

PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA PEMBELAJARAN *DIGITAL BOOK* PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

Aceng Ahmad RodianSusila¹ Rivan Syahrul Falah²

^{1,2}Institut Pendidikan Indonesia

E-mail: acengahmad.rs@institutpendidikan.ac.id

Article History:

Submitted : 28-03-2022

Received : 28-03-2022

Revised : 30-04-2022

Accepted : 23-05-2022

Published : 13-06-2022

Abstract: *This study aims to determine the use of digital book learning media in improving student learning outcomes in Islamic religious education subjects. This research is an experimental research with a quantitative approach. The design used is Pre-Experimental Design in the form of one group time series design. The population of this study was all 4th grade students at Balewangi State Elementary School 2, Cisurupan District, Garut Regency with a total of 1 class. While the sample in the study was all 4th graders, totaling 32 students because there was only one class so all of them were sampled. In this study, the sampling technique used is non-probability sampling with the technique taken is saturated sampling. Based on the results of the research, and discussion, it was concluded that the application of digital book learning media can improve student learning outcomes in PAI subjects, and there is an increase in student learning outcomes after using digital books in PAI learning in the medium category.*

Digital Books. Learning outcomes. Islamic education

Keywords: 3-6 word

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penggunaan media pembelajaran digital book dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan agama islam. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan pendekatan kuantitatif. Desain yang digunakan *Pre-Experimental Design* dengan bentuk *one group time series design*. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa Kelas 4 di Sekolah Dasar Negeri 2 Balewangi Kecamatan Cisurupan Kabupaten Garut yang berjumlah 1 kelas. Sedangkan sampel dalam penelitian adalah seluruh kelas 4 yang berjumlah 32 siswa karena hanya terdapat satu kelas sehingga semuanya di jadikan sampel. Dalam penelitian ini, teknik sampling yang digunakan adalah *nonprobability sampling* dengan teknik yang diambil yaitu sampling jenuh. Berdasarkan hasil penelitian, dan pembahasan, diperoleh kesimpulan Penerapan media pembelajaran *digital book* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran PAI, **dan** Terjadi peningkatan hasil belajar siswa setelah memanfaatkan *digital book* pada pembelajaran PAI dengan kategori sedang.

Digital Book. Hasil Belajar. Pendidikan Agama Islam

Kata Kunci : 3-6 kata

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi semakin hari semakin pesat, mulai dari perangkat keras sampai perangkat lunak. Perkembangan tersebut memicu berbagai kawasan termasuk kawasan pendidikan. Penggunaan teknologi dalam pendidikan melahirkan berbagai inovasi yang tentunya harus dimanfaatkan oleh pendidik dalam upaya meningkatkan kualitas layanan lembaga dan output yang siap menghadapi tantangan zaman.

Berkaitan dengan dunia pendidikan, teknologi informasi dan komunikasi mempunyai kedudukan yang sangat penting. Oleh karena itu, sudah selayaknya lembaga-lembaga pendidikan memperkenalkan dan menggunakan teknologi informasi dan komunikasi sebagai sebagai basis pembelajaran yang relevan dengan zaman. Hal ini penting, mengingat penggunaan teknologi informasi merupakan faktor penting yang memungkinkan kecepatan transformasi pengetahuan kepada para siswa serta generasi bangsa ini secara lebih luas.

Senada dengan kajian teknologi pembelajaran, penetrasi pemanfaatan media teknologi sebagai penunjang kegiatan pembelajaran semakin terbuka. Pembelajaran yang baik dapat ditunjang dari suasana pembelajaran yang kondusif serta hubungan komunikasi antara guru, Siswa dapat berjalan dengan baik. Proses pembelajaran akan efektif ketika memanfaatkan berbagai sarana dan prasarana yang tersedia termasuk memanfaatkan berbagai media belajar.

Seorang guru harus dapat mendesain media apa yang paling tepat dan sesuai untuk kegiatan pembelajaran, penyampaian bahan tertentu, suatu kondisi belajar Peserta didik, dan untuk penggunaan suatu strategi atau metode yang memang sudah dipilih. Dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas, sarana atau media pembelajaran sangat membantu guru dalam mencapai tujuan-tujuan pembelajaran. Banyak sekali jenis-jenis teknologi yang dapat digunakan oleh guru untuk menunjang keberhasilan proses pembelajaran. Untuk penggunaan media belajar yang lebih beragam dan mutakhir, guru dapat memanfaatkan fitur-fitur telepon seluler.

Selanjutnya, disaat perkembangan teknologi yang semakin pesat, tendensi proses pembelajaran yang terjadi saat ini justru kebanyakan pembelajaran yang bersifat konvensional yang monoton sehingga tidak mampu menggali potensi Siswa dan hanya menimbulkan pembelajaran yang kaku yang membuat siswa merasa jenuh selama kegiatan proses pembelajaran berlangsung. Peran seorang guru sebagai pengembang ilmu sangat besar untuk memilih dan melaksanakan pembelajaran yang tepat dan efisien bagi siswa bukan hanya pembelajaran berbasis konvensional, akan tetapi relevan dengan kemajuan zaman.

Masalahnya, ketika perkembangan teknologi semakin pesat, kecenderungan proses pembelajaran yang terjadi saat ini kebanyakan pembelajaran konvensional bersifat monoton sehingga tidak mampu menggali potensi siswa dan hanya menyebabkan pembelajaran kaku yang membuat siswa merasa bosan selama proses pembelajaran. Peran guru sebagai pengembang pengetahuan sangat besar untuk memilih dan melaksanakan pembelajaran yang tepat dan efisien bagi siswa, tidak hanya pembelajaran berbasis konvensional, tetapi juga relevan dengan kemajuan zaman.

Masalah mendasar lain dialami dalam kegiatan pembelajaran PAI adalah berdasarkan pengamatan yang dilakukan terhadap Siswa SDN 2 Balewangi Kecamatan Cisirupan Kabupaten Garut, sering terjadi kesenjangan antara tujuan yang ingin dicapai dengan

kenyataan yang dihadapi. Kondisi ini dapat dilihat dari hasil evaluasi, nilai mata pelajaran PAI sering tidak mencapai nilai KKM, yaitu 75 untuk nilai KKM PAI yang ditetapkan di SDN 2 Balewangi Kecamatan Cisurupan Kabupaten Garut tersebut. Itu semua karena pembelajaran yang cenderung monoton membuat siswa tidak maksimal dalam belajar.

Banyak faktor yang menyebabkan hal itu terjadi, selain faktor dari Siswa itu sendiri, guru juga menjadi faktor yang cukup signifikan dalam menentukan keberhasilan Siswa dalam belajar. Di samping itu juga, masalah yang cukup urgen adalah ketersediaan media belajar di sekolah. Buku pelajaran PAI masih terbatas jumlahnya.

Untuk mengatasi masalah tersebut di atas, guru harus mampu untuk menciptakan suatu kondisi pembelajaran dengan memanfaatkan perkembangan teknologi melalui inovasi dalam pembelajaran. Teknologi yang diharapkan dapat membantu memecahkan masalah tersebut adalah digital book. Digital book merupakan bentuk penyajian media belajar buku dalam bentuk virtual (Mulyaningsih & Saraswati, 2017).

Dengan menggunakan digital book akan mamacu siswa belajar dimanapun dan kapanpun karena digital book dapat digunakan di perangkat android yang di masa kini siswa sudah memilikinya. Oleh karena itu inovasi penggunaan digital book dalam pembelajaran akan meningkatkan hasil belajar siswa.

METODE

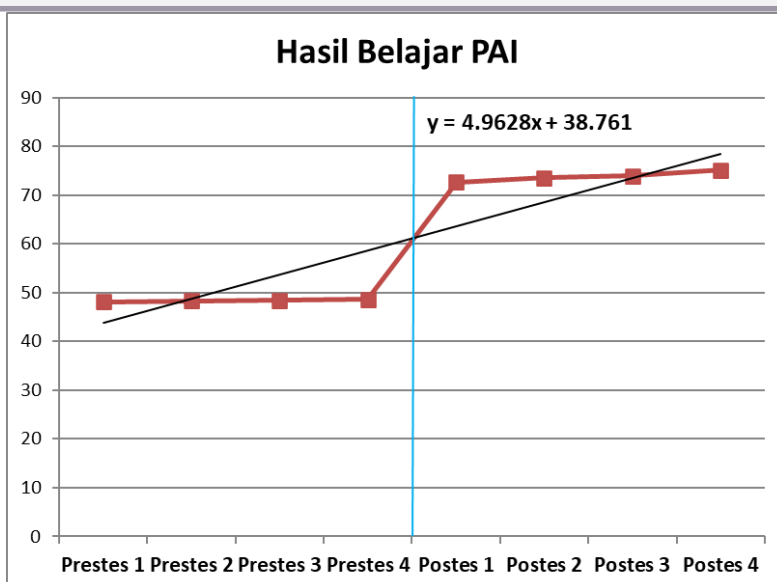
Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan pendekatan kuantitatif. Bentuk metode eksperimen yang digunakan adalah dengan menggunakan bentuk *Pre-Experimental Design*. Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *One Group Time Series Design*. Lokasi penelitian ini dilaksanakan di SDN 2 Balewangi Kecamatan Cisurupan Kabupaten Garut. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa Kelas 4 di Sekolah Dasar Negeri 2 Balewangi Kecamatan Cisurupan Kabupaten Garut yang berjumlah 1 kelas. Sedangkan sampel dalam penelitian adalah seluruh kelas 4 yang berjumlah 32 siswa karena hanya terdapat satu kelas sehingga semuanya di jadikan sampel. .Dalam penelitian ini, teknik sampling yang digunakan adalah *nonprobability sampling* dengan teknik yang diambil yaitu sampling jenuh. Menurut Sugiyono (2016:118) Teknik sampling jenuh adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

1. Hasil belajar siswa sebelum dan setelah memanfaatkan *digital book* pada pembelajaran PAI

Setelah data pretest dan posttes didapatkan kemudian dianalisis secara deskriptif untuk mengetahui gambaran peningkatan hasil belajar

Selanjutnya dengan bantuan aplikasi MS Excel, didapat grafik berikut nilai deretnya, yaitu $Y = 4.9628x + 38.761$ dan kenaikan 4.9628. Gambaran dari data pengujian tes hasil belajar dapat dilihat pada diagram trend sekuler di bawah ini.



Gambar 1

Diagram trend sekuler hasil belajar mata pelajaran PAI

Dari gambar di atas terlihat bahwa besar nilai deret untuk tes hasil belajar adalah $4.9628x + 38.761$, data tes hasil belajar memiliki nilai trend/kemiringan atau kenaikan 4.9628. Sehingga data tes hasil belajar dalam penelitian ini memiliki kecenderungan naik.

Berdasarkan hasil perhitungan didapatkan rata-rata dari pretes hasil belajar siswa sebelum dilakukan penelitian sebesar 48.36 setelah pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *digital book* meningkat menjadi sebesar 73.83. Secara statistik deskriptif, pada kelas eksperimen meningkat hasil belajar PAI peserta didiknya. Namun untuk lebih meyakinkan, perlu dianalisis secara statistik inferensial mengenai meningkatnya hasil belajar peserta didik. Selanjutnya dilakukan pengujian hipotesis menggunakan uji statistika nonparametrik, dalam hal ini menggunakan uji Wilcoxon dengan hasil sebagai berikut:

Tabel 1

Uji perbedaan pretes dengan postes

Ranks			
	N	Mean Rank	Sum of Ranks
Postes Hasil Belajar PAI - Negative Ranks	0 ^a	.00	.00
Pretes Hasil Belajar PAI Positive Ranks	32 ^b	16.50	528.00
Ties	0 ^c		
Total	32		

a. Postes Hasil Belajar PAI < Pretes Hasil Belajar PAI

b. Postes Hasil Belajar PAI > Pretes Hasil Belajar PAI

c. Postes Hasil Belajar PAI = Pretes Hasil Belajar PAI

Test Statistics^b

	Postes Hasil Belajar PAI - Pretes Hasil Belajar PAI
Z	-5.541 ^a
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000

a. Based on negative ranks.

b. Wilcoxon Signed Ranks Test

Dari hasil pengujian di atas, menggunakan uji Wilcoxon diperoleh *Asymp. Sig. (2 tailed)* sebesar 0,000, sedangkan nilai α yang digunakan sebesar 0,05 sehingga nilai $\text{Sig.} < \alpha$. Dari kondisi tersebut, dapat disimpulkan bahwa terima H_a dan tolak H_o , yang berarti bahwa: Terdapat perbedaan nilai hasil belajar sebelum pembelajaran dengan sesudah pembelajaran. Dengan kata lain, hasil belajar siswa meningkat setelah dimanfaatkan media pembelajaran digital book.

Berdasarkan perhitungan analisis statistik inferensial di atas, maka penerapan media pembelajaran *digital book* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran PAI.

Jika pada hasil pretest menggambarkan rata-rata nilai yang sama artinya hal yang wajar apabila siswa dengan kemampuan pemahaman dan penguasaan materi yang masih minim atau terbatas, karena siswa belum mampu untuk memecahkan masalah yang belum dipelajari atau belum mengalami proses pembelajaran.

Menurut Nabillah & Abadi (2020) Hasil belajar mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran karena akan memberikan sebuah informasi kepada guru tentang kemajuan siswa dalam upaya mencapai tujuan-tujuan belajarnya melalui proses kegiatan belajar mengajar selanjutnya.

Rendahnya hasil belajar karena siswa merasa jenuh dengan kegiatan pembelajaran yang sering dilakukan dengan cara yang sama dan tidak ada inovasi untuk merubah kondisi tersebut.

Selanjutnya, setelah dilakukan postes sebanyak 4 kali, rata-rata hasil peroleh postes secara keseluruhan secara deskriptif tampak sama, dan terjadi peningkatan dibandingkan dengan nilai pretes. Kondisi ini erat kaitannya dengan telah dilaksanakannya proses pembelajaran dengan menerapkan digital book.

Menurut Husni (2016) salah satu pernyataan bahwa seorang telah belajar sesuatu adalah adanya tingkah laku dalam dirinya. Tingkah laku tersebut merupakan perubahan secara kognitif, afektif dan keterampilan dari hasil pembelajaran.

Berdasarkan hal tersebut pembelajaran yang dilakukan pada penelitian ini merupakan proses transformasi materi berbasis digital dengan memanfaatkan teknologi sebagai inovasi pembelajaran untuk mempermudah dalam memahami materi yang dirasa sulit oleh siswa.

Perbedaan hasil belajar yang terjadi pada penelitian ini, salah satunya diakibatkan penggunaan media pembelajaran *digital book*. Tampak bahwa pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Kondisi ini berbeda jika dibandingkan dengan hasil belajar yang dicapai oleh siswa sebelum menggunakan media pembelajaran, yang mana hasilnya menunjukkan bahwa masih terdapat siswa yang memiliki kualifikasi rendah dalam hasil belajar. Dengan demikian, pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran dapat lebih meningkatkan hasil

belajar siswa dibandingkan sebelum menggunakan media pembelajaran.

Peningkatan hasil belajar tersebut tidak lepas dari kelebihan digital book yang digunakan yaitu dapat dipelajari dimanapun dan kapanpun artinya tidak terbatas oleh ruang dan waktu. Selain itu materi yang sifatnya abstrak dapat digambarkan secara nyata melalui komponen komponen yang terdapat dalam digital book. Hal ini sesuai dengan pendapat Febrianti, (2021:112). materi pada digital book memuat informasi maupun kegiatan yang dapat dipahami sesuai dengan kemampuan siswa.

Selanjutnya, dalam digital book menyajikan berbagai format media (multimedia) seperti teks, gambar, video, animasi, dan tutorial yang mampu memberikan beragam pengalaman belajar yang menarik (Mawarni & Muhtadi 2017:84).

Selain itu, Rozy (2017) menambahkan bahwa kelebihan dari media ini ialah tampilan format digital berisi tulisan, video, animasi, atau gambar yang dapat dibaca siswa melalui perangkat komputer. Selaras dengan hal itu, Ghaliyah (2015) menyampaikan bahwa media ini memiliki tampilan yang sangat menarik, navigasi yang lengkap, efek membolak-balik yang lebih nyata, memberikan pengalaman secara nyata, serta tampilan video yang lebih jelas, sehingga dapat memotivasi belajar siswa dan melatih kemampuan siswa untuk meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi atau *Higher Order Thinking Skills (HOTS)*, salah satunya kemampuan berpikir kritis.

Dalam perkembangan pendidikan pada masa kini, setiap pendidik diharuskan untuk melakukan pembaharuan atau inovasi dalam pembelajaran. Inovasi tersebut berupa penyampaian materi dalam desain media pembelajaran.

2. Peningkatan hasil belajar siswa setelah memanfaatkan *digital book* pada pembelajaran PAI

Secara deskriptif terjadi peningkatan hasil belajar siswa setelah digunakan *digital book*. Untuk lebih meyakinkan, terjadinya peningkatan hasil belajar setelah menggunakan *digital book*, perlu dianalisis secara statistik inferensial. Hasil pengujian hipotesis dengan menggunakan SPSS versi 24 peneliti sajikan pada tabel berikut:

Tabel 2
Uji Hipotesis Peningkatan Hasil Belajar

One-Sample Test						
	Test Value = 0.49					
	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
					Lower	Upper
Hasil Belajar	.256	31	.800	.00219	-.0153	.0196

Berdasarkan tabel di atas terlihat bahwa nilai Asymp. (2-tailed) = 0,800. Adapun kriteria pengujian hipotesisnya adalah terima H_0 jika nilai Asymp. (2-tailed) $> \alpha$. Dengan menggunakan $\alpha = 0,05$, maka nilai Asymp. (2-tailed) $> \alpha$, sehingga H_0 diterima atau H_a ditolak. Dengan kata lain hipotesis yang diajukan peneliti, yaitu "Media pembelajaran *digital book* efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI di SDN 2 Balewangi Kecamatan Cisarupan Kabupaten Garut, diterima.

Hasil pengujian terdapat peningkatan hasil belajar siswa yang dalam pembelajarannya menggunakan *digital book*, artinya bahwa peningkatan hasil belajar tersebut akibat dari penggunaan digital book dalam pembelajaran.

Pemanfaatan digital book sebagai bentuk nyata dari media pembelajaran ternyata bermanfaat atau berpengaruh pada hasil belajar siswa. Sebagaimana diungkapkan oleh Amanullah,. (2020) Penggunaan media pembelajaran digital book menjadi solusi cerdas menghadirkan suasana belajar di dalam kelas yang lebih menarik, komunikatif, interaktif

dan menunjang pemahaman siswa secara materi yang telah disampaikan oleh guru.

Dalam penelitian ini penggunaan digital book sangat diminati oleh siswa, karena dalam materi yang disediakan dilengkapi dengan video simulasi, animasi serta audio guru untuk memudahkan penjelasan materi yang sifatnya abstrak. materi PAI banyak membutuhkan video untuk mendukung narasi yang terdapat pada buku sehingga siswa dapat melihat gambaran langsung secara objektif apa yang dibacanya.

Lebih lanjut dapat peneliti kemukakan bahwa berdasarkan hasil penelitian di atas, memperlihatkan adanya efektivitas dalam penggunaan *digital book* terhadap hasil belajar siswa. Hal ini sesuai dengan pernyataan Agustiningih, (2021). Bahwa penggunaan buku digital dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Artinya bahwa buku digital menjadi solusi dalam pembelajaran PAI yang memerlukan tutorial atau contoh yang dapat ditampilkan secara nyata.

PENUTUP

Berdasarkan rumusan masalah, hasil penelitian, dan pembahasan, diperoleh kesimpulan sebagai berikut: Penerapan media pembelajaran digital book dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran PAI, dan Terjadi peningkatan hasil belajar siswa setelah memanfaatkan digital book pada pembelajaran PAI dengan kategori sedang.

Berdasarkan hasil penelitian ini diharapkan guru dan peneliti selanjutnya untuk meneliti Digital Book berbasis aplikasi sehingga bisa di instal di handphone android.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustiningih, A. K. (2021). PENGGUNAAN BUKU DIGITAL UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS XI IPS 3 SMAN PAKUSARI JEMBER: Studi Kasus Pada Mata Pelajaran Ekonomi Materi Perpajakan Dalam Pembangunan Ekonomi Semester Genap Tahun Ajaran 2019/2020. *PESAT*, 6(6), 12-24.
- Amanullah, M. A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Digital Guna Menunjang Proses Pembelajaran Di Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 8(1), 37-44.
- Febrianti, F. A. (2021). Pengembangan Digital Book Berbasis Flip PDF Professional untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Sains Siswa. *Caruban: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan Dasar*, 4(2), 102-115.
- Ghaliah, F. B. S. (2015). Pengembangan Modul Elektronik Berbasis Model Learning Cycle 7E Pada Pokok Bahasan Fluida Dinamik untuk Siswa SMA Kelas XI. *EJournal SNF*, 4.
- Husni, M. (2016). *Studi Pengantar Pendidikan Agama Islam*. ISI Padangpanjang.
- Mawarni, S., & Muhtadi, A. (2017). Pengembangan digital book interaktif mata kuliah pengembangan multimedia pembelajaran interaktif untuk mahasiswa teknologi pendidikan. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 4(1), 84-96.
- Mulyaningsih, N. N., & Saraswati, D. L. (2017). Penerapan media pembelajaran digital book dengan Kvisoft Flipbook Maker. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 5(1), 25-32.
- Nabillah, T., & Abadi, A. P. (2020). Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Siswa. *Prosiding Sesiomadika*, 2(1c).
- Rozy, A. F. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Elektronika Berbasis 3d Pageflip pada Mata Pelajaran Penerapan Rangkaian Elektronika Di Smk Negeri 1 Kediri. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 6(1).
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: PT Alfabet.