

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Perkembangan teknologi di era Revolusi Industri 5.0 telah menghadirkan transformasi fundamental dalam berbagai aspek kehidupan manusia, tidak terkecuali dalam dunia pendidikan. Transformasi ini tidak hanya mengubah cara informasi diakses dan disebarluaskan, tetapi juga merevolusi paradigma pembelajaran dari yang bersifat konvensional menuju pembelajaran yang lebih dinamis, interaktif, dan adaptif. Teknologi kini bukan lagi sekadar alat bantu dalam proses belajar mengajar, melainkan telah menjadi elemen integral yang membentuk ekosistem pembelajaran modern yang mampu menyesuaikan diri dengan karakteristik dan kebutuhan siswa generasi digital native.

Sevilia et al., (2022) mengatakan dalam konteks pendidikan kontemporer, terjadi pergeseran paradigma yang signifikan dari pendekatan teacher-centered learning menuju student-centered learning, di mana siswa diposisikan sebagai subjek aktif yang memiliki peran sentral dalam membangun dan mengonstruksi pemahamannya sendiri. Meskipun sekolah-sekolah telah mengadopsi berbagai teknologi dalam pembelajaran seperti penggunaan proyektor, komputer, laboratorium digital, dan akses internet, implementasi teknologi tersebut masih memerlukan optimalisasi yang lebih komprehensif. Tantangan utama yang dihadapi adalah bagaimana mengintegrasikan teknologi tidak hanya sebagai medium penyampaian informasi satu arah, tetapi sebagai platform yang mampu menciptakan pengalaman pembelajaran yang interaktif, dan bermakna. Diperlukan strategi inovatif dalam pemanfaatan teknologi agar dapat mengaktifkan partisipasi

siswa, mendorong pembelajaran kolaboratif, mengembangkan kemampuan berpikir kritis, dan memfasilitasi konstruksi pengetahuan yang sesuai dengan prinsip pembelajaran abad ke-21.

Madrasah Aliyah Negeri (MAN) 1 Medan, sebagai salah satu institusi pendidikan Islam unggulan di Kota Medan, terus berkomitmen untuk meningkatkan kualitas pembelajaran agar selaras dengan dinamika perkembangan zaman dan tuntutan pendidikan modern. Madrasah ini telah berupaya mengintegrasikan teknologi dalam proses pembelajaran, namun masih terdapat ruang untuk pengembangan lebih lanjut dalam menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan berpusat pada siswa. Berdasarkan observasi yang dilakukan, pembelajaran di madrasah ini telah mengadopsi berbagai media pembelajaran berbasis teknologi, seperti penggunaan platform interaktif Quizizz dan Wordwall untuk kegiatan evaluasi dan kuis, serta pemanfaatan aplikasi pembelajaran digital lainnya. Meskipun demikian, implementasi teknologi tersebut masih bersifat parsial dan belum terintegrasi secara sistematis dalam satu platform pembelajaran yang komprehensif, sehingga masih mengandalkan kombinasi dengan media pembelajaran berbasis digital standar seperti presentasi PowerPoint dan video pembelajaran dari platform YouTube sebagai alat bantu utama dalam penyampaian materi.

Barkati & Cahyadi, (2024) Penggunaan PowerPoint dan video YouTube memang memiliki kontribusi positif dalam sistematikasi penyampaian materi dan visualisasi konsep-konsep abstrak. Namun, kedua media tersebut masih memiliki keterbatasan signifikan dalam menciptakan interaktivitas dan keterlibatan yang optimal. PowerPoint yang didominasi oleh teks dan gambar statis seringkali tidak

mampu mempertahankan attensi siswa dalam durasi yang panjang, sementara video YouTube bersifat pasif dan satu arah, sehingga tidak memberikan kesempatan bagi siswa untuk berinteraksi secara langsung dengan konten pembelajaran. Kondisi ini mengakibatkan siswa menjadi penerima informasi yang pasif, bukan sebagai konstruktor aktif pengetahuan mereka sendiri.

