

**PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
MELALUI SI-BAJAKAH KELAS XI TEKNIK KOMPUTER
DAN JARINGAN DI SMK NEGERI 3 PALANGKA RAYA**

Skripsi

Diajukan untuk Memenuhi sebagian Syarat Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)



Oleh

Felia Desintiawati

NIM: 1701112175

**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALANGKA RAYA
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
JURUSAN TARBIYAH
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
2021 M/ 1443 H**

PERNYATAAN ORISINALITAS

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Felia Desintiawati

NIM : 1701112175

Jurusan/Prodi : Tarbiyah/Pendidikan Agama Islam

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Menyatakan skripsi dengan judul **“Efektivitas Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Melalui SI-BAJAKAH Kelas XI Teknik Komputer dan Jaringan di SMK Negeri 3 Palangka Raya ”**, adalah benar karya saya sendiri. Jika kemudian hari karya ini terbukti merupakan duplikat atau plagiat, maka skripsi dan gelar yang saya peroleh dibatalkan.

Palangka Raya, 16 Agustus 2021

Yang Membuat Pernyataan,



Felia Desintiawati
NIM. 1701112175

PERSETUJUAN SKRIPSI

Judul : Efektivitas Pembelajaran Pendidikan Agama Islam
Melalui SI-BAJAKAH Kelas XI Teknik Komputer dan
Jaringan di SMK Negeri 3 Palangka Raya

Nama : Felia Desintiawati

NIM : 1701112175

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

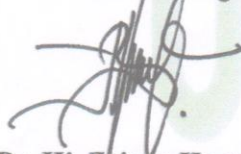
Jurusan : Tarbiyah

Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Setelah diteliti dan diadakan perbaikan seperlunya, dapat disetujui untuk
disidangkan oleh Tim Penguji Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN
Palangka Raya.

Palangka Raya, 16 Agustus 2021

Pembimbing I,



Dr. Hj. Zainap Hartati, M.Ag
NIP. 197306011999032005

Pembimbing II,



Drs. Asmail Azmy H.B., M.Fil.I
NIP. 195609021992031001

Mengetahui: •
Wakil Dekan Bidang Akademik,



Dr. Nurul Wahdah, M.Pd
NIP. 19800307 200604 2 004

Ketua Jurusan Tarbiyah,



Sri Hidayati, M.A
NIP. 19720929 199803 2 002

NOTA DINAS

Hal : **Mohon Diujikan/
Munaqasah**
Skripsi An. Felia
Desintiawati

Palangka Raya, 16 Agustus 2021

Kepada,
Yth. Ketua Jurusan Tarbiyah
FTIK IAIN Palangka Raya
di-
Palangka Raya

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Setelah membaca memeriksa dan mengadakan perbaikan seperlunya, maka kami berpendapat bahwa skripsi saudara:

Nama : Felia Desintiawati
NIM : 1701112175
Judul : Efektivitas Pembelajaran Pendidikan Agama Islam
Melalui SI-BAJAKAH Kelas XI Teknik Komputer dan
Jaringan di SMK Negeri 3 Palangka Raya

Sudah dapat dimunaqasahkan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palangka Raya.

Demikian atas perhatiannya diucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Pembimbing I,



Dr. Hj. Zainap Hartati, M.Ag
NIP. 197306011999032005

Pembimbing II,



Drs. Asmail Azmy H.B., M.Fil.I
NIP. 195609021992031001

PENGESAHAN SKRIPSI

Judul : Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Melalui
SI-BAJAKAH kelas XI Teknik Komputer dan Jaringan
di SMK Negeri 3 Palangka Raya
Nama : Felia Desintiawati
Nim : 1701112154
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan : Tarbiyah
Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Telah diujikan dalam sidang Munaqasah Tim Penguji Skripsi Fakultas Tarbiyah
dan Ilmu Keguruan IAIN Palangka Raya pada:

Hari : Senin
Tanggal : 11 Oktober 2021 M/ 04 Rabiul Awal 1443 H

TIM PENGUJI

1. Saudah, M.Pd.I
(Ketua/Penguji) (.....)
2. H. Mukhlis Rohmadi, M.Pd
(Penguji Utama) (.....)
3. Dr.Hj. Zainap Hartati, M.Ag
(Penguji) (.....)
4. Drs. Asmail Azmy, M.Fil.I
(Sekretaris/Penguji) (.....)

