

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi telah membawa perubahan besar dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk bidang pendidikan. Transformasi digital ini menuntut dunia pendidikan untuk beradaptasi dalam penyelenggaraan proses pembelajaran yang lebih modern, efektif dan relevan dengan karakteristik generasi peserta didik saat ini. Pada zaman sekarang juga teknologi baik digunakan dalam kehidupan sehari-hari sebagai sarana komunikasi yang lebih canggih dan efektif begitupun dalam pembelajaran, teknologi sangat dibutuhkan untuk menambah wawasan siswa terhadap materi yang diajarkan. Wujud transformasi ini tidak hanya dalam proses pembelajaran, akan tetapi dalam pengadministrasian kelas juga akan lebih mudah jika menggunakan teknologi digital. Salah satu bentuk perubahan yang ditemui yaitu pemanfaatan media pembelajaran digital, yang memungkinkan proses belajar mengajar dilakukan secara lebih interaktif, fleksibel dan menarik perhatian khusus nya untuk siswa. Media pembelajaran merupakan sarana yang guru perlukan untuk membantu siswa memahami suatu konsep saat belajar, terutama media yang dapat digunakan sendiri oleh siswa. Sebagai alat, efektivitas penggunaan media sangat bergantung pada kemampuan guru dalam menggunakan dan mengaktifkan media itu sendiri yaitu peran guru sebagai penyedia informasi atau materi.¹

Media digital merupakan salah satu sistem pembelajaran yang berkembang pada saat ini, kegiatan belajar mengajarnya memaksimalkan penggunaan teknologi dan informasi, seperti penggunaan laptop, telepon seluler dan produk-produk digital lainnya, baik hardware maupun soft ware yang sudah sangat mudah dan terjangkau untuk diperoleh saat ini.² Menurut Bastian dkk, media adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim kepada penerimanya. Menurut Heinich dkk, media adalah alat saluran komunikasi. Dapat disimpulkan bahwa Media

¹ Junaidi, "Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar," *Jurnal Manajemen Pendidikan dan Pelatihan* 3, no. 14 (2019): 45–56.

² Sholihuh Anwar, "Pembelajaran Studi Islam dalam Konsepsi Literasi Digital di Era Disruptif," *Jurnal Ilmiah Pedagogy* 16, no. 1 (2021): 157–78, <http://www.jurnal.staimuhblora.ac.id/index.php/pedagogy/article/view/92%0Ahttp://www.jurnal.staimuhblora.ac.id/index.php/pedagogy/article/download/92/84>.

pembelajaran adalah alat komunikasi yang berguna untuk menyampaikan pesan. Jika digunakan dalam proses pembelajaran, media ini sangat bermanfaat. Menurut Williams (1999), pembelajaran digital dapat dirumuskan sebagai *‘a large collection of computers in networks that are tied together so that many users can share their vast resource’*. Pengertian pembelajaran digital meliputi aspek perangkat keras (infrastruktur) berupa seperangkat komputer yang saling berhubungan satu sama lain dan memiliki kemampuan untuk mengirim data, baik berupa teks, pesan, grafis, video maupun audio.³ Media digital berperan sebagai fasilitator pembelajaran yang mampu meningkatkan interaktivitas, aksesibilitas, dan motivasi belajar siswa. Penggunaan media seperti video pembelajaran, aplikasi mobile Islami, e-learning, serta media sosial mampu membuat materi PAI lebih menarik dan kontekstual. Media digital juga memberikan ruang bagi pembelajaran berbasis *student-centered learning*, di mana siswa dapat mengakses materi secara mandiri dan sesuai dengan kecepatan belajarnya.