Permasalahan yang lebih kompleks teridentifikasi melalui hasil observasi awal yang dilakukan di kelas XI Sains B-2 MAN 1 Medan pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadis. Data menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada aspek kognitif masih tergolong rendah dan belum mencapai standar ketuntasan yang diharapkan. Dari 36 siswa yang menjadi subjek observasi, hanya 9 siswa (25%) yang berhasil mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), sedangkan 27 siswa lainnya (75%) masih berada di bawah standar KKM yang ditetapkan sebesar 78. Kondisi ini sangat memprihatinkan mengingat menurut Trianto (2018), keberhasilan pembelajaran dapat diukur melalui dua indikator utama: ketuntasan individu yang tercapai ketika siswa memperoleh nilai di atas KKM, dan ketuntasan klasikal yang dianggap berhasil jika minimal 75% siswa dalam satu kelas memperoleh nilai di atas KKM.

Selain rendahnya capaian hasil belajar, observasi juga mengungkap problematika serius terkait motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Banyak siswa menunjukkan gejala-gejala kurangnya motivasi belajar, seperti ketidakantusiasan dalam mengikuti pembelajaran, mudah merasa bosan, bahkan ada yang tertidur saat proses pembelajaran berlangsung. Fenomena lain yang teridentifikasi adalah kecenderungan siswa untuk terlibat dalam aktivitas off-task seperti berbicara dengan teman sebangku, tidak memperhatikan penjelasan guru, atau bahkan meninggalkan kelas dengan berbagai alasan. Rendahnya motivasi

belajar ini mengindikasikan bahwa media pembelajaran yang digunakan belum mampu menciptakan atmosfer belajar yang stimulatif dan meaningful bagi siswa.

Kondisi pembelajaran yang kurang menarik juga berdampak pada minimnya partisipasi aktif siswa dalam diskusi kelas dan aktivitas pembelajaran kolaboratif. Mayoritas siswa cenderung menjadi passive learner yang hanya mendengarkan penjelasan guru tanpa terlibat dalam proses konstruksi pengetahuan secara aktif. Kurangnya aktivitas pembelajaran yang melibatkan siswa secara langsung mengakibatkan mereka mengalami kesulitan dalam memahami konsep-konsep kompleks secara mendalam dan mengaplikasikannya dalam konteks yang relevan. Kondisi ini menunjukkan urgensi untuk mengembangkan inovasi media pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi intrinsik, partisipasi aktif, dan pemahaman konseptual siswa.

Berdasarkan wawancara mendalam dengan Ibu Ayu Sayyidah Azhar, S.Pd., selaku guru mata pelajaran Al-Qur'an Hadis di MAN 1 Medan, terungkap bahwa penggunaan platform digital seperti Google Site sebagai media pembelajaran belum pernah diimplementasikan dalam pembelajaran Al-Qur'an Hadis. Hal ini membuka peluang besar untuk mengeksplorasi dan mengembangkan media pembelajaran inovatif yang dapat menjawab tantangan-tantangan pembelajaran yang telah teridentifikasi.

Google Site merupakan platform digital yang memiliki potensi besar untuk dikembangkan sebagai media pembelajaran yang komprehensif dan interaktif. Platform ini menawarkan berbagai keunggulan dibandingkan dengan media pembelajaran yang telah ada selama ini. Google Site memungkinkan pendidik untuk menyajikan materi dalam format multimedia yang kaya dan beragam,

termasuk teks, gambar, video, audio, animasi, serta kuis interaktif yang dapat meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa. Keunggulan lain dari Google Site adalah fleksibilitas akses yang memungkinkan siswa untuk mengakses materi pembelajaran kapan saja dan di mana saja sesuai dengan ritme dan gaya belajar individual mereka.