Mengetahui:
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
IAIN



**PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM MELALUI SI-
BAJAKAH KELAS XI TEKNIK KOMPUTER DAN JARINGAN DI SMK
NEGERI 3 PALANGKA RAYA**

ABSTRAK

Penelitian ini bertolak dari keadaan pandemi *Covid-19* yang berpengaruh pada proses pembelajaran dari tatap muka menjadi daring (dalam jaringan). SI-BAJAKAH merupakan Sistem Informasi Belajar Jarak Jauh yang dikembangkan oleh Pemerintah Provinsi Kalimantan Tengah, untuk menunjang pembelajaran secara daring (dalam jaringan). Rumusan masalah dalam penelitian ini, yaitu: bagaimana pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Agama Islam melalui SI-BAJAKAH kelas XI Teknik Komputer dan Jaringan di SMK Negeri 3 Palangka Raya dan faktor apa saja yang mempengaruhi pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Agama Islam melalui SI-BAJAKAH kelas XI Teknik Komputer dan Jaringan di SMK Negeri 3 Palangka Raya. Subjek pada penelitian ini adalah 1 orang guru PAI dan 6 orang siswa kelas XI Teknik Komputer dan Jaringan, Kepala SMKN 3 Palangka Raya dan Wakil Kepala Sekolah Bidang Kurikulum dijadikan sebagai informan.

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan bagaimana pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Agama Islam melalui SI-BAJAKAH kelas XI Teknik Komputer dan Jaringan di SMK Negeri 3 Palangka Raya dan faktor apa saja yang mempengaruhi pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Agama Islam melalui SI-BAJAKAH kelas XI Teknik Komputer dan Jaringan di SMK Negeri 3 Palangka Raya.

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Pengumpulan data menggunakan teknik observasi, wawancara dan dokumentasi, sementara pengabsahan data menggunakan triangulasi sumber dan triangulasi teknik. Sedangkan analisis data yang digunakan adalah *collection data*, *reduction data*, dan *conclusion drawing*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) Pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas XI TKJ SMK Negeri 3 Palangka Raya diwujudkan melalui peran SI-BAJAKAH sebagai aplikasi web yang membantu siswa dalam belajar, melalui proses pembelajaran dengan menggunakan fitur-fitur penunjang pembelajarannya, dan kebutuhan belajar siswa terpenuhi dengan menggunakan SI-BAJAKAH, 2) Faktor yang mempengaruhi pelaksanaan pembelajaran PAI melalui SI-BAJAKAH adalah faktor pendukung yaitu dimana siswa kelas XI TKJ itu sendiri yang telah menguasai sistem teknik jaringan dan komputer sehingga terbantu dengan mudah dan cepat dalam menguasai SI-BAJAKAH, sedangkan faktor penghambat adalah jaringan yang error atau kurang stabil, kuota yang terbatas pada aplikasi tertentu, dan tidak ada notifikasi pembelajaran.

Kata Kunci : Pelaksanaan, Pembelajaran, SI-BAJAKAH

**ISLAMIC RELIGIOUS EDUCATION LEARNING THROUGH SI-
BAJAKAH CLASS XI COMPUTER ENGINEERING AND NETWORKING
IN SMK NEGERI 3 PALANGKA RAYA**

ABSTRACT

This research departs from the state of the Covid-19 pandemic that affects the learning process from face-to-face to online. SI-BAJAKAH is a Distance Learning Information System developed by the Central Kalimantan Provincial Government, to support online learning (in-network). The formulation of the problems in this study are: how effective the learning of Islamic Religious Education through SI-BAJAKAH class XI Computer and Network Engineering in SMK Negeri 3 Palangka Raya and what factors affect the effectiveness of Islamic Religious Education learning through SI-BAJAKAH class XI Computer and Network Engineering in SMK Negeri 3 Palangka Raya. The subject in this research were 1 teacher's Islamic Religious Education and 6 students of class XI Computer and Network Engineering, the Principal of SMKN 3 Palangka Raya and the Deputy Principal of the Curriculum Sector served as informant.

