

BAB IV

PAPARAN DAN ANALISIS HASIL PENELITIAN

A. Paparan dan Analisis Data tentang Implementasi Media Digital “yukBlajar.com” pada PAI dan Budi Pekerti Kelas 7C SMPI Al Azhar 13 Surabaya

Penerapan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar merupakan hal penting yang dilakukan oleh guru guna melancarkan proses pembelajaran demi tercapainya tujuan pendidikan. Pada era digital saat ini yang mana teknologi telah berkembang pesat hingga memberi dampak pada perkembangan dunia pendidikan, khususnya dalam sarana dan prasarana pembelajaran, misalnya saat ini telah banyak media pembelajaran yang berbasis teknologi. Proses pembelajaran yang menggunakan media digital disebut sebagai *digital learning*, contoh media pembelajaran tersebut seperti *edmodo*, *quipper*, dan “yukBlajar.com”. SMP Islam Al-Azhar 13 Surabaya merupakan salah satu sekolah swasta yang menerapkan media digital “yukBlajar.com”. Latar belakang sekolah ini menerapkan “yukBlajar.com” adalah berlandaskan pada misi sekolah, salah satunya yaitu menyelenggarakan pendidikan berwawasan internasional dengan tetap menjunjung kearifan lokal dan berbasis teknologi informasi. Oleh karena itu sekolah ini menerapkan “yukBlajar.com” sebagai media digital yang digunakan dalam semua mata pelajaran di sekolah tersebut. Sebagaimana

hasil wawancara peneliti dengan kepala sekolah SMP Islam Al-Azhar 13 Surabaya, Sifa Al Huda yang mengatakan bahwa:

“Filosofi dari penerapan media “yukBlajar.com” adalah SMP Islam Al-Azhar 13 Surabaya merupakan cabang dari sekolah-sekolah YPI (Yayasan Pesantren Islam) Al-Azhar se-Indonesia dan salah satu misinya menyelenggarakan pendidikan berwawasan internasional dengan tetap menjunjung kearifan lokal dan berbasis teknologi informasi, misinya 1) mewujudkan sistem pendidikan yang bertumpu pada IMTAQ dan IPTEKS; 2) menyelenggarakan pendidikan berwawasan internasional dengan tetap menjunjung kearifan lokal dan berbasis teknologi informasi; 3) menghasilkan lulusan berkualitas tinggi, berakhlakul karimah, sehat jasmani rohani, berjiwa wirausaha, pelestari lingkungan hidup serta mampu mengintegrasikan IMTAQ dan IPTEKS dalam kehidupan sehari-hari. Intisari misi tersebut, kami ingin pada point kedua dari misi tersebut terapkan pada sekolah kami dan kami ingin agar anak-anak memperdalam ilmu pengetahuan dengan cara menggunakan teknologi yang ada. Anak-anak rata-rata lahir pada tahun 1990-an sampai 2004 atau generasi z. Generasi z yaitu generasi yang ketika lahir sudah mengalami imbasan dari teknologi. Dia sudah tahu mama papanya menggunakan teknologi hingga anaknya sudah terbiasa menggunakan *gadget*. Oleh karena selama ini *gadget* diterapkan dalam hiburan sehingga edukasinya jarang, maka kita mengarahkan anak-anak untuk menggunakan *gadget* dengan bijak tidak hanya untuk hiburan, media sosial, *instagram*, *facebook*, permainan *online* dan sebagainya, tapi berusaha agar mereka menggunakan untuk pendidikan. Untuk itu kita mengambil aplikasi “yukBlajar.com” karena aplikasi ini juga mudah diakses. Guru dapat mengatur sendiri terkait dengan pembelajaran, seperti bisa mengatur dan memasukkan tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, metode pembelajaran, materi tambahan, permainan / kuis, semuanya dapat diatur oleh guru sesuai dengan kurikulum yang digunakan sehingga guru termotivasi untuk mengimplementasikan pembelajaran sesuai kompetensi dasar dalam kurikulum kepada anak-anak. Jika dibandingkan dengan aplikasi lain konten tidak bisa diatur sendiri (konten dari *vendor*), kita harus memilah dan memilih materi yang sesuai dengan kurikulum kita. Jadi penggunaan “yukBlajar.com” lebih fleksibel dan guru bisa totalitas mengaplikasikan kompetensi dasar dalam integrasi belajar ke anak-anak”¹

Berdasarkan hasil wawancara di atas, latar belakang SMP Islam Al-Azhar

13 Surabaya mengaplikasikan media digital “yukBlajar.com” yaitu:

¹ Sifa Al Huda, *Wawancara*, SMP Islam Al-Azhar 13 Surabaya, 24 Mei 2018.

1. Ingin mewujudkan salah satu misinya yakni mengembangkan teknologi dengan cara mengintegrasikan penggunaan media digital “yukBlajar.com” dalam seluruh proses pembelajaran.
2. Ingin peserta didiknya menggunakan teknologi secara bijak, tidak hanya digunakan dalam dunia hiburan namun mengutamakan pendidikan.
3. Untuk memotivasi para guru dan siswa agar guru bisa totalitas dalam memberikan pembelajaran dan siswa senang dalam mengikuti pembelajaran.