Integrasi Google Site dengan ekosistem Google Workspace seperti Google Drive, Google Docs, Google Forms, dan Google Classroom menciptakan sinergitas yang powerful dalam pembelajaran. Hal ini memungkinkan pendidik untuk menyediakan sumber belajar yang lebih kaya, beragam, dan terintegrasi, sehingga siswa dapat mengeksplorasi materi pembelajaran dari berbagai perspektif dan modalitas belajar. Selain itu, fitur kolaboratif yang tersedia memungkinkan siswa untuk terlibat dalam pembelajaran kooperatif dan konstruksi pengetahuan secara bersama-sama.

Validitas dan efektivitas media pembelajaran berbasis website seperti Google Site telah terbukti melalui berbagai penelitian empiris. Menurut Munawaroh & Indah (2022), pengembangan media berbasis website menunjukkan tingkat validitas yang sangat tinggi sebesar 93,11%. Dari aspek kepraktisan, respon siswa terhadap media ini mencapai 97,89% yang mengindikasikan tingkat kepraktisan yang sangat baik. Yang lebih signifikan adalah terjadinya peningkatan motivasi belajar yang sangat substansial dari 64% menjadi 92%. Temuan penelitian ini memberikan evidensi kuat bahwa media pembelajaran berbasis Google Site tidak hanya dapat meningkatkan pemahaman kognitif siswa, tetapi juga mampu meningkatkan aspek afektif berupa motivasi dan keterlibatan dalam proses pembelajaran.

Pemilihan MAN 1 Medan sebagai lokus penelitian didasarkan pada beberapa pertimbangan strategis yang berkaitan dengan kebutuhan inovasi pembelajaran dan kondisi infrastruktur yang mendukung. Faktor pertama adalah ketersediaan infrastruktur teknologi yang memadai, termasuk akses internet yang stabil, laboratorium komputer yang lengkap, dan fasilitas pendukung lainnya yang memungkinkan implementasi media pembelajaran berbasis teknologi digital secara optimal. Faktor kedua adalah karakteristik siswa di MAN 1 Medan yang sebagian besar merupakan generasi digital native yang telah terbiasa berinteraksi dengan teknologi dalam kehidupan sehari-hari, sehingga adaptasi terhadap media pembelajaran digital diperkirakan akan lebih mudah dan efektif.

Faktor ketiga adalah komitmen institusi untuk terus berinovasi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran sesuai dengan tuntutan zaman. MAN 1 Medan sebagai madrasah unggulan memiliki tanggung jawab untuk menjadi pioneer dalam implementasi inovasi pembelajaran yang dapat menjadi model bagi institusi pendidikan lainnya. Dengan mengembangkan media pembelajaran berbasis Google Site, diharapkan dapat tercipta model pembelajaran yang tidak hanya efektif dalam meningkatkan hasil belajar, tetapi juga meaningful and enjoyable bagi siswa.

Berdasarkan kompleksitas permasalahan yang telah diidentifikasi dan potensi solusi yang ditawarkan oleh teknologi Google Site, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran inovatif yang dapat menjadi alternatif strategis dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Al-Qur'an Hadis. Oleh karena itu, penelitian ini dilaksanakan dengan judul "**Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Google Site Pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadis Di Madrasah Aliyah Negeri 1 Medan.**"

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka beberapa identifikasi masalah yang dapat disimpulkan adalah:

1. Rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadis.
2. Media yang digunakan masih perlu dikembangkan agar lebih relevan dengan kebutuhan siswa di era digital.
3. Alokasi waktu pembelajaran yang terbatas (90 menit) menyulitkan guru dalam menyampaikan materi secara tuntas.
4. Media pembelajaran berbasis Google Site belum pernah digunakan pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadis.
5. Kebutuhan akan inovasi dalam media pembelajaran untuk meningkatkan minat dan motivasi siswa.
6. Kompleksitas materi Al-Qur'an Hadis, khususnya pada topik kompetisi dalam kebaikan, yang memerlukan pendekatan pembelajaran yang lebih interaktif dan kontekstual.