Teknologi memiliki peran yang besar dalam dunia pendidikan, teknologi pendidikan merupakan disiplin ilmu terapan, artinya berkembang karena berkebutuhan di lapangan dengan kata lain adalah kebutuhan belajar, peran teknologi pendidikan dalam pembelajaran dimaksud adalah, dimana pendidikan itu diharapkan bisa lebih efisien, efektif, lebih banyak dan lebih luas. Selain itu, dalam memanfaatkan teknologi pendidikan, didalam pengertian teknologi pendidikan itu sendiri mengandung makna bahwa pendidikan itu harusnya menambah kualitas suatu nilai-nilai pembelajaran yang dimana pendidikan itu diharapkan bisa lebih baik lagi dan bisa meningkatkan mutu pendidikan agar pendidikan bisa lebih maju lagi, dan, yang paling penting adalah dalam penerapan suatu proses pendidikan haruslah fleksibel, artinya, pendidikan itu tidak hanya dengan model yang hanya terfokus pada satu model pembelajaran yang bisa disebut kaku karena seiring perkembangan zaman tentu segala

³ Akbal Savtari, Wanti, dan Eki Adedo, “Perkembangan Media Digital Dan Pemanfaatannya Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam,” *Jurnal Literasi Kita Indonesia* 5, no. 3 (2024): 570–82.

sesuatu pasti akan berubah dan akan ada pembaharuan.⁴ Maka penggunaan teknologi dalam penyampaian materi pembelajaran termasuk komunikasi dalam pembelajaran. Allah SWT berfirman dalam Qur'an Surat An-Naml (27) ayat 28-30, menjelaskan tentang komunikasi sebagai berikut:

إِذْ هَبَّ بِكُتَيْبٍ هَذَا فَالَقَهُ إِلَيْهِمْ ثُمَّ تَوَلَّى عَنْهُمْ فَانْظُرْ مَاذَا يَرْجِعُونَ ٢٨ قَالَتْ يَا أَيُّهَا الْمَلَأُوْا إِنِّي أَلْقِي إِلَيْكَ كِتَابٌ كَرِيمٌ ٢٩ إِنَّهُ مِنْ سُلَيْمَانَ وَإِنَّهُ بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ ٣٠

Pergilah dengan (membawa) suratku ini, lalu jatuhkanlah kepada mereka. Kemudian berpalinglah dari mereka, lalu perhatikanlah apa yang mereka bicarakan!. Dia (Balqis) berkata, Wahai para pembesar, sesungguhnya telah disampaikan kepadaku sebuah surat yang penting. Sesungguhnya (surat) itu berasal dari Sulaiman yang isinya (berbunyi,) Dengan nama Allah Yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang.⁵

Dalam Tafsir Jalalain, menjelaskan bahwa ("Pergilah membawa suratku ini, lalu jatuhkan kepada mereka) kepada ratu Balqis dan kaumnya (kemudian berpalinglah) pergilah (dari mereka) dengan tidak terlalu jauh dari mereka (lalu perhatikanlah apa yang mereka bicarakan.") yakni, jawaban atau reaksi apakah yang bakal mereka lakukan. Kemudian burung Hud-hud membawa surat itu lalu mendatangi ratu Balqis yang pada waktu itu berada di tengah-tengah bala tentaranya. Kemudian burung Hud-hud menjatuhkan surat Nabi Sulaiman itu ke pangkuannya. Ketika ratu Balqis membaca surat tersebut, tubuhnya gemetar dan lemas karena takut, kemudian ia memikirkan isi surat tersebut. Selanjutnya (Ia berkata) yakni ratu Balqis kepada pemuka-pemuka kaumnya, ("Hai pembesar- pembesar! Sesungguhnya aku) dapat dibaca Al Mala-u Inni dan Al Mala-u winni, yakni bacaan secara Tahqiq dan Tas-hil (telah dijatuhkan kepadaku sebuah surat yang mulia) yakni surat yang berstempel. (Sesungguhnya surat itu dari Sulaiman dan sesungguhnya isinya) kandungan

⁴ Dwi Iryanta Prihartana, "Peran Teknologi Dalam Pendidikan Islam," *Jurnal Pendidikan Islam* 6, no. 1 (2022): 38–53.

⁵ *Alqur'an Kementerian Agama RI, Al-Qur'an dan Terjemahannya Edisi Penyempurnaan 2019* (Jakarta: Lajnah Pentashihan Mushaf Al-qur'an, 2019).

isi surah itu, (Dengan menyebut nama Allah Yang Maha Pemurah Lagi Maha Penyayang).⁶

Dari potongan kisah Nabi Sulaiman dan Ratu Balqis, terlihat bahwa telah terjadi suatu bentuk teknologi komunikasi yang maju pada masanya. Burung Hud-hud sebagai perantara atau berperan sebagai sarana komunikasi jarak jauh untuk mengirimkan pesan dalam bentuk surat kepada Ratu Balqis. Hal ini memberikan informasi penting bahwa dalam proses pembelajaran modern, guru perlu memilih media yang paling efektif dan mengikuti perkembangan agar materi dapat tersampaikan dengan baik kepada peserta didik. Maka dapat diambil kesimpulan bahwa penggunaan media dan teknologi bukan hanya sekadar alat bantu, tetapi merupakan bagian penting dari strategi komunikasi dan pembelajaran. Teknologi pembelajaran yang tepat dapat memperkuat penyampaian informasi, meningkatkan pemahaman, dan menumbuhkan keaktifan peserta didik. Oleh karena itu, pemanfaatan media berbasis web dalam proses pendidikan, khususnya mata pelajaran PAI, merupakan implementasi nilai Qur'ani yang relevan dengan kebutuhan pembelajaran di era modern.

Dengan penggunaan teknologi yang tepat maka peserta didik akan lebih mudah menguasai serta mencerna materi yang dijelaskan oleh pendidik. Sehingga dalam mewujudkan pembelajaran yang kondusif dibutuhkannya keterampilan bagi pendidik untuk memilih teknologi apa yang paling tepat digunakan saat pembelajaran. Adapun contoh penerapan teknologi, seperti penerapan teknologi informasi berbasis Internet dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam yaitu penggunaan e-mail maupun e-learning.⁷ Contoh lain penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran yaitu memanfaatkan web, beberapa web edukasi yang sudah banyak digunakan dalam membantu

⁶ Jalaluddin Al-Mahalli dan Jalaluddin As-Suyuti, *Tafsir Jalalain Jilid 2* (Sinar Baru Algensindo, 2015).

⁷ Unik Hanifah Salsabila et al., "Manfaat Teknologi Dalam Pendidikan Agama Islam," *TA'LIM: Jurnal Studi Pendidikan Islam* 5, no. 1 (2022): 1–17, <https://doi.org/10.52166/talim.v5i1.2775>.

proses pembelajaran yaitu canva, wordwall, genealy, quizziz, quizlet, Booklet, Moddle, Google Classroom, dan lain sebagainya.

Web atau situs pembelajaran merupakan salah satu aplikasi teknologi informasi dalam pembelajaran yang dilakukan melalui jaringan yang dikenal sebagai internet. Internet berasal dari istilah interconnection networking, yang merujuk pada kumpulan jaringan komputer di seluruh dunia yang terhubung secara simultan, memungkinkan pertukaran data dan informasi antar komputer. Dengan model pembelajaran ini, materi ajar dapat disampaikan kepada siswa menggunakan media teknologi informasi seperti komputer dan jaringan internet. Pembelajaran menggunakan web merupakan kegiatan pembelajaran pada pelaksanaannya didukung dan dibantu dengan teknologi internet. Pembelajaran melalui web adalah kegiatan belajar mengajar menggunakan teknologi internet sebagai sarana pembelajaran dan web ini termasuk dari bagian dari contoh kegiatan belajar mengajar menggunakan elektronik. Web memiliki fungsi secara umum antara lain fungsi transaksi, fungsi hiburan, fungsi komunikasi, fungsi pembelajaran dan fungsi informasi.⁸

Keaktifan siswa merupakan suatu kondisi saat belajar, siswa melakukan banyak kegiatan siswa menggunakan otak untuk mempelajari ide-ide memecahkan permasalahan dan menerapkan apa yang mereka pelajari. Keaktifan siswa pada kegiatan pembelajaran itu ialah siswa yang banyak bergerak, berinteraksi, merespons dalam kegiatan pembelajarannya, siswa yang bekerja keras untuk mengambil tanggung jawab lebih besar untuk meningkatkan hasil belajar.⁹ Sejalan dengan pendapat Bandura menyatakan bahwa keaktifan belajar melibatkan proses belajar observasional di mana siswa aktif meniru serta mengamati keterampilan, perilaku, sikap dari model atau individu lain. Lalu Piaget menyatakan keaktifan belajar diartikan sebagai proses di mana siswa secara aktif terlibat dalam pembelajaran lewat interaksinya dengan individu lain maupun lingkungan, memungkinkan mereka membangun pengetahuan mereka