Implementasi media digital “yukBlajar.com” dimulai dari guru menyiapkan materi pelajaran PAI dan Budi Pekerti yang akan diberikan kepada siswa. Materi-materi tersebut bisa berasal dari berbagai sumber dan harus disesuaikan kurikulum yang berlaku. Jadi materi selama semester I disiapkan sebelum proses pembelajaran dimulai (sebelum awal tahun ajaran baru) dan materi selama semester II disiapkan ketika akhir semester I. Materi-materi tersebut kemudian dimasukkan kedalam “yukBlajar.com”.

Pada saat proses pembelajaran berlangsung, siswa membuka laptop/tablet dan menghubungkan jaringan internet agar bisa membuka aplikasi “yukBlajar.com”. Setelah siswa sudah membuka “yukBlajar.com” siswa mempelajari materi PAI yang sudah tersedia dengan memilih salah satu materi PAI. Siswa juga dapat membuka video pembelajaran melalui *link* yang tersedia. Selain mencari materi pelajaran melalui media “yukBlajar.com” siswa juga bisa mencari materi pelajaran di buku. Jika ada siswa yang kurang

paham terkait materi, siswa bertanya pada guru kemudian guru dan siswa saling berdiskusi terkait materi tersebut.

Model pembelajaran yang digunakan bisa individu atau belajar kelompok dan guru bisa mengintegrasikan pembelajaran biasa dengan “yukBlajar.com”, sebagaimana dijelaskan oleh guru PAI dan Budi Pekerti, Sugiyanto yakni:

“Terkait dengan cara-cara implementasi “yukBlajar.com” hampir sama penggunaannya dengan mata pelajaran lain, perbedaannya dalam Pendidikan Agama Islam lebih banyak materi agama. Guru mengkolaborasi penggunaan “yukBlajar.com” dengan pembelajaran biasa. Jadi siswa membuka laptop dan membuka aplikasi tersebut, kemudian mereka mempelajari materi tertentu dan apabila ada siswa yang kurang paham mereka bertanya kepada guru lalu materi tersebut dibahas bersama-sama. Hal tersebut dapat juga diterapkan pada model pembelajaran dalam bentuk kelompok. Media “yukBlajar.com” memuat artikel yang berisi berbagai macam materi sehingga siswa dapat membuka artikel tersebut dan mempelajarinya. Materi tersebut juga sudah disesuaikan dengan kurikulum. Selain para siswa belajar menggunakan media “yukBlajar.com” mereka juga bisa mencari materi pelajaran lain di dalam buku. Persiapan materi, metode, tujuan dan permainan yang ada di dalam “yukBlajar.com” dilakukan sebelum awal tahun ajaran baru, kita siapkan semuanya di semester satu. Kemudian apabila ada materi tambahan atau harus diganti kita bisa lakukan sebelum proses pembelajaran. Ketika akhir semester satu kita bisa mengganti materi, metode, tujuan dan permainannya untuk menyiapkan di semester berikutnya. Jadi ketika proses pembelajaran berlangsung semua hal tersebut harus sudah tersedia dalam “yukBlajar.com”.²

Media “yukBlajar.com” merupakan tempat untuk menampung berbagai sumber belajar digital lainnya dari yang bisa digunakan secara gratis maupun berbayar. Para guru di SMP Islam Al-Azhar menggunakan sumber belajar digital yang gratis dan bisa digunakan dengan mudah. Salah satunya guru PAI disekolah tersebut menggunakan sumber belajar digital lain seperti *proprofs*, *quizzes*, *quizlet*, *youtube*, *playbuzz*.

² Sugiyanto, *Wawancara*, SMP Islam Al-Azhar 13 Surabaya, 19 Maret 2018.

Proprofs digunakan secara individu dan sifatnya serius karena berisi berbagai macam kuis dan kuis tersebut bisa dijadikan berbagai macam permainan misalnya *super teachers tool* yang permainannya seperti *who wants to be millionaire* serta bisa digunakan permainan TTS (Teka Teki Silang). *Proprofs* dapat juga dipakai untuk ulangan harian. *Quizzes* hampir sama dengan *propoofs*, namun ada beberapa fitur yang berbeda. Sedangkan *quizlet live* digunakan secara berkelompok yang membutuhkan kerjasama dalam menjawab pertanyaan. *Youtube* berisi video terkait dengan materi pembelajaran, dan *playbuzz* terkait artikel untuk menyampaikan materi. Hal ini sebagaimana yang dijelaskan oleh Guru bidang studi lain, Ali Mustofa yakni:

“Sumber belajar digital di dunia maya banyak sekali macamnya. Guru bertugas untuk memberi tempat bagi sumber belajar digital tersebut. Kami menggunakan lima macam sumber belajar digital dalam media “yukBlajar.com” karena media tersebut merupakan tempat berbagai sumber belajar digital yang sudah ada. Lima macam sumber belajar digital tersebut adalah *propoofs* digunakan secara individu dan bisa juga dipakai untuk ulangan harian karena sifatnya serius, serta bisa bermain TTS (Teka Teki Silang). *Quizzes* hampir sama dengan *propoofs* namun ada beberapa fitur yang berbeda dengan *propoofs*. Sedangkan *quizlet live* digunakan secara berkelompok dan membutuhkan kerjasama dalam menjawab pertanyaan. *Youtube* berisi video terkait dengan materi pembelajaran, dan *playbuzz* terkait artikel untuk menyampaikan materi. Kelima sumber belajar digital tersebut tidak kami gunakan sekaligus dalam sekali pertemuan, namun kita kolaborasikan dengan pembelajaran biasa atau penggunaannya secara bergantian dan disesuaikan dengan kebutuhan kita. Kerjasama dengan berbagai sumber belajar digital yang ada dilakukan secara administrasi (berbayar) maupun gratis. Seperti penggunaan kelima sumber belajar digital tersebut gratis jadi tinggal kita gunakan. Kemudian apabila kita ingin sumber belajar digital berbayar maka kita akan dikenakan biaya”³

³ Ali Mustofa, *Wawancara*, SMP Islam Al-Azhar 13 Surabaya, 19 Maret 2018.

Banyak kemudahan yang diperoleh dari penggunaan “yukBlajar.com”, maka tidak heran jika seluruh guru mata pelajaran menggunakan media “yukBlajar.com” dalam proses pembelajaran. Jadi mereka tidak hanya menggunakan buku, namun juga mengintegrasikan media “yukBlajar.com” sehingga siswa lebih aktif dan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran, sebagaimana yang diungkapkan oleh Sifa Al Huda bahwa:

“Semua guru menggunakan media “yukBlajar.com” dan mengikuti pelatihan-pelatihan tentang media “yukBlajar.com” jadi tidak hanya guru IT saja yang diikuti dalam pelatihan tersebut. Semua guru kita latih sama-sama. Dari awal kita samakan persepsinya bahwa anak-anak kita membutuhkan teknologi dalam pembelajaran, tidak seperti dulu menulis dengan kertas. Kita ingin mengurangi penggunaan kertas. Untuk mengikuti perkembangan anak, jika kita hanya mengajar secara konvensional nanti tidak masuk ke anak-anak karena zamannya sudah beda. Kita lebih suka ke teknologi (*gadget*) yang lebih menarik dan interaktif. Oleh karena itu semua guru (baik guru Agama, Al-Qur’an, Bahasa Arab, Olah Raga, Ipa, Bhs. Inggris) kita ikutkan pelatihan tersebut. Dalam pelatihan tersebut guru diberi materi tentang level penggunaan “yukBlajar.com” yang berupa langit 1 sampai dengan 7. Para guru SMP Islam Al-Azhar 13 Surabaya telah diberikan pelatihan sampai tahap langit 4 dan itu sudah membantu guru dalam mengaplikasikan “yukBlajar.com”. Langit 1 tentang pengenalan bagaimana cara memasukkan konten-konten, langit 2 tentang bagaimana memberikan variasi-variasi pada konten, langit 3 tentang peningkatan dari setiap level penambahan aplikasi yang bisa diintegrasikan dengan “yukBlajar.com” sehingga anak-anak bisa mengakses materi pelajaran tanpa terganggu dengan materi yang lain dan tidak diperlukan. Kita juga tidak perlu khawatir apabila anak-anak akan mengakses hal-hal yang negatif karena ketika anak-anak mengakses ke *youtube*, otomatis “yukBlajar.com” akan memberikan *link* video pelajaran yang diinginkan dan video lain tidak akan nampak jadi anak-anak lebih fokus melihat video pelajaran.”⁴

Berdasarkan penjelasan dari kepala sekolah SMP Islam Al-Azhar 13 Surabaya semua guru mata pelajaran diikuti pelatihan “yukBlajar.com” yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan guru dalam

⁴ Sifa Al Huda, *Wawancara*, SMP Islam Al-Azhar 13 Surabaya, 24 Mei 2018.

mengaplikasikan media tersebut sehingga guru bisa lebih kreatif dan termotivasi dalam memberikan materi pelajaran kepada peserta didik.

Selain itu, jika ada beberapa guru yang tidak bisa menggunakan “yukBlajar.com” hal tersebut diatasi dengan mengadakan pelatihan tutor sebaya. Jadi guru yang tidak bisa menggunakan “yukBlajar.com” dibantu oleh guru yang bisa menggunakan media tersebut sebagaimana yang dijelaskan oleh kepala sekolah SMP Islam Al-Azhar 13, yakni:

“Secara umum, kita sudah mengikuti pelatihan dari *vendornya* sebanyak empat kali di ITS, kalau secara keseharian guru yang sudah memahami lebih dahulu diadakan tutor sebaya. Jadi gurunya mengajari guru yang lain. Tutor sebaya tersebut kita lakukan pada hari jum’at setelah kegiatan evaluasi dan kita beri sebagian waktu untuk saling belajar tentang “yukBlajar.com”. Atau biasanya pada hari Sabtu para guru datang ke sekolah untuk saling belajar aplikasi baru dari “yukBlajar.com”, guru yang mahir mengajarkan aplikasi tersebut kepada guru yang lain.”⁵

Dalam implementasi “yukBlajar.com” kepala sekolah juga mengawasi siapa saja guru yang aktif menggunakan media “yukBlajar.com”. Biasanya kepala sekolah melakukan *monitoring* secara digital melihat dari statistik / grafik penggunaan yang sudah tersedia dalam “yukBlajar.com”. Jadi “yukBlajar.com” terdapat fitur berupa statistik / grafik untuk mengetahui berapa orang yang menggunakan media ini, kapan digunakan, dan jam berapa “yukBlajar.com” digunakan, sebagaimana yang diungkapkan oleh Sifa Al Huda bahwa:

“Ya, kita supervisi setiap 3 bulan sekali, setiap guru ada supervisi dari kepala sekolah melalui fitur “yukBlajar.com” yang berupa statistik / grafik. Kami mengawasi secara digital melalui fitur tersebut melihat dari naik turunnya grafik penggunaan media “yukBlajar.com”. Dari situ

⁵ Sifa Al Huda, *Wawancara*, SMP Islam Al-Azhar 13 Surabaya, 24 Mei 2018.

kita bisa mengetahui kapan “yukBlajar.com” digunakan, jam berapa, berapa banyak pengunjung media tersebut. Untuk mengembangkan media “yukBlajar.com” adalah dengan mengadakan MOU dan mengikuti pelatihan seminar yang diadakan oleh “yukBlajar.com”. Bahkan empat guru kami direkrut menjadi tutor yang akan mempresentasikan “yukBlajar.com” ke seluruh SMP negeri se-Surabaya. Jadi “yukBlajar.com” tidak hanya dikembangkan untuk SMPI Al-Azhar 13 Surabaya saja namun juga sekolah-sekolah lain.”⁶

Pada saat peneliti melakukan observasi hal pertama yang dilakukan oleh siswa untuk memulai pembelajaran dengan media “yukBlajar.com” yaitu mereka membuka laptop dan menghubungkan dengan jaringan internet. Pada saat itu guru sudah menjelaskan peta konsep materi khulafaur rasyidin, maka guru menginstruksikan kepada siswa untuk membuka “yukBlajar.com” dan mempelajari artikel tentang materi khulafaur rasyidin. Kemudian membuka link *quizlet.live* karena guru sudah mempersiapkan beberapa kuis tentang khulafaur rasyidin sebagai bahan evaluasi siswa.

Kemudian tampilan monitor pada laptop siswa akan muncul perintah untuk mengisi kode sebagai syarat untuk bergabung dalam permainan tersebut. Lalu guru menginformasikan nomor kode tersebut kepada siswa dan siswa mengisi kode tersebut dan nama. Setelah seluruh siswa mengisi kode dan nama, guru membagi masing-masing siswa menjadi beberapa kelompok secara acak dan pembagian kelompok otomatis dibagi sendiri oleh *quizlet live*. Nama kelompok bisa berupa hewan atau tumbuhan dan jika ada siswa yang tidak cocok dengan anggota kelompoknya guru bisa mengganti kelompok dengan yang baru.

⁶ Sifa Al Huda, *Wawancara*, SMP Islam Al-Azhar 13 Surabaya, 24 Mei 2018.

Selanjutnya masing-masing kelompok bermain dengan menjawab pertanyaan secara bergantian. Permainan ini membutuhkan kerjasama tim, karena apabila salah satu anggota menjawab pertanyaan dengan salah maka point menjadi nol dan harus mengumpulkan poin dari awal. Permainan ini terdapat durasi waktu, apabila waktu sudah habis dan ditemukan kelompok yang berhasil mengumpulkan poin terbanyak maka kelompok tersebut menjadi pemenangnya oleh karena itu siswa harus menjawab pertanyaan dengan tepat, hati-hati dan cepat. Apabila sudah ditemukan pemenangnya permainan bisa diulang kembali atau diganti permainan yang lainnya. Permainan tersebut bisa berupa *quizzes*.

Tahap awal dalam permainan *quizzes* sama seperti *quizlet live* yaitu mengisi kode dan nama. Kemudian muncul daftar peserta yang ikut dalam permainan tersebut. Apabila semua siswa sudah bergabung dalam *quizzes* maka permainan bisa dimulai. *Quizzes* dimainkan secara individu. Jadi setiap peserta akan menjawab pertanyaan dan apabila dapat menjawab dengan benar maka dia akan memperoleh total skor yang otomatis terlihat di layar laptop, namun jika salah dalam menjawab pertanyaan maka dia tidak akan memperoleh skor.

Selain itu dia juga bisa melihat di urutan seberapa total skor miliknya dari semua total skor peserta lainnya. Kemudian jika semua pertanyaan dalam *quizzes* sudah dijawab oleh peserta maka di akhir permainan muncul daftar yang berupa urutan ranking peserta. Peserta yang memperoleh skor terbanyak akan mendapatkan ranking pertama dan peserta yang memiliki

skor paling sedikit berada di urutan terakhir. Tampilan urutan skor tersebut bisa dilihat oleh guru. Selama menjawab pertanyaan, siswa harus menjawabnya dengan hati-hati serta cepat karena apabila jawaban telah dipilih akan langsung muncul skor yang diperoleh dan tidak bisa mengoreksi jawabannya serta terdapat durasi waktu dalam menjawab pertanyaan tersebut.

Peneliti juga membagikan angket kepada sepuluh guru tentang implementasi media digital “yukBlajar.com”. Berikut adalah hasil angket guru:

**Tabel 4.1 Hasil Angket Guru (Pertanyaan Tertutup)
SMP Islam Al Azhar 13 Surabaya
Tahun Pelajaran 2017-2018**

| No. | Pertanyaan | Ya | Tidak | Tidak Menjawab |
|-----|---|------|-------|----------------|
| 1. | Apakah media digital “yukBlajar.com” mudah digunakan? | 9 | 0 | 1 |
| | Persentase | 90 % | 0 % | 10 % |
| 2. | Apakah anda setiap mengajar selalu menggunakan media “yukBlajar.com”? | 2 | 8 | - |
| | Persentase | 20 % | 80 % | |
| 3. | Saat anda mengajar dan menggunakan media “yukBlajar.com”, apakah anda pernah menemui kendala? | 3 | 7 | - |
| | Persentase | 30 % | 70 % | |
| 4. | Dalam media “yukBlajar.com” banyak fitur layanan yang tersedia salah satunya berbagai jenis permainan yang memuat materi-materi pelajaran. Apakah anda sudah menerapkan semua jenis fitur layanan (permainan) tersebut? | 8 | 2 | - |
| | Persentase | 80 % | 20 % | |
| 5. | Terkait dengan pertanyaan nomor 4, menurut anda apakah | 9 | 1 | - |

| | | | | |
|--|---|-------|------|---|
| | semua permainan tersebut efektif digunakan dalam proses pembelajaran? | | | |
| | Persentase | 90 % | 10 % | |
| 6. | Apakah dalam pembuatan sumber belajar dalam media “yukBlajar.com” terdapat kendala? | 2 | 8 | - |
| | Persentase | 20 % | 80 % | |
| 7. | Ketika anda menerapkan media “yukBlajar.com”, apakah masih ada siswa yang tidak memperhatikan anda (tidak fokus pelajaran, bermain sendiri, membuat kegaduhan)? | 7 | 3 | - |
| | Persentase | 70 % | 30 % | |
| 8. | Apakah setelah anda menggunakan media “yukBlajar.com” melakukan evaluasi? | 6 | 4 | - |
| | Persentase | 60 % | 40 % | |
| 9. | Menurut anda, apakah siswa anda terlibat aktif ketika anda menggunakan media “yukBlajar.com” saat pembelajaran berlangsung? | 10 | 0 | - |
| | Persentase | 100 % | 0 % | |
| 10. | Apakah anda bisa menilai seluruh aspek (kognitif, afektif, psikomotorik, dan spiritual) siswa ketika menggunakan media “yukBlajar.com”? | 6 | 4 | - |
| | Persentase | 60 % | 40 % | |
| 11. | Apakah ada perbedaan dalam penggunaan media “yukBlajar.com” sebelum dan sesudah menggunakannya? | 9 | 1 | - |
| | Persentase | 90 % | 10 % | |
| <p>Jumlah angket yang dibagikan kepada guru = 10</p> <p>(Pertanyaan terbuka dan tertutup digabung menjadi 1 lembar angket)</p> | | | | |

**Tabel 4.2 Hasil Angket Guru (Pertanyaan Terbuka)
SMP Islam Al Azhar 13 Surabaya
Tahun Pelajaran 2017-2018**

| No. | Pertanyaan & Jawaban | Menjawab | Tidak Menjawab |
|--|---|----------|----------------|
| 1. | <p>Bagaimana model pembelajaran yang anda gunakan ketika menggunakan media “yukBlajar.com”?</p> <p>Rata-rata jawaban :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Penyampaian materi dengan variasi permainan <i>quizzes & quizlet</i> - Diskusi dan Bermain - Model Kooperatif Learning, dan lain-lain | 7 | 3 |
| | Persentase | 70 % | 30 % |
| 2. | <p>Bagaimana anda menilai siswa dalam setiap aspek (kognitif, afektif, psikomotorik) tersebut?</p> <p>Rata-rata jawaban :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Kognitif dari pemberian soal-soal setelah mencermati materi pada “yukBlajar.com”, sikap dari sikap siswa saat mencermati media “yukBlajar.com”. - Kognitif dari kuis (<i>quizzes</i>), afektif melalui permainan kolaboratif / tanggung jawab menyelesaikan. Psikomotorik melalui lembar kegiatan yang diupload | 7 | 3 |
| | Persentase | 70 % | 30 % |
| <p>Jumlah angket yang dibagikan kepada guru = 10</p> <p>(Pertanyaan terbuka dan tertutup digabung menjadi 1 lembar angket)</p> | | | |

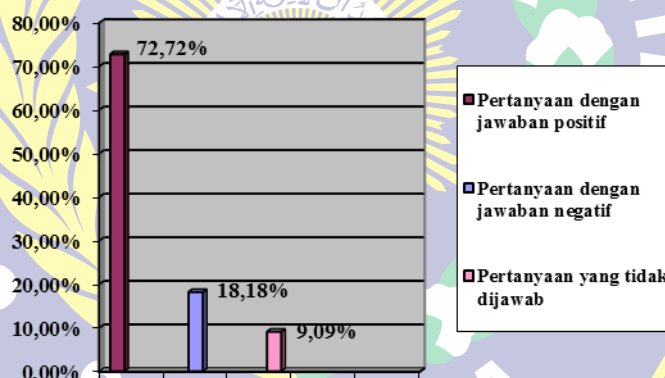
**Tabel 4.3 Rata-rata Hasil Angket Guru
SMP Islam Al Azhar 13 Surabaya
Tahun Pelajaran 2017-2018**

| No. | Aspek | Jumlah | Rata-rata (%) |
|---|-----------------------------------|--------|---------------|
| A. Pertanyaan Tertutup | | | |
| 1. | Pertanyaan dengan jawaban positif | 8 | 72, 72 % |
| 2. | Pertanyaan dengan jawaban negatif | 2 | 18, 18 % |
| 3. | Pertanyaan yang tidak dijawab | 1 | 9, 09 % |
| B. Pertanyaan Terbuka | | | |
| 1. | Pertanyaan yang dijawab | 1 | |
| 2. | Pertanyaan yang tidak dijawab | 1 | |
| Jumlah pertanyaan tertutup = 11 Jumlah pertanyaan terbuka = 2 Total seluruh pertanyaan = 13 | | | |

Berdasarkan hasil angket guru diatas, terdapat 2 pertanyaan terbuka dengan jawaban uraian dan 11 pertanyaan tertutup dengan jawaban “Ya dan Tidak”. Pada pertanyaan nomor 1 (pertanyaan tertutup) terdapat satu angket tidak menjawab pertanyaan, lalu pertanyaan terbuka terdapat 6 angket yang tidak menguraikan jawabannya. Perhitungan persentase pada pertanyaan tertutup yaitu masing-masing pertanyaan tersebut dihitung perolehan jumlah pada kolom “ya, tidak, dan tidak menjawab” dan dibagi 10 (jumlah angket yang dibagikan kepada guru) dikali 100 %, begitupula perhitungan persentase pada pertanyaan terbuka. Setelah diketahui persentasenya, pada pertanyaan tertutup masing-masing pertanyaan diklasifikasikan menurut kelompok pertanyaan dengan jawaban positif, negatif dan pertanyaan yang tidak dijawab. Kemudian dihitung rata-ratanya. Begitu pula dengan pertanyaan

terbuka, masing-masing pertanyaan tersebut dikelompokkan menurut pertanyaan dijawab dan tidak dijawab.

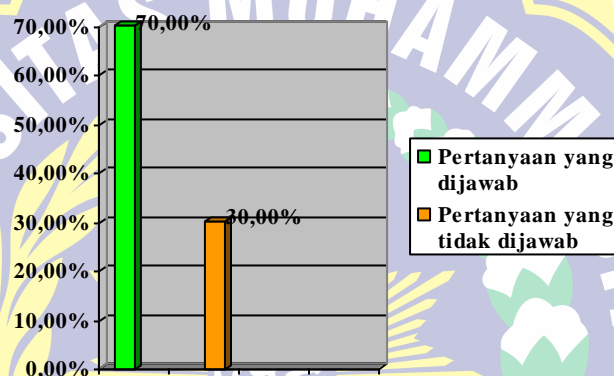
Berdasarkan hasil angket guru menunjukkan bahwa media “yukBlajar.com” juga berdampak positif terhadap guru. Hal ini dibuktikan dengan perolehan rata-rata hasil angket guru (pertanyaan tertutup) yang menjawab pertanyaan positif sebesar 72,72 %, sedangkan yang menjawab pertanyaan negatif sebesar 18,18 %, dan pertanyaan yang tidak dijawab sebesar 9,09 %. Karena hasil persentase dari pertanyaan dengan jawaban positif lebih besar maka termasuk dalam kriteria “Baik”. Sebagaimana diagram 4.1 hasil angket guru (pertanyaan tertutup) berikut ini.



**Diagram 4.1 Rata-rata Hasil Angket Guru (Pertanyaan Tertutup)
SMP Islam Al Azhar 13 Surabaya
Tahun Pelajaran 2017-2018**

Angket guru (pertanyaan terbuka) menghasilkan sebesar 70 % guru antusias menjawab pertanyaan terbuka dan sebesar 30 % mereka tidak menjawab pertanyaan terbuka. Rata-rata jawaban mereka terkait model pembelajaran yang digunakan ketika menggunakan media “yukBlajar.com” adalah penyampaian materi dengan variasi permainan *quizzes & quizlet*,

diskusi dan bermain, dan lain-lain. Para guru juga dapat menilai siswa dari segi kognitif (pengetahuan) melalui pemberian soal-soal setelah mencermati materi pada “yukBlajar.com” dan permainan kuis (*quizzes*). Dari segi afektif (sikap) melalui sikap siswa saat mencermati media “yukBlajar.com”, sikap tanggung jawab siswa menyelesaikan. Kemudian dari psikomotorik siswa melalui lembar kegiatan siswa yang diupload di “yukBlajar.com”.



**Diagram 4.2 Rata-rata Hasil Angket Guru (Pertanyaan Terbuka)
SMP Islam Al Azhar 13 Surabaya
Tahun Pelajaran 2017-2018**

B. Paparan dan Analisis Data tentang Motivasi Belajar Siswa dalam Mengimplementasikan Media Digital “yukBlajar.com” pada PAI dan Budi Pekerti Kelas 7C SMPI Al Azhar 13 Surabaya

Setelah media “yukBlajar.com” diterapkan di SMP Islam Al-Azhar 13 Surabaya banyak dampak positif yang ditimbulkan oleh media tersebut. Pembelajaran lebih bervariasi karena pembelajaran tidak hanya dilakukan secara konvensional namun juga dikolaborasikan dengan media “yukBlajar.com”. Dampak lain yang dirasakan oleh guru yaitu mereka lebih termotivasi untuk menyiapkan pembelajaran yang kreatif. Mulai dari

menyiapkan materi yang tepat, menyiapkan pertanyaan yang nantinya dijadikan permainan, menyiapkan link video dan lain-lain. Ketika ulangan harian, guru tidak perlu repot lagi karena mereka bisa menggunakan *proprofs* ataupun *quizzes*. Di sisi lain siswa juga lebih termotivasi untuk belajar dengan media ini. Bahkan siswa dimudahkan dengan adanya media ini, misalnya ketika dia tidak bisa masuk atau tidak membawa buku paket PAI, dia bisa mempelajari materi yang tertinggal melalui “yukBlajar.com”. Dan siswa lebih senang menggunakan *proprofs* atau *quizzes* pada saat ulangan harian, seperti yang diungkapkan oleh Sugiyanto menyatakan bahwa:

“Pada saat pelaksanaan ulangan harian akan dimulai, biasanya anak-anak tanya ke saya apakah ulangan hariannya menggunakan *quizzes* atau tidak. Dan mereka meminta saya agar ulangan hariannya memakai *quizzes* daripada memakai kertas.”⁷

Pada saat observasi peneliti juga membagikan angket motivasi kepada 18 siswa dan hasilnya sebagai berikut:

**Tabel 4.4 Hasil Angket Siswa Kelas 7C
SMP Islam Al Azhar 13 Surabaya
Tahun Pelajaran 2017-2018**

| No. | Pernyataan | Setuju | Tidak Setuju | Kurang tepat |
|-----|---|---------|--------------|--------------|
| 1. | Media bermanfaat. | 18 | 0 | |
| | Persentase | 100% | 0% | |
| 2. | Lebih senang menggunakan media “yukBlajar.com”. | 13 | 5 | |
| | Persentase | 72,22 % | 27,77 % | |

⁷ Sugiyanto, *Wawancara*, SMP Islam Al-Azhar 13 Surabaya, 19 Maret 2018.

| | | | | | |
|----|--------------------------|---|---------|---------|--------|
| 3. | | Media “yukBlajar.com” membosankan | 4 | 14 | |
| | | Persentase | 22,22 % | 77,77 % | |
| 4. | Media “yukBlajar.com” | Lebih suka mencari materi PAI di media “yukBlajar.com” | 10 | 8 | |
| | | Persentase | 55,55 % | 44,44 % | |
| 5. | | Dapat menyelesaikan tugas PAI tepat waktu | 5 | 13 | |
| | | Persentase | 27,77 % | 72,22 % | |
| 6. | | Dapat nilai PAI yang baik | 9 | 8 | 1 |
| | | Persentase | 50 % | 44,44 % | 5,55 % |
| 7. | | Sering mempelajari materi PAI dengan media “yukBlajar.com” | 11 | 7 | |
| | | Persentase | 61,11 % | 38,88 % | |
| 8. | | Lebih mudah memahami materi PAI dengan media “yukBlajar.com” | 8 | 10 | |
| | | Persentase | 44,44 % | 55,55 % | |
| 9. | | Media “yukblajar.com” adalah media efektif dan menyenangkan dalam pembelajaran PAI | 17 | 1 | |

| | | | | | |
|-----|--------------------------|---|---------|---------|------------|
| | | Persentase | 94,44 % | 5,55 % | |
| 10. | Media “yukBlajar.com” | Media “yukBlajar.com” memiliki banyak kelebihan | 14 | 1 | 3 |
| | | Persentase | 77,77 % | 5,55 % | 16,66 % |
| 11. | | Media “yukBlajar.com” memiliki banyak kekurangan | 5 | 9 | 4 |
| | | Persentase | 27,77 % | 50 % | 22,22 % |
| 12. | | Berusaha mengerjakan soal apabila ada soal PAI yang sulit dalam permainan di media “yukBlajar.com” | 16 | 2 | |
| | | Persentase | 88,88 % | 11,11 % | |
| 13 | | Tidak aktif menjawab pertanyaan pada saat bermain permainan kekompakan kelompok (<i>quizlet live</i>) | 0 | 18 | |
| | Media “yukBlajar.com” | Persentase | 0 % | 100 % | |
| 14 | | Sering bermain permainan <i>online</i> / media sosial lain selama menggunakan media | 8 | 10 | |

| | | | | | |
|--|--|---|---------|---------|--|
| | | “yukBlajar.com” | | | |
| | | Persentase | 44,44 % | 55,55 % | |
| 15 | | Kuota internet cepat habis apabila menggunakan media “yukBlajar.com” | 4 | 14 | |
| | | Persentase | 22,22 % | 77,77 % | |
| Jumlah angket yang dibagikan kepada siswa = 18 | | | | | |

**Tabel 4.5 Rata-rata Hasil Angket Siswa Kelas 7C
SMP Islam Al Azhar 13 Surabaya
Tahun Pelajaran 2017-2018**

| No. | Aspek | Jumlah | Rata-rata (%) |
|--------------------------------------|---|--------|---------------|
| 1. | Setuju dengan pernyataan positif | 10 | 66,66 % |
| 2. | Setuju dengan pernyataan negatif | 2 | 13,33 % |
| 3. | Pernyataan dengan jawaban kurang tepat | 3 | 20 % |
| Jumlah pernyataan setiap angket = 15 | | | |

Berdasarkan hasil angket siswa kelas 7C diatas, terdapat lima angket yang mana dalam menjawab pernyataan kurang tepat, diantaranya 1) angket dengan nama Aliyyah Maura Z. Dia tidak menjawab pernyataan pada nomor 10 dan 11, maka peneliti memasukkan ke dalam jawaban kurang tepat 2) angket dengan nama Fasya Zahira, dia tidak menjawab pernyataan pada nomor 10 dan 11, maka peneliti memasukkan ke dalam jawaban kurang tepat 3) angket dengan nama Olivia Allika B. Dia tidak menjawab pernyataan pada nomor 10 dan 11, maka peneliti memasukkan ke dalam jawaban kurang tepat 4) angket dengan nama Kayana Shafira. Dia menjawab pernyataan pada

nomor 11 dengan dua jawaban, maka peneliti memasukkan ke dalam jawaban kurang tepat, 5) angket dengan nama Nata Andhika I. Dia menjawab pernyataan pada nomor 6 dengan jawaban ditengah-tengah antara jawaban setuju dan tidak setuju, maka peneliti memasukkan ke dalam jawaban kurang tepat. Jadi hasil perolehan jawaban setuju, tidak setuju, dan kurang tepat masing-masing dibagi 18 angket yang dibagikan kepada siswa dan dikali seratus persen. Kemudian setelah diketahui hasil persentasenya, maka masing-masing pernyataan diklasifikasikan menurut kelompok setuju dengan pernyataan positif, setuju dengan pernyataan negatif, maupun pernyataan dengan jawaban kurang tepat. Masing-masing aspek tersebut dicari berapa jumlah pernyataannya dan dihitung rata-rata dari setiap aspek. Untuk pernyataan pada nomor 10, 11, dan 6 maka langsung dimasukkan ke dalam pernyataan dengan jawaban kurang tepat dan tidak dimasukkan ke dalam kelompok setuju dengan pernyataan positif. Maka rata-rata dari hasil angket siswa yang setuju dengan pernyataan positif sebesar 66,66 %, setuju dengan pernyataan negatif sebesar 13,33 %, maupun pernyataan dengan jawaban kurang tepat sebesar 20 %.

Berdasarkan hasil angket siswa menunjukkan bahwa banyak dampak positif dari media “yukBlajar.com”. Hal ini dibuktikan dengan perolehan rata-rata dari hasil angket siswa yang setuju dengan pernyataan positif sebesar 66,66 %, setuju dengan pernyataan negatif sebesar 13,33 %, dan pernyataan dengan jawaban kurang tepat sebesar 20 %. Karena hasil persentase dari angket siswa yang setuju dengan pernyataan positif lebih besar maka

termasuk dalam kriteria “Baik” sehingga media “yukBlajar.com” dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Berikut diagram rata-rata hasil angket siswa kelas 7C SMP Islam Al-Azhar 13 Surabaya.

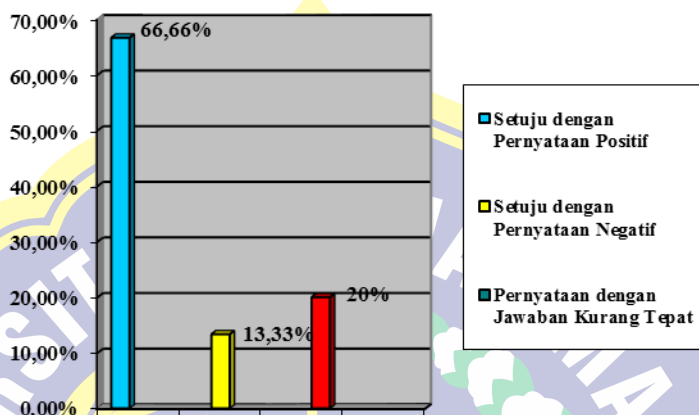


Diagram 4.3 Rata-rata Hasil Angket Siswa Kelas 7C SMP Islam Al Azhar 13 Surabaya Tahun Pelajaran 2017-2018

C. Paparan dan Analisis Data tentang Kelebihan dan Kekurangan Media Digital “yukBlajar.com” pada PAI dan Budi Pekerti Kelas 7C SMPI Al Azhar 13 Surabaya

1. Kelebihan

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan, kelebihan dari implementasi media “yukBlajar.com” adalah:

- a) Media “yukBlajar.com” membuat proses pembelajaran lebih interaktif hal ini nampak dari komunikasi dan kerjasama siswa saat bermain *quizlet.live*.
- b) Media “yukBlajar.com” membuat siswa aktif belajar sendiri, baik melalui membaca materi di media tersebut maupun bermain

quizlet.live atau *quizzes* yang dapat mengasah kemampuan siswa terkait materi yang dipelajari.

- c) Media “yukBlajar.com” membuat proses pembelajaran menarik dan tidak membosankan, sebagaimana hasil angket siswa sebagian besar menjawab media ini tidak membosankan.
- d) Melalui media “yukBlajar.com” guru dapat menilai sikap siswa seperti kerjasama antar kelompok, daya juang siswa (semangat siswa) dalam menjawab pertanyaan dari permainan *quizlet.live* atau *quizzes*.

2. Kekurangan

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan, kekurangan dari implementasi media “yukBlajar.com” adalah:

- a) Ketika menerapkan media ini harus ada pengawasan dari guru agar siswa tidak membuka konten yang tidak ada hubungannya dengan materi pelajaran.
- b) Pengawasan guru dan kemampuan penguasaan kelas juga sangat diperlukan selama menerapkan media ini khususnya saat siswa bermain *quizlet.live* atau *quizzes* agar kondisi kelas tetap kondusif / tidak ramai.
- c) Media “yukBlajar.com” tergantung pada kreativitas guru. Apabila guru membuat pertanyaan yang sama untuk permainan *quizlet.live* atau *quizzes* maka siswa akan bosan.