This research aims to describe how the implementation of Islamic Religious Education learning through SI-BAJAKAH class XI Computer and Network Engineering in SMK Negeri 3 Palangka Raya and what factors affect the implementation of Islamic Religious Education learning through SI-BAJAKAH class XI Computer and Network Engineering in SMK Negeri 3 Palangka Raya.

This research uses a type of descriptive research with a qualitative data approach. Data collection uses observation, interview, and documenter technique, while data validator uses sources triangulation and technical triangulation. Meanwhile, data analysis used are data collection, data reduction and conclusion drawing.

The subject of this research are Teachers of Islamic Religious Education and students of class XI of TKJ SMK Negeri 3 Palangka Raya, as well as the Head SMK Negeri 3 Palangka Raya and Deputy Head of Curriculum Field who were used as an informant, While the object of this research is the effectiveness of learning Islamic Religious Education through SI-BAJAKAH in class XI Computer Engineering and SMK Negeri 3 Palangka Raya.

The results showed that: 1) The effectiveness of Islamic Religious Education learning in class XI of TKJ SMK Negeri 3 Palangka Raya was realized through the role of SI-BAJAKAH as a web application that helps students in learning, though the learning process by using learning, support features, and learning needs students are fulfilled by using SI-BAJAKAH, 2) Factors that influence the effectiveness of PAI learning through SI-BAJAKAH are the supporting factors where class XI TKJ students themselves have mastered network and computer engineering systems so that they are helped easily and quickly in mastering SI-BAJAKAH, while the inhibiting factors is an error or unstable network, limited quota for certain application and nothing notification learning.

Keywords: Implementation, Learning, SI-BAJAKAH

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah segala puji bagi Allah Subhanahu Wa Ta'ala yang telah memberikan limpahan rahmat dan hidayah-Nya serta kesempatan kepada peneliti untuk menyelesaikan Skripsi ini dan tidak lupa sholawat dan salam teriring kepada Nabi Muhammad Shallahu'Alaihi Wasalam beserta para keluarga, sahabat dan pengikutnya yang telah membuka cakrawala berpikir di bumi Allah ini.

Peneliti menyadari bahwa penulisan skripsi ini masih jauh dari sempurna, hal ini disadari karena keterbatasan kemampuan dan pengetahuan yang dimiliki. Pada kesempatan ini, peneliti juga mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada orang-orang yang penulis cintai dan hormati yang membantu secara langsung maupun tidak langsung selama pembuatan skripsi ini. Terutama kepada keluarga yang tercinta yang selalu mendo'akan serta memberikan semangat luar biasa dan memberikan dukungan moral maupun materi.

Dalam penulisan skripsi ini pula peneliti telah banyak mendapat bantuan dan masukan dari berbagai pihak, karena itu dengan segala kerendahan hati penelitian mengucapkan banyak terima kasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya, terutama kepada:

1. Rektor IAIN Palangka Raya bapak Dr. H. Khairil Anwar, M. Ag, yang telah memberikan kesempatan kepada peneliti untuk menimba ilmu pengetahuan di IAIN Palangka Raya.
2. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Palangka Raya Ibu Dr. Hj. Rodhatul Jennah, M.Pd. yang telah memberikan izin penelitian.