1.3. Batasan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang telah diidentifikasi, maka peneliti membuat batasan masalah agar penelitian ini lebih terarah, yaitu:

1. Penelitian ini difokuskan pada pengembangan media pembelajaran berbasis Google Sites untuk mata pelajaran Al-Qur'an Hadis di Madrasah Aliyah Negeri 1 Medan.
2. Pengukuran hasil belajar difokuskan pada ranah kognitif dalam kemampuan menganalisis dan menyajikan kandungan ayat-ayat Al-Qur'an dan HR. Bukhari

dari Abu Hurairah ra. tentang kompetisi dalam kebaikan dan mengamalkannya dalam konteks kehidupan bermasyarakat berbangsa dan bernegara

3. Subjek penelitian dibatasi pada siswa kelas XI Sains A6 di Madrasah Aliyah Negeri 1 Medan.
4. Penelitian ini dibatasi pada pengembangan media pembelajaran untuk melihat kelayakannya, efektivitasnya serta kepraktisannya dalam meningkatkan hasil belajar siswa, tanpa membandingkannya dengan metode atau media pembelajaran lainnya.

1.4. Rumusan Masalah

1. Apakah media pembelajaran menggunakan Google Site layak untuk digunakan pada pembelajaran Al-Qur'an Hadis di Madrasah Aliyah Negeri 1 Medan?
2. Apakah media pembelajaran menggunakan Google Site praktis untuk digunakan pada pembelajaran Al-Qur'an Hadis di Madrasah Aliyah Negeri 1 Medan?
3. Apakah media pembelajaran menggunakan Google Site efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadis di Madrasah Aliyah Negeri 1 Medan?

1.5. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah penelitian, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Mengembangkan media pembelajaran menggunakan Google Site yang layak digunakan pada pembelajaran Al-Qur'an Hadis di Madrasah Aliyah Negeri 1 Medan.

2. Menganalisis kepraktisan media pembelajaran menggunakan Google Site pada pembelajaran Al-Qur'an Hadis di Madrasah Aliyah Negeri 1 Medan.
3. Menganalisis keefektifan media pembelajaran menggunakan Google Site untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadis di Madrasah Aliyah Negeri 1 Medan.

1.6. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian yang diharapkan dari penelitian ini adalah:

1. Manfaat Teoritis:
 - a) Penelitian ini dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan ilmu pengetahuan dalam bidang teknologi pendidikan, khususnya terkait penggunaan media pembelajaran berbasis digital dalam pendidikan agama Islam.
 - b) Penelitian ini dapat menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran berbasis Google Site.
2. Manfaat Praktis:
 - a) Bagi Peserta Didik:
 - ✓ Meningkatkan motivasi belajar dalam mata pelajaran Al-Qur'an Hadis.
 - ✓ Memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif.
 - b) Bagi Guru:
 - ✓ Menyediakan alternatif media pembelajaran yang inovatif dan interaktif.
 - ✓ Membantu dalam menyampaikan materi pembelajaran secara lebih efektif dan efisien.

- ✓ Meningkatkan keterampilan dalam mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran.

c) Bagi Peneliti:

- ✓ Memberikan pengalaman praktis dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi.
- ✓ Meningkatkan pemahaman tentang proses penelitian dan pengembangan dalam bidang pendidikan.
- ✓ Mengaplikasikan pengetahuan teoritis ke dalam praktik pendidikan.

d) Bagi Sekolah:

- ✓ Memberikan kontribusi dalam peningkatan kualitas pembelajaran di Madrasah Aliyah Negeri 1 Medan.
- ✓ Mendorong pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran.
- ✓ Meningkatkan citra sekolah sebagai institusi pendidikan yang inovatif dan mengikuti perkembangan teknologi.