⁸ Muammar Qadafi, "Urgensi Web Dalam Mendukung Proses Pembelajaran Pendidikan Agama Islam," *Jurnal Asy-Syukriyyah* 24 (2023): 92–105.

⁹ Ach. Zukin, "Strategi Guru PAI Dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa," *Edukais: Jurnal Pemikiran Keislaman* 06 (2022).

sendiri.¹⁰ Menurut Nissa dan Renoningtyas indikator yang dapat dijadikan aspek pengukur minat belajar siswa adalah keaktifan, hal ini dapat dianalisa melalui bagaimana siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dibuktikan melalui absensi, kesadaran dalam mengumpulkan tugas tepat waktu dan bertanya terhadap materi pembelajaran yang belum dipahami.¹¹

Mengacu pada berbagai artikel yang telah ditelusuri, akhirnya peneliti menemukan beberapa penelitian yang dapat menjadi perbandingan dan acuan. Menurut penelitian jurnal yang dilakukan oleh Lutfiana Khasanah dan Muh. Ihsan, penelitian ini lebih spesifik pada penggunaan media Wordwall terhadap keaktifan belajar siswa.¹² Sedangkan pada penelitian yang dilakukan oleh NurKholis, peneliti lebih mengacu pada media pembelajaran berbasis teknologi informasi serta lebih mengutamakan prestasi belajar pada variabel Y.¹³ Selain itu, perbedaan lainnya adalah penelitian yang dilakukan oleh Syahur Amin, Dwi Ivayana dan Mety Liesdiani berfokus pada media pembelajaran berbasis web dengan pendekatan Problem-Solving pada materi SPLTV kelas X, sedangkan penelitian yang dilakukan peneliti berfokus pada pemanfaatan media pembelajaran berbasis web dengan memanfaatkan canva sebagai proses pembelajaran dan Blooket sebagai evaluasi pembelajarannya pada jenjang SMP.

Berdasarkan hasil pengamatan awal yang dilakukan oleh peneliti pada bulan Oktober dan November tahun 2025, tepatnya di SMP Negeri 8 Kota Cirebon yang mempunyai keunggulan sebagai *the Green School*. Sekolah ini juga menjuarai berbagai perlombaan dibidang non-akademik terutama Pencak

¹⁰ Nunuk Anggraini, Laila Badriyah, dan Eli Masnawati, "Pengaruh Model Pembelajaran Dan Media Pembelajaran Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Kelas X SMA Wachid Hasyim 2 Taman Sidoarjo," *Al-Munawwarah : Jurnal Pendidikan Islam* 16, no. 2 (2024): 157–67.

¹¹ Syahidatil Maghfirah dan Sulaiman, "Pengaruh Platform Wordwall Berbasis Website Dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran PAI," *As-Sabiqun: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini* 4, no. 5 (2022): 1481–1498.

¹² Ahmad Munji, "Penggunaan Media Digital Dalam Pengajaran Pendidikan Agama Islam : Perspektif Studi Pustaka," *Adz-Zikr: Jurnal Pendidikan Agama Islam* 8, no. 2 (2023): 16–23.

¹³ Nur Kholis, "Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas X Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Sma Muhammadiyah 6 Paciran Lamongan," *Jurnal Staika: Jurnal Penelitian dan Pendidikan* 6, no. 1 (2024): 53–67, <https://doi.org/10.62750/staika.v6i1.73>.

Silat. Selain itu, SMP Negeri 8 Kota Cirebon telah menerapkan teknologi dalam pembelajaran, meskipun penerapannya belum merata disemua mata pelajaran. Namun, dibalik kelebihan yang ada, terdapat beberapa permasalahan yang dihadapi. Kondusivitas kelas saat kegiatan belajar mengajar masih kurang terjaga. Selain itu jika ada jam kosong, siswa kerap keluar-masuk kelas pembelajaran berlangsung. Terlihat pada anak kelas VIII di SMPN 8 Kota Cirebon yang masih pasif dalam pembelajaran khususnya di mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti, guru cenderung menggunakan metode dan media pembelajaran yang kurang variatif dan hanya mengandalkan buku pegangan guru serta LKS sebagai pembelajaran dikelas, dimana guru juga lebih mengutamakan metode ceramah dan tanya jawab yang sederhana yang kurang melibatkan siswa sehingga siswa menjadi cepat bosan, terkadang siswa juga hanya duduk diam karena hanya mengerjakan tugas soal yang diberikan guru pada buku LKS sehingga siswa duduk diam saja dan tidak mempunyai ide atau gagasan. Situasi ini berdampak pada keaktifan belajar yang kurang kondusif, bahkan beberapa siswa tidak menyelesaikan LPKD karena kurangnya inovasi dalam memberikan evaluasi kepada siswa. Menyadari hal ini, dari permasalahan yang dipaparkan maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian keaktifan belajar dengan menganalisis **“Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Web Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMPN 8 Kota Cirebon”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas peneliti mengidentifikasi beberapa masalah yang timbul antara lain:

1. Proses pembelajaran masih bersifat konvensional yaitu menggunakan metode ceramah sehingga dalam proses pembelajaran terbatas dalam kegiatan dikelas, sehingga siswa menjadi pasif, bosan dan kurang bersemangat dalam kegiatan pembelajaran.
2. Kurangnya pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi yang digunakan pada saat proses pembelajaran khususnya pada saat evaluasi

pembelajaran, membuat siswa kurang termotivasi untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran.

3. Pada saat pembelajaran dan evaluasi hanya memanfaatkan dari buku paket dan LKPD sebagai acuan utama, tanpa adanya pemanfaatan sumber belajar digital yang lebih interaktif.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah di paparkan, maka permasalahan yang terkait dengan fokus utama penelitian ini cukup luas. Hal ini dimaksud untuk memperjelas masalah yang diteliti agar lebih terfokus dan mendalam. Penelitian ini menitik beratkan pada penerapan media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran menggunakan web untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMPN 8 Kota Cirebon.

D. Rumusan Masalah

Adanya permasalahan yang jelas dalam suatu penelitian akan menjadikan proses pemecahannya dapat terarah dan terfokus. Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang sudah dipaparkan. Maka permasalahan yang akan diungkap dalam penelitian ini tentang keaktifan belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti dengan menggunakan media pembelajaran berbasis web. Adapun rumusan masalahnya sebagai berikut:

1. Bagaimana keaktifan belajar kelas VIII-F (Kelas Kontrol) dengan menggunakan media pembelajaran konvensional?
2. Bagaimana keaktifan belajar pada siswa kelas VIII-C (kelas eksperimen) yang menggunakan media pembelajaran berbasis web?
3. Apakah penggunaan media pembelajaran berbasis web (kelas eksperimen) lebih berpengaruh terhadap keaktifan belajar siswa dibandingkan pembelajaran menggunakan media pembelajaran konvensional (kelas kontrol)?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas penulis menyimpulkan tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk menganalisis keaktifan belajar kelas VIII-F (kelas kontrol) dengan menggunakan media pembelajaran konvensional.
2. Untuk menganalisis keaktifan belajar pada siswa kelas VIII-C (kelas eksperimen) yang menggunakan media pembelajaran berbasis web.
3. Untuk menganalisis penggunaan media pembelajaran berbasis web (kelas eksperimen) lebih berpengaruh terhadap keaktifan belajar siswa dibandingkan pembelajaran menggunakan media pembelajaran konvensional (kelas kontrol).

F. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan dari penelitian ini, diharapkan akan memberikan manfaat secara teoritis dan praktis dalam meningkatkan kualitas pendidikan.

1. Secara Teoritis

Penelitian ini di harapkan dapat bermanfaat bagi peneliti serta guru untuk dapat dijadikan masukan atau informasi tentang media pembelajaran berbasis web dan pentingnya meningkatkan keaktifan belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran yang bervariasi dengan beberapa media pembelajaran berbasis web ini agar dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa.

2. Secara Praktis

a. Bagi Penulis

Mendapatkan pengalaman yang bermanfaat secara langsung serta menambahkan wawasan khususnya tentang penggunaan media pembelajaran berbasis web terhadap keaktifan belajar siswa.

b. Bagi Sekolah

Memberikan sumbangsih bahan laporan atau pedoman dalam mengambil kebijakan-kebijakan terkait penggunaan media pembelajaran berbasis web dalam meningkat kekatifan belajar siswa.

c. Bagi Guru

Memberikan masukan dan solusi bagi pendidik untuk dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti dalam pembelajaran yang bervariasi dengan menggunakan beberapa media pembelajaran berbasis web.

d. Bagi Peserta Didik

Memberikan pengetahuan akan pentingnya pemanfaatan media pembelajaran berbasis web untuk menunjang pembelajaran salah satunya siswa dapat mencari bahan untuk pembelajaran yang lebih luas, tidak hanya bergantung pada buku paket dari sekolah, sehingga pembelajaran semakin maksimal.

G. Kerangka Teori

Media pembelajaran berbasis web menurut Susanto dan Arif yaitu Media Pembelajaran Berbasis Web merupakan media pembelajaran yang di gunakan dalam proses pembelajaran dengan menggunakan software yang berbasis web yang berisi tentang muatan pembelajaran.¹⁴ Karakteristik dari media pembelajaran berbasis web yaitu materi pembelajaran terdiri atas teks, grafik, dan unsur multimedia seperti video, audio, dan animasi, adanya aplikasi komunikasi yang realtime dan tidak realtime seperti ruang chat, forum diskusi, dan konferensi video, menggunakan web browser, penyimpanan, pemeliharaan, dan pengadministrasian materi dilakukan dalam webserver, dan menggunakan internet protokol untuk memfasilitasi komunikasi antara siswa dengan materi pembelajaran.¹⁵

Penggunaan web dalam pembelajaran memiliki keuntungan yaitu, siswa dapat melakukan belajar mandiri sehingga dapat meningkatkan dan memperluas pengetahuan, siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar,

¹⁴ Yunita dan Aris Susanto, "Merancang Media Pembelajaran Berbasis Web Menggunakan Aplikasi Dreamweaver Pada SMAN 1 Kapoiala," *Jurnal Sistem Informasi dan Sistem Komputer* 5, no. 2 (2020): 9–18.

¹⁵ Beatrix Elga Pamuraja, Siti Halidjah, dan Dyoty Auliya Vilda Ghasya, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Subtema Bagaimana Tubuh Mengolah Makanan Kelas V Sekolah Dasar," *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa (JPPK)* 11, no. 3 (2022), <https://doi.org/10.26418/jppk.v11i3.53418>.

sebab siswa tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga melakukan aktivitas yang lain, misalnya mengamati dan mencoba, dan media pembelajaran berbasis web menyediakan sumber belajar tambahan yang dapat digunakan untuk memperkaya materi pembelajaran.¹⁶ Berikut adalah langkah-langkah dalam menerapkan media pembelajaran berbasis web:

1. Identifikasi tujuan pembelajaran, tentukan tujuan pembelajaran yang jelas dan spesifik sesuai kurikulum dan kompetensi yang ingin dicapai. Kemudian media pembelajaran berbasis web harus disesuaikan supaya dapat membantu pencapaian tujuan tersebut.
2. Pemilihan Media yang Sesuai, pilih platform web edukasi yang tepat, misalnya Canva untuk desain kreatif dan Blooket sebagai media kuis interaktif. Pertimbangkan kemudahan, fitur pendukung serta relevansi dengan materi pembelajaran.
3. Perancangan materi pembelajaran, susun materi pembelajaran menggunakan media web tersebut. Pada Canva, buat media visual yang menarik seperti poster, infografis, dan presentasi. Pada Blooket, buat kuis dan game edukasi yang interaktif untuk meningkatkan keterlibatan siswa.
4. Pelaksanaan pembelajaran interaktif, implementasikan media tersebut dalam pembelajaran di kelas. Gunakan Canva untuk memandu kegiatan desain kreatif siswa dan Blooket untuk kuis interaktif yang mendorong keaktifan belajar.
5. Monitoring dan evaluasi aktivitas siswa, pantau partisipasi dan respon siswa selama penggunaan media pembelajaran. Dengan Blooket, guru dapat segera melihat hasil kuis secara real-time. Dengan Canva, guru menilai hasil produk desain siswa
6. Analisis dan refleksi hasil pembelajaran, evaluasi efektivitas penggunaan media pembelajaran dalam meningkatkan kompetensi dan keaktifan belajar siswa berdasarkan data hasil kuis atau produk kreatif. Lakukan refleksi untuk pengembangan metode pembelajaran berikutnya

¹⁶ Alo Karyati, "Efektivitas Penggunaan Video Pembelajaran dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa," *AKSARA: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal* 9, no. 3 (2023): 1665–1674.

7. Penyesuaian dan pengembangan berkelanjutan, perbaiki dan kembangkan materi serta pengelolaan media pembelajaran berbasis web sesuai feedback dan hasil evaluasi agar pembelajaran semakin efektif, menarik, dan relevan bagi siswa.

Keaktifan belajar merupakan salah satu indikator penting dalam keberhasilan proses pembelajaran, karena mencerminkan sejauh mana siswa terlibat secara aktif, baik secara fisik, mental, maupun emosional dalam kegiatan pembelajaran dikelas.¹⁷ Dalam praktiknya, masih banyak ditemukan bahwa pembelajaran di sekolah dasar, khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti, berjalan secara konvensional dan bersifat satu arah. Hal ini menyebabkan siswa cenderung pasif, kurang berpartisipasi dalam diskusi, enggan bertanya dan tidak antusias terhadap materi yang disampaikan. Keaktifan belajar merupakan proses pembelajaran yang terjadi sebagai respons siswa yang aktif selama proses pembelajaran berlangsung. Keaktifan belajar mengacu pada kondisi di mana siswa melaksanakan berbagai aktivitas, baik secara fisik maupun mental, seperti mengikuti pembelajaran di kelas, pembelajaran jarak jauh atau daring, memecahkan masalah, dan mengemukakan pendapat. Aktivitas tersebut bertujuan membantu siswa memperoleh pemahaman yang mendalam terhadap materi yang sedang dibahas. Keaktifan siswa pada saat proses pembelajaran dapat dilihat dari indikator keaktifan belajar. Menurut Sudjana indikator keaktifan belajar dapat ditinjau dalam hal sebagai berikut:¹⁸

1. Ikut serta terlibat mengerjakan tugasnya dalam belajar.
2. Bertanya mengenai persoalan yang belum dipahami kepada guru atau temannya.
3. Mencari banyak informasi dalam memecahkan masalah yang di hadapinya.
4. Melakukan diskusi kelompok yang guru arahkan.

¹⁷ Gemi Gustiani et al., "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Website Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Kelas 4 Pada Mata Pelajaran Ipa," *Pendas: Jurna; Ilmiah Pendidikan Dasar* 10, no. 3 (2025): 437–55.

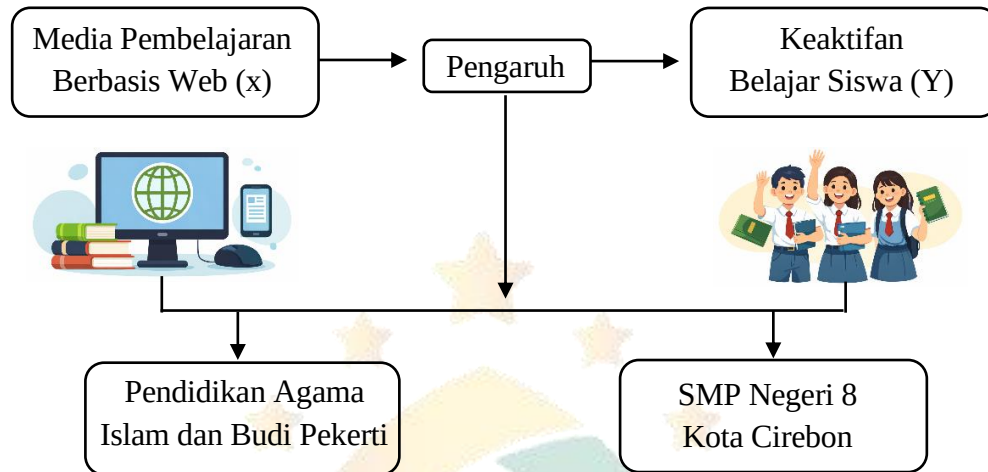
¹⁸ Nana Sudjana, *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar* (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2004).

5. Menilai keterampilan dan hasil-hasil yang didupatkannya.
6. Melatih diri dalam memecahkan soal atau masalah yang sama.
7. Menerapkan apa yang diperoleh dalam menyelesaikan tugas atau persoalan yang dihadapinya.

Menurut Martinis Yamin ada beberapa faktor yang mempengaruhi keaktifan belajar, yaitu memberikan motivasi atau menarik perhatian peserta didik, sehingga mereka berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran, menjelaskan tujuankemampuan dasar kepada peserta didik, mengingatkan kompetensi belajar kepada peserta didik, memberikan stimulus seperti masalah, topik, dan konsep yang akan dipelajari, memberikan petunjuk kepada peserta didik cara mempelajari, memunculkan aktifitas, partisipasi peserta didik dalam kegiatan pembelajaran., memberikan umpan balik, melakukan tagihan-tagihan kepada peserta didik berupa tes sehingga kemampuan peserta didik selalu terpantau dan terukur dan menyimpulkan setiap materi yang disampaikan diakhir pembelajaran. Jadi, keaktifan siswa dapat dilihat dari jenis keaktifan dan faktor terjadinya keaktifan.

Kerangka pemikiran penelitian ini muncul dari kondisi di sekolah, bahwa untuk menciptakan siswa yang aktif dalam proses pembelajaran maka diperlukan penerapan media pembelajaran yang berbasis teknologi salah satunya media pembelajaran berbasis web. Media pembelajaran berbasis web dapat memberikan pengaruh dalam peningkatan keaktifan siswa dalam belajar. Dalam penerapannya, pendidik akan mengkolaborasikan antara ilmu pengetahuan dan ilmu teknologi dengan cara pendidik memilih materi yang sesuai dengan jenjang siswa. Selanjutnya dalam proses pembelajaran, pendidik akan memberikan materi atau tugas yang disangkut pautkan dengan teknologi seperti pembuatan video, pelaksanaan evaluasi melalui quiz digital, serta mencari materi tambahan di internet untuk memperdalam pemahaman siswa.

Gambar 1. 1
Kerangka Teori dalam penelitian



Berdasarkan kerangka pemikiran tersebut, media pembelajaran berbasis web merupakan sebuah kerangka kerja yang mengintegrasikan tiga aspek utama dalam pembelajaran, yakni teknologi, konten interaktif, dan kemudahan dalam pengelolaan serta pembaruan materi. Pendekatan ini menegaskan bahwa keberhasilan pembelajaran tidak hanya bergantung pada pemahaman guru terhadap materi yang diajarkan, melainkan juga pada bagaimana strategi pengajaran diterapkan secara efektif dengan memanfaatkan teknologi. Dalam konteks keaktifan belajar, media pembelajaran berbasis web memungkinkan guru untuk merancang pengalaman pembelajaran yang lebih interaktif, kolaboratif, dan disesuaikan dengan kebutuhan siswa. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran ini dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dengan menyediakan sumber belajar yang beragam serta memberikan kesempatan bagi mereka untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, media pembelajaran berbasis web diharapkan mampu memberikan dampak positif terhadap keaktifan belajar siswa melalui penerapan strategi pembelajaran yang inovatif dan adaptif.