3. Wakil Dekan Bidang Akademik ibu Dr. Nurul Wahdah, M.Pd yang telah memberikan dukungan dalam penelitian ini.
4. Ketua Jurusan Tarbiyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Palangka Raya ibu Sri Hidayati, M.A, yang telah menyetujui persetujuan skripsi peneliti serta memberikan kebijakan demi kelancaran penulisan skripsi ini.
5. Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam Bapak Drs. Asmail Azmy H.B,M.Fil.I. yang telah menyetujui judul dan menerimanya.
6. Dosen Pembimbing Akademik Bapak Drs. H. Abd Rahman, M.Ag. yang selama ini telah memberikan, bimbingan, nasehat, dan mengarahkan selama menjalankan proses perkuliahan.
7. Pembimbing 1 Ibu Dr. Hj. Zainap Hartati, M.Ag dan pembimbing II Bapak Drs. Asmail Azmy H.B., M.Fil.I yang telah bersedia meluangkan waktu dan telah memberikan bimbingan, arahan, masukan dalam penelitian skripsi ini.
8. Kepada Bapak, Ibu Dosen IAIN Palangka Raya yang telah mendidik, membimbing, mengajarkan dan memberikan ilmu-ilmu yang bermanfaat untuk penelitian.
9. Seluruh dosen Jurusan Tarbiyah khususnya Program Studi Pendidikan Agama Islam (PAI) yang telah berbagi ilmu selama proses perkuliahan.
10. Kepada Kepala Sekolah SMK Negeri 3 Palangka Raya Ibu Hj. Sri Sundari, S.Pd, M.Pd, dan Guru Pendidikan Agama Islam Ibu Dra. Ana Kameloh Dian beserta staf dan jajarannya, yang sudah berbagi wawasan keilmuan sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.

11. Kepada siswa kelas XI Teknik Komputer dan Jaringan yang telah meluangkan waktunya untuk di mintai keterangan data dalam skripsi ini.

Akhir kata, penulis berharap skripsi ini bermanfaat dan dapat memberikan tambahan pengetahuan bagi kita semua. Semoga Allah SWT selalu meridhoi dan memberikan kemudahan disetiap urusan kita amiin ya rabbal alamiin.

Palangka Raya, September 2021
Penulis

Felia Desintiawati
1701112175



MOTTO

فَإِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا (5) إِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا (6)

*Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan, sesungguhnya sesudah
kesulitan itu ada kemudahan.*

(Kementerian Agama Republik Indonesia, 2019:)



PERSEMBAHAN

Alhamdulillah kupersembahkan kepada Allah SWT, atas segala rahmat dan juga kesempatan dalam menyelesaikan tugas akhir skripsi saya dengan segala kekurangannya. Segala syukur kuucapkan kepadaMu Ya Rabb, karena sudah menghadirkan orang-orang berarti disekeliling saya.

Skripsi ini saya persembahkan kepada:

Kedua orang tua saya Ayah (Bahtiar), Ibunda (Rusfilae, S.Pd) dan Adik (Angga Setiadi Fahrel). Terima kasih atas doa, motivasi, semangat, cinta, kasih sayang, dan pengorbanan yang telah diberikan, sehingga saya dapat menyelesaikan perkuliahan ini.

Tidak lupa kepada seluruh jajaran Dosen yang selama ini telah berbagi pengalaman berharga dan ilmu kepada saya.

Skripsi ini saya persembahkan juga untuk sahabat saya yang selalu ada di sisi saya yaitu Fitrianti yang selalu saya repotkan. Saya bahkan tidak bisa menjelaskan betapa bersyukurya saya memiliki sahabat seperti dia.

Terakhir saya ucapkan terimakasih kepada teman-teman angkatan prodi PAI 2017 dan teman-teman kuliah yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu yang sudah memberikan semangat dan kekurangan untuk saya bertahan sampai saat ini.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
PERNYATAAN ORISINALITAS	ii
PERSETUJUAN SKRIPSI	iii
NOTA DINAS	iv
ABSTRAK.....	vi
ABSTRACT.....	vii
KATA PENGANTAR	viii
MOTTO.....	xi
PERSEMBAHAN	xii
DAFTAR ISI.....	xiii
DAFTAR TABEL.....	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Hasil Penelitian yang Relevan	7
C. Fokus Penelitian.....	13
D. Rumusan Masalah.....	13
E. Tujuan Penelitian	13
F. Manfaat Penelitian	14
G. Definisi Operasional.....	15
H. Sistematika Penulisan.....	15
BAB II KAJIAN TEORI.....	17
A. Deskripsi Teoritik.....	17
B. Kerangka Pikir dan Pertanyaan Penelitian.....	34
BAB III METODE PENELITIAN.....	38

A. Metode Penelitian dan Alasan Menggunakan Metode.....	38
B. Tempat dan Waktu Penelitian	39
C. Subjek dan Objek Penelitian	39
D. Instrumen Penelitian.....	40
E. Teknik Pengumpulan Data.....	41
F. Teknik Pengabsahan Data.....	43
G. Teknik Analisis Data.....	43
BAB IV PEMAPARAN DATA.....	45
A. Temuan Penelitian.....	45
B. Hasil Penelitian	46
BAB V PEMBAHASAN	62
A. Pelaksanaan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Melalui SI-BAJAKAH kelas XI TKJ di SMK Negeri 3 Palangka Raya	62
B. Faktor yang Mempengaruhi Pelaksanaan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam melalui SI-BAJAKAH kelas XI TKJ di SMK Negeri 3 Palangka Raya.....	68
BAB VI PENUTUP	72
A. Kesimpulan	72
B. Saran.....	73
DAFTAR PUSTAKA	75

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Persamaan dan Perbedaan pada Penelitian Sebelumnya	11
Tabel 3.1 Stuktur Kerangka Pikir.....	36



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Era globalisasi merupakan era dimana penggunaan teknologi menjadi mudah dan penggunaan teknologi menjadi daya tarik suatu kemajuan Negara. Negara akan dikatakan maju jika Negara tersebut dapat memiliki tingkat penggunaan teknologi tinggi.

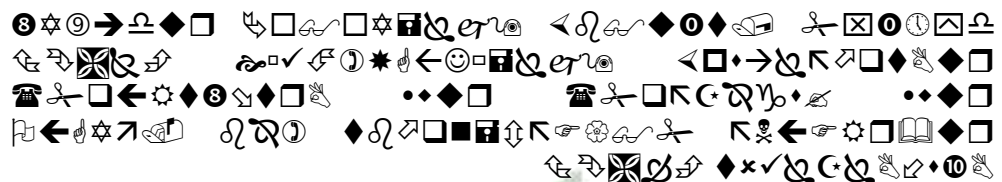
Kemajuan teknologi sendiri merupakan suatu yang tidak bisa dipungkiri untuk kehidupan manusia, karena pada perkembangan teknologi akan berjalan sesuai dengan kemajuan ilmu pengetahuan. Teknologi memberikan banyak manfaat kepada manusia dengan memudahkan urusan-urusan dalam kehidupan sehari-hari.

Teknologi sangatlah berpengaruh dalam aspek kehidupan manusia dan ikut berperan dalam kehidupan masyarakat luas khususnya peran teknologi di bidang Pendidikan. Pendidikan memiliki peran tersendiri dalam proses belajar mengajar.

Undang-undang RI No.20 tahun 2003 Pasal 3 tentang Sistem Pendidikan Nasional.

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokrasi serta bertanggung jawab (Undang-Undang Republik Indonesia, 2011:6).

Untuk itu adanya peran aktif dari seluruh komponen bangsa agar tujuan tersebut dapat tercapai. Sebagaimana firman Allah swt dalam surah Ali Imran ayat 138-139.



Artinya : (Al Quran) Ini adalah penerangan bagi seluruh manusia, dan petunjuk serta pelajaran bagi orang-orang yang bertakwa. Janganlah kamu bersikap lemah, dan janganlah (pula) kamu bersedih hati, Padahal kamulah orang-orang yang paling Tinggi (derajatnya), jika kamu orang-orang yang beriman (Kementerian Agama RI, 2010: 67).

Melihat demikian pentingnya pendidikan agama di sekolah dalam peraturan perundang-undangan di atas, maka pendidikan agama khususnya pendidikan agama Islam, memainkan peran dan tanggung jawab yang sangat besar dalam mewujudkan tujuan pendidikan nasional, terutama untuk mempersiapkan peserta didik dalam memahami ajaran-ajaran agama dan berbagai ilmu yang dipelajari serta melaksanakannya dalam kehidupan sehari-hari, pendidikan agama hendaknya lebih ditekankan untuk mempersiapkan peserta didik agar memiliki budi pekerti atau akhlak yang mulia yang ditunjang dengan penguasaan ilmu dengan baik kemudian mampu mengamalkan ilmunya dengan tetap dilandasi oleh iman yang benar dengan kriteria seperti ini diharapkan pendidikan agama mampu mengangkat derajat para peserta didik sesuai dengan bidang ilmu yang ditekuninya.

Keberhasilan anak dalam belajar merupakan harapan setiap guru dan orang tua bahkan suatu harapan untuk bangsa. Dalam hal ini, keberhasilan

pembelajaran ditunjukkan melalui tujuan pembelajaran oleh peserta didik. Banyak cara untuk memperoleh keberhasilan pembelajaran antara lain dengan menggunakan metode baik dan media yang sesuai. Terlebih lagi satu hal yang harus diakui bahwa salah satu faktor keberhasilan dalam pembelajaran yang merupakan faktor kemampuan guru dalam merencanakan dan melaksanakan pembelajaran. Proses pembelajaran disekolah merupakan tanggung jawab bersama antara pendidik, masyarakat, orang tua maupun pemerintah.

Pandemi *covid-19* telah berdampak pada seluruh aspek kehidupan manusia tidak terkecuali di dunia pendidikan. Sehingga pemerintah harus menerapkan berbagai kebijakan untuk memutuskan mata rantai penyebaran (*covid-19*) salah satunya yaitu kebijakan untuk belajar secara daring. Hal ini sejalan dengan SKB 4 materi nomor 01/KB/2020, Nomor 516 tahun 2020, Nomor HK.03.01/Mankes/363/2020, Nomor 440-882 tahun 2020 tentang panduan penyelenggaraan pembelajaran pada tahun ajaran di masa pandemi *Corona Virus Disease 2019 (covid-19)* (Menteri Pendidikan dan Kebudayaan, Menteri Agama, Menteri Kesehatan, dan Menteri Dalam Negeri Republik Indonesia: 2020).

Tahun pembelajaran 2020/2021 karena adanya pandemi *covid-19* maka pembelajaran tidak dapat dilakukan secara langsung di sekolah, tetapi pembelajaran tetap dilaksanakan melalui kegiatan belajar dari rumah. Sesuai dengan surat edaran Mendikbud Nomor 4 Tahun 2020 tentang pelaksanaan kebijakan dalam masa darurat penyebaran *Corona Virus Disease (COVID-*

19) dianjurkan untuk melakukan proses belajar dari rumah yaitu melalui pembelajaran daring. Pelaksanaan pembelajaran daring ini memerlukan perangkat pendukung seperti komputer atau laptop, gawai, dan alat bantu lain sebagai perantara yang tentu terhubung dengan koneksi jaringan internet.

Perencanaan yang harus dipersiapkan guru secara matang sebelum mengajarkan mata pelajaran, guru juga harus mengetahui karakteristik dari siswa yang akan diajarnya. Setiap anak didik (siswa) itu berlainan kepribadiannya, dan demi untuk suksesnya usaha untuk mendidik mereka, perlu kita mengenal kepribadian mereka (Suryabrata, 2005:77). Tipe belajar yang dimiliki oleh siswa hendaknya dipahami oleh guru seperti ada siswa yang cepat mencerna materi pembelajaran, ada siswa yang tingkatannya sedang, dan ada pula siswa yang tingkatannya lambat dalam mencerna materi pembelajaran yang diberikan oleh guru.

Pembelajaran dilakukan secara daring (dalam jaringan), disebabkan oleh keadaan pandemi covid-19 maka sistem pembelajaran menjadi belajar dari rumah. Salah satu aplikasi web yang digunakan untuk menunjang pembelajaran secara daring (dalam jaringan) khususnya di lingkungan SMK Negeri 3 Palangka Raya yaitu dengan menggunakan SI-BAJAKAH. SI-BAJAKAH merupakan Sistem Informasi Belajar Jarak Jauh yang dikembangkan oleh Pemerintah Provinsi Kalimantan Tengah. SI-BAJAKAH pada umumnya digunakan pada tingkat Sekolah Menengah Atas Sederajat yang berada di bawah naungan Dinas Pendidikan Pemerintah Provinsi Kalimantan Tengah, setiap sekolah yang menggunakan aplikasi ini harus

terdaftar di Dinas Pendidikan Provinsi Kalimantan Tengah terlebih dahulu, dengan adanya aplikasi ini diharapkan pengajar dan peserta didik bisa berkomunikasi dengan jarak jauh tetapi dengan cara yang mudah. Melalui SI-BAJAKAH pendidik dapat melakukan pembelajaran dengan memberikan materi-materi, soal-soal dan video pembelajaran tersebut kepada peserta didik.

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 3 Palangka Raya, aplikasi web SI-BAJAKAH telah digunakan semenjak bulan Maret tahun 2020 dimana saat itu wabah virus covid-19 tengah meningkat, hingga saat ini SI-BAJAKAH masih tetap digunakan dalam proses belajar secara daring (dalam jaringan) yang belum dipastikan kapan akan dilaksanakan kembali proses pembelajaran secara tatap muka. SI-BAJAKAH dibuat dengan filosofi kayu bajakah yaitu Belajar Jarak Jauh Kalimantan Tengah yang bertujuan untuk dapat membantu para pengajar, peserta didik untuk dapat melaksanakan proses pembelajaran secara daring (dalam jaringan). Walaupun masih terkendala situasi pandemi Covid-19, namun Dinas Pendidikan Provinsi Kalimantan Tengah berusaha untuk membuat inovasi pembelajaran melalui aplikasi web yang dirancang untuk membantu pembelajaran daring (dalam jaringan) sesuai dengan himbuan dari Pemerintah Kota Palangka Raya yang mengumumkan bahwa pembelajaran yang dilakukan menggunakan sistem BDR atau Belajar Dari Rumah.

SI-BAJAKAH tentunya memiliki keunggulan yang membedakan daripada aplikasi web lainnya. Hal ini dapat dilihat melalui fitur yang terdapat di dalam SI-BAJAKAH diantaranya adalah pemberian materi bahan ajar dalam berbagai macam bentuk file, membuat daftar hadir, penugasan dan ujian serta dapat langsung menilainya. Salah satu keunggulan SI-BAJAKAH adalah adanya fitur peserta didik tidak dapat melanjutkan materi selanjutnya sebelum menyelesaikan materi sekarang atau sebelumnya. Fitur tersebut mengarahkan kepada peserta didik untuk menyelesaikan terlebih dahulu materi yang seharusnya dipelajari dan fitur itu juga membantu pendidik untuk memantau perkembangan belajar dari peserta didik.

SI-BAJAKAH merupakan aplikasi yang sangat aktif digunakan oleh SMK Negeri 3 Palangka Raya khususnya siswa kelas XI Teknologi dan Jaringan yang sebelumnya pernah mengikuti pembelajaran tatap muka di sekolah sebelum pandemi *Covid-19* terjadi dan kemudian mengikuti pembelajaran secara *online* dengan menggunakan SI-BAJAKAH. Sehingga Si-BAJAKAH dalam proses pembelajaran menjadi satu-satunya aplikasi yang dapat menunjang kegiatan belajar mengajar secara daring (dalam jaringan) yang mudah bagi pendidik maupun siswa kelas XI TKJ di SMK Negeri 3 Palangka Raya. Selain itu, siswa kelas XI TKJ juga memiliki kemampuan di bidang teknologi dan jaringan sehingga hal tersebut mempermudah mereka dalam menggunakan SI-BAJAKAH. SI-BAJAKAH telah terhubung ke berbagai aplikasi atau web lainnya, sehingga mempermudah pendidik dalam memberikan materi maupun soal-soal terkait

pembelajaran yang berlangsung. Namun demikian peneliti ingin melihat lebih jauh tentang penerapan pelaksanaan SI-BAJAKAH sebagai aplikasi web yang digunakan di SMK Negeri 3 Palangka Raya dalam pembelajaran jarak jauh, apakah dapat terlaksana dengan baik menggunakan aplikasi web tersebut yang telah dirancang khusus untuk pembelajaran daring (dalam jaringan).

Berdasarkan uraian di atas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian tentang bagaimana SI-BAJAKAH ini dilaksanakan dengan mengangkat judul “Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Melalui SI-BAJAKAH Kelas XI Teknik Komputer dan Jaringan di SMK Negeri 3 Palangka Raya”

B. Hasil Penelitian yang Relevan

Penulis menggali informasi dan tulisan ilmiah lainnya yang berkaitan dengan pembahasan skripsi ini untuk dijadikan sebagai sumber acuan dalam penelitian ini :

1. Skripsi oleh Wa Linda tahun 2019, Institut Agama Islam Negeri Kendari, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan. Judul Skripsi “Efektivitas Penggunaan Google Classroom Sebagai Media Pembelajaran”. Google classroom merupakan layanan berbasis Internet yang disediakan oleh google sebagai sebuah sistem pembelajaran. Para dosen dan mahasiswa yang menggunakan aplikasi ini dapat melakukan pembelajaran secara online melalui komputer dan telepon genggam yang dimiliki masing-masing mahasiswa yang memungkinkan terciptanya ruang kelas di dunia

maya. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat efektivitas google classroom dalam proses pembelajaran. Efektifitas itu dilihat dari aspek mekanisme penggunaan google classroom, respon dan pemahaman mahasiswa terhadap materi, dan kendala yang didapatkan dalam penggunaan google classroom sebagai media pembelajaran. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif kualitatif. Pengumpulan data diperoleh melalui metode wawancara dan dokumentasi dengan dosen dan para mahasiswa program studi Bahasa Inggris semester IV angkatan 2016. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan google classroom cukup efektif tapi belum maksimal dan tidak efisien. Efektifnya dilihat dari pembuatan dan pengiriman tugas serta penyajian materi. Ketidak maksimalnya dipengaruhi oleh beberapa kendala tehknik. Sedangkan ketidak efisiennya karena setiap pembelajaran ini tidak bisa terhitung dalam satu kali pertemuan artinya proses perkuliahan tetap 16 kali pertemuan dalam satu semester sehingga ini menjadi tidak efisien. Selain itu, ada beberapa kendala tehnik yang disebabkan karena beberapa hal diantaranya para mahasiswa dari setiap kelompok belajar tidak semuanya masuk ke akun yang telah disediakan oleh dosen yang bersangkutan. Selain itu, ada juga mahasiswa yang tidak memiliki hp android, ada juga mahasiswa tidak memiliki paket data pada saat diskusi online sedang berlangsung bahkan ada juga mahasiswa yang mengirim tugas menggunakan akun teman (Linda, 2019: iv).

2. Artikel Publikasi oleh Bibit Sulasto tahun 2016 dari Universitas Muhammadiyah Surakarta, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Judul artikel “Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Video Untuk Mencapai Tujuan Pembelajaran IPS Materi Letak Wilayah Indonesia Siswa Kelas VII SMP Negeri 2 Banyudono”. