital “yukBlajar.com” secara lebih maksimal.

- b. Bagi guru PAI

Hasil penelitian ini diharapkan dapat membangkitkan semangat guru PAI dan Budi Pekerti untuk terus mengembangkan keterampilan dalam menggunakan dan memanfaatkan media digital “yukBlajar.com” secara lebih maksimal.

c. Bagi siswa SMP Islam Al Azhar 13 Surabaya

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memotivasi siswa SMP Islam Al Azhar 13 Surabaya untuk memanfaatkan media digital “yukBlajar.com” secara lebih optimal, tidak hanya mengandalkan pemberian materi dari guru.

2. Kegunaan Teoritik

Memberikan kontribusi pemikiran dalam pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti dengan media digital “yukBlajar.com” secara lebih optimal.

E. Penelitian Terdahulu

1. Hasil penelitian skripsi Universitas Negeri Malang atas nama Elok Muji Rahayu tahun 2012 yang berjudul *Pengaruh Media Pembelajaran Digital Menggunakan Model Pembelajaran Learning Cycle 5 Fase (LC 5-E) Terhadap Prestasi Belajar Kimia pada Materi Pokok Kelarutan dan Hasil Kali Kelarutan Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Kesamben* menunjukkan bahwa pembelajaran dengan model pembelajaran Learning Cycle 5 Fase berjalan dengan baik. Hal tersebut dibuktikan dengan prestasi belajar siswa yang diajar dengan model pembelajaran Learning Cycle 5 Fase mempunyai rata-rata sebesar 77,8 sedangkan siswa yang diajar dengan model pembelajaran Learning Cycle 5 Fase tanpa bantuan media pembelajaran digital mempunyai rata-rata sebesar 71,6. Siswa yang diajar dengan model pembelajaran Learning Cycle 5 Fase berbantuan media pembelajaran digital berupa Macromedia Flash dapat memahami dengan

baik secara makroskopis melalui praktikum dan secara mikroskopis melalui media pembelajaran berupa Macromedia Flash. Sedangkan siswa yang diajar dengan model pembelajaran Learning Cycle 5 Fase tanpa bantuan media pembelajaran digital berupa Macromedia Flash hanya memahami dengan baik secara makroskopis melalui praktikum.

Perbedaan penelitian dengan judul *Implementasi Media Digital “yukBlajar.com” dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada PAI dan Budi Pekerti Kelas 7C SMPI Al Azhar 13 Surabaya dengan Pengaruh Media Pembelajaran Digital Menggunakan Model Pembelajaran Learning Cycle 5 Fase (LC 5-E) Terhadap Prestasi Belajar Kimia pada Materi Pokok Kelarutan dan Hasil Kali Kelarutan Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Kesamben* adalah pada variabel x dan y. Variabel x pada judul yang kedua menggunakan model pembelajaran Learning Cycle 5 Fase (LC 5-E). Sedangkan variabel y pada judul yang kedua menggunakan prestasi belajar kimia. Serta perbedaan tampak pada objek penelitian diantara kedua penelitian tersebut.

Persamaan antara kedua penelitian tersebut adalah kedua penelitian tersebut sama-sama menerapkan media pembelajaran digital.⁴

2. Hasil penelitian skripsi Universitas Negeri Malang atas nama Erna Sulistiani tahun 2015 yang berjudul *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Digital Pada Materi Kelarutan Dan Hasil Kali Kelarutan*

⁴ Elok Muji Rahayu, Skripsi: “*Pengaruh Media Pembelajaran Digital Menggunakan Model Pembelajaran Learning Cycle 5 Fase (LC 5-E) Terhadap Prestasi Belajar Kimia pada Materi Pokok Kelarutan dan Hasil Kali Kelarutan Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Kesamben*”, (Malang: Universitas Negeri Malang, 2012), pada <http://karya-ilmiah.um.ac.id/index.php/kimia/article/view/20423> diakses tanggal 22 Maret 2018.

Terhadap Model Pembelajaran Learning Cycle 5 Fase Berbantuan Media Pembelajaran Digital dan Hasil Belajar Siswa Kelas XI SMA Negeri 2 Ponorogo menunjukkan: 1) Keterlaksanaan model pembelajaran Learning Cycle 5 fase berbantuan media pembelajaran digital dan model pembelajaran Learning Cycle 5 fase berbantuan media pembelajaran non digital telah terlaksana dengan sangat baik dengan rata-rata presentase keterlaksanaan sebesar 94,2%, 2) ada perbedaan hasil belajar kognitif antara siswa yang dibelajarkan menggunakan model Learning Cycle 5 fase berbantuan media pembelajaran digital dengan siswa yang dibelajarkan menggunakan model Learning Cycle 5 fase berbantuan media pembelajaran non digital dengan rata-rata hasil belajar kognitif siswa yang dibelajarkan dengan menggunakan model pembelajaran Learning Cycle 5 fase berbantuan media pembelajaran digital ($x=80,35$) lebih tinggi dari siswa yang dibelajarkan dengan menggunakan model pembelajaran Learning Cycle 5 fase berbantuan media pembelajaran non digital ($x=76,12$). 3) hasil belajar afektif siswa yang dibelajarkan menggunakan model Learning Cycle 5 fase berbantuan media pembelajaran digital mendapatkan kriteria sangat baik (91,5) lebih tinggi dari siswa yang dibelajarkan dengan menggunakan model pembelajaran Learning Cycle 5 fase berbantuan media pembelajaran non digital (87,5).

Perbedaan penelitian dengan judul *Implementasi Media Digital "yukBlajar.com"* dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada PAI dan Budi Pekerti Kelas 7C SMPI Al Azhar 13 Surabaya dengan Pengaruh

Penggunaan Media Pembelajaran Digital Pada Materi Kelarutan dan Hasil Kali Kelarutan Terhadap Model Pembelajaran Learning Cycle 5 Fase Berbantuan Media Pembelajaran Digital dan Hasil Belajar Siswa Kelas XI SMA Negeri 2 Ponorogo adalah pada variabel y. Variabel y pada judul yang kedua menggunakan model pembelajaran Learning Cycle 5 Fase dan hasil belajar siswa. Serta perbedaan tampak pada objek penelitian diantara kedua penelitian tersebut.

Persamaan antara kedua penelitian tersebut adalah kedua penelitian tersebut sama-sama menerapkan media pembelajaran digital.⁵

3. Hasil penelitian skripsi Universitas Negeri Malang atas nama Fatchiyatun Ni'mah tahun 2011 yang berjudul *Pengembangan Media Pembelajaran Digital pada Materi Kelarutan dan Hasil Kali Kelarutan untuk Siswa SMA Kelas XI* menunjukkan: 1) Hasil penelitian pengembangan berupa soft file media pembelajaran digital yang dikemas dalam CD dan dilengkapi dengan program auto run. Media pembelajaran digital yang dihasilkan memiliki 4 bagian utama, yaitu cover, pendahuluan, materi dan evaluasi. Media pembelajaran yang dikembangkan bersifat interaktif, dapat diakses secara runut, yaitu dari kiri ke kanan ataupun secara acak sesuai dengan kebutuhan pengguna, disajikan 4 pilihan musik klasik dan disajikan materi pengayaan.

Berdasarkan hasil analisis data uji validasi, diperoleh nilai rata-rata skoring

⁵ Erna Sulistiani, Skripsi: “*Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Digital Pada Materi Kelarutan Dan Hasil Kali Kelarutan Terhadap Model Pembelajaran Learning Cycle 5 Fase Berbantuan Media Pembelajaran Digital dan Hasil Belajar Siswa Kelas XI SMA Negeri 2 Ponorogo*”, (Malang: Universitas Negeri Malang, 2015), pada <http://karya-ilmiah.um.ac.id/index.php/kimia/article/view/20423> diakses tanggal 22 Maret 2018.

3,6 yang memenuhi kriteria sangat layak dan nilai rata-rata skoring 3,25 untuk uji coba terbatas dengan kriteria layak. Media hasil pengembangan dapat dimanfaatkan untuk membantu guru dalam membelajarkan siswa maupun sebagai sumber belajar mandiri bagi siswa. Saran untuk pengembangan produk lebih lanjut yaitu pelaksanaan uji empirik terhadap media yang dikembangkan agar dapat diketahui keefektifan media.

Perbedaan penelitian dengan judul *Implementasi Media Digital “yukBlajar.com” dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada PAI dan Budi Pekerti Kelas 7C SMPI Al Azhar 13 Surabaya* dengan *Pengembangan Media Pembelajaran Digital pada Materi Kelarutan dan Hasil Kali Kelarutan untuk Siswa SMA Kelas XI* adalah pada variabel y. Variabel y pada judul yang kedua yakni materi kelarutan dan hasil kali kelarutan.

Persamaan antara kedua penelitian tersebut adalah kedua penelitian tersebut sama-sama menjadikan media pembelajaran digital sebagai media dalam proses pembelajaran.⁶

4. Hasil penelitian skripsi Universitas Negeri Yogyakarta atas nama Suharjiyanto tahun 2012 yang berjudul *Efektivitas Media Pembelajaran Digital Pada Mata Pelajaran Kekuatan Bahan dan Komponen Mesin Materi Roda Gigi Di Smk Muhammadiyah I Bantul* menunjukkan: 1) Terdapat perbedaan pengetahuan siswa kelas eksperimen sebelum dan setelah

⁶ Fatchiyatun Ni'mah, “*Pengembangan Media Pembelajaran Digital pada Materi Kelarutan dan Hasil Kali Kelarutan untuk Siswa SMA Kelas XI*”, Skripsi, (Malang: Universitas Negeri Malang, 2011), pada <http://karya-ilmiah.um.ac.id/index.php/kimia/article/view/13778> diakses tanggal 22 Maret 2018.

mengikuti pembelajaran dengan media pembelajaran digital, yaitu 47,69 menjadi 75,08. 2) Terdapat perbedaan pengetahuan siswa kelas kontrol sebelum dan setelah mengikuti pembelajaran tanpa media pembelajaran digital yaitu 46,97 menjadi 65,44. 3) Peningkatan pengetahuan siswa kelas eksperimen lebih besar atau lebih cepat daripada peningkatan pengetahuan siswa kelas kontrol yaitu $75,08 > 65,44$. 4) Besarnya selisih laju peningkatan kelas eksperimen lebih besar 8,92 sehingga menunjukkan penggunaan media pembelajaran digital memberikan kontribusi positif dan lebih efektif dari pada yang tidak menggunakan media pembelajaran digital.

Perbedaan penelitian dengan judul *Implementasi Media Digital "yukBlajar.com" dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada PAI dan Budi Pekerti Kelas 7C SMPI Al Azhar 13 Surabaya dengan Efektivitas Media Pembelajaran Digital Pada Mata Pelajaran Kekuatan Bahan dan Komponen Mesin Materi Roda Gigi Di Smk Muhammadiyah I Bantul* adalah pada variabel y. Variabel y pada judul yang kedua yakni mata pelajaran kekuatan bahan dan komponen mesin materi roda gigi.

Persamaan antara kedua penelitian tersebut adalah variabel x yakni sama-sama menggunakan media pembelajaran digital.⁷

⁷ Suharjiyanto, "Efektivitas Media Pembelajaran Digital Pada Mata Pelajaran Kekuatan Bahan dan Komponen Mesin Materi Roda Gigi Di Smk Muhammadiyah I Bantul", Skripsi, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Yogyakarta, 2012, vii.

F. Definisi Operasional Variabel

1. Pengertian Media Digital

Secara umum yang dimaksud dengan media digital adalah media yang digunakan sebagai alat untuk proses pembelajaran dengan menggunakan rangkaian elektronik. Komputer, laptop, *smartphone*, jaringan internet adalah sebagian media elektronik yang dimaksudkan didalam kategori ini.⁸

Sebagaimana yang dikutip oleh Habibie dalam artikel yang berjudul *Digital Learning, Media Pembelajaran Masa Kini* media pembelajaran digital merupakan terobosan baru dalam teknologi pembelajaran yang berupa media digital dan diterapkan para pelajar untuk belajar secara digital melalui pemanfaatan teknologi, baik software maupun hardware, online maupun offline yang dikemas secara menarik dan interaktif.⁹

Menurut guru Al-Qur'an dan Bahasa Arab yang menerapkan media pembelajaran digital, yaitu media digital yang memungkinkan siswa belajar dengan memanfaatkan komputer dan internet, sehingga siswa memperoleh pengalaman belajar yang istimewa dan menyenangkan. Media pembelajaran ini dapat dikombinasikan dengan teknologi, maupun secara konvensional.¹⁰

⁸ Acerry Movalino, "*Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Digital Pada Proses belajar Mengajar Mata Diklat Menerapkan Desain Eksterior Pada bangunan Di Smk Negeri 2 Garut*", Skripsi, (Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia, 2013), pada <https://www.scribd.com/doc/233577966/Pengaruh-Penggunaan-Media-Pembelajaran-Digital-Pada-Proses-Belajar-Mengajar-Mata-Diklat-Menerapkan-Desain-Eksterior-Pada-Bangunan> diakses tanggal 22 Maret 2018.

⁹ Habibie, "*Digital Learning, Media Pembelajaran Masa Kini*", Skripsi, (Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia, 2013), majalalah kampus, Komunikasi, Universitas Negeri Malang, 2010, pada <http://komunikasi.um.ac.id>.

¹⁰ Abdul Malik, *Wawancara*, SMP Islam Al Azhar 13 Surabaya, 4 Januari 2018.

Berdasarkan kutipan tentang media digital dapat disimpulkan bahwa media digital adalah media pembelajaran yang menampilkan informasi dalam bentuk digital dan penggunaannya harus didukung oleh perangkat komputer yang dapat menafsirkan data digital sehingga dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Media digital lebih dimanfaatkan guru untuk menyampaikan materi dan instruksi belajar. Jadi tidak hanya menggunakan buku paket namun juga mengkombinasikan dengan media digital lainnya (seperti aplikasi pembelajaran EDMODO, *yukBlajar*, *quipper*, dan lain-lain).

2. Pengertian “yukBlajar.com”

“YukBlajar.com” merupakan sebuah media digital yang berupa aplikasi multifungsi berbasis *website* dengan memanfaatkan fasilitas internet yang mana di dalam aplikasi tersebut guru bisa dengan mudah membuat alur belajar (materi pelajaran), permainan tentang materi pelajaran, dan latihan soal.

Siswa juga dapat memainkan berbagai permainan dan mempelajari materi-materi pelajaran yang telah dibuat oleh guru. Tak hanya itu dalam aplikasi “yukBlajar.com” juga dapat menghubungkan wali murid dengan siswa dan guru. Dalam aplikasi tersebut wali murid dapat memantau proses belajar anak juga dapat berkomentar atas hasil belajar anak yang *diupload* dalam aplikasi tersebut.

3. Pengertian Motivasi Belajar

Motivasi berasal dari kata motif yang asal katanya dari bahasa latin yaitu movere dalam bahasa inggris to move berarti adalah kata kerja yang artinya menggerakkan. Motivasi itu sendiri dalam bahasa inggris adalah motivation yaitu sebuah kata benda yang artinya penggerakan¹¹.

Motivasi diartikan sebagai suatu kondisi yang menyebabkan atau menimbulkan perilaku tertentu dan yang memberi arah dan ketahanan pada tingkah laku tersebut. Motivasi belajar yang tinggi tercermin dari ketekunan yang tidak mudah patah untuk mencapai sukses meskipun dihadap oleh beberapa kesulitan. Motivasi yang tinggi dapat menggiatkan aktifitas belajar siswa, motivasi tersebut dapat dilihat dari perilaku siswa salah satunya adanya kualitas keterlibatan siswa dalam belajar yang sangat tinggi. Perilaku siswa mencerminkan seberapa besar motivasi siswa. Semakin siswa aktif dalam mengikuti pelajaran semakin besar pula motivasi yang dimilikinya.

Menurut Hamzah B. Uno hakikat motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal pada siswa-siswa yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku, pada umumnya dengan beberapa indikator atau unsur yang mendukung¹². Jadi dapat disimpulkan bahwa motivasi sebagai kekuatan (energi) seseorang yang dapat menyebabkan seseorang untuk mau belajar sehingga menimbulkan perubahan tingkah laku pada pelakunya. Kemauan tersebut dapat bersumber dari dalam diri

¹¹ Ginting Abdorrakhman, *Esensi Praktis Belajar dan Pembelajaran* (Bandung: Humaniora, 2010), 86.

¹² Hamzah B. Uno, *Teori Motivasi dan Pengukurannya* (Jakarta: Bumi Aksara, 2009), 23.

individu itu sendiri (motivasi intrinsik) maupun dari luar individu (motivasi ekstrinsik).

4. Pengertian Pendidikan Agama Islam

Pendidikan Agama Islam (PAI) adalah upaya sadar dan terencana dalam menyiapkan peserta didik untuk mengenal, memahami, menghayati, hingga mengimani ajaran Islam dibarengi dengan tuntunan untuk menghormati penganut agama lain dalam hubungannya dengan kerukunan antar umat beragama hingga terwujud persatuan dan kesatuan bangsa¹³.

Pendidikan Agama Islam merupakan usaha-usaha untuk menanamkan keimanan dan ketakwaan kepada Allah serta nilai-nilai ajaran islam kepada peserta didik agar terbentuk generasi yang memiliki kepribadian sesuai ajaran Islam. Hal ini menjadi tugas dan kewajiban seluruh umat Islam yang kemudian diwujudkan dalam bentuk mata pelajaran yang wajib diajarkan oleh guru di lingkungan sekolah.

5. Pengertian Budi Pekerti

Secara etimologi, budi pekerti terdiri atas kata “budi” dan “pekerti”. “Budi” berarti pikiran, nalar, atau watak. Aktualisasi budi pekerti ini mencakup cipta, rasa, serta karsa. “Pekerti” berarti seluruh tindakan atau perbuatan atau budi yang dipekertikan atau budi yang dilaksanakan dalam bentuk perilaku utama, baik, atau luhur di dalam kehidupan nyata. Jadi, budi pekerti meliputi sikap dan perilaku yang dilandasi oleh pikir positif (luhur) yang meliputi cipta, rasa, dan karsa, yang mengandung nilai-nilai

¹³ Abdul Majid & Dian Andayani, *Pendidikan Agama Islam Berbasis Kompetensi* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2005), 130.

ludur. Budi pekerti mengacu pada orang berbudi luhur atau mulia dan utama. Agar bisa memiliki budi pekerti luhur, diperlukan sikap dan perilaku didasarkan ajaran moral, yakni pencerminan akhlak atau budi pekerti luhur.¹⁴

G. Sistematika Pembahasan

Untuk membahas pokok permasalahan dalam penelitian ini, penulis menggunakan Lima Bab atau Pembahasan, diantaranya adalah:

Bab I Pendahuluan. Menguraikan latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, penelitian terdahulu, definisi operasional variabel, dan sistematika pembahasan.

Bab II Landasan Teori. Meliputi pembahasan teori tentang media digital, “yukblajar.com”, motivasi belajar, pendidikan agama islam, dan budi pekerti

Bab III Metode Penelitian. Menguraikan tentang jenis dan pendekatan penelitian, lokasi penelitian, sumber data, teknik pengumpulan data, teknik analisis data, dan teknik pengecekan keabsahan data.

Bab IV Paparan dan Analisis Hasil Penelitian. Merupakan paparan dan analisis data hasil penelitian (deskripsi tentang implementasi media digital “yukBlajar.com” pada PAI dan Budi Pekerti kelas 7C SMPI Al Azhar 13 Surabaya, motivasi belajar siswa dalam mengimplementasikan media digital “yukBlajar.com” pada PAI dan Budi Pekerti kelas 7C SMPI Al Azhar 13 Surabaya, serta kelebihan dan kekurangan media digital “yukBlajar.com”).

¹⁴ David Wijaya, *Pendidikan Budaya dan Karakter Bangsa* (Jakarta: Mitra Wacana Media, 2017), 65.

Bab V Penutup. Merupakan kesimpulan hasil penelitian yang disertai dengan saran-saran konstruktif bagi pengembangan objek penelitian ke depan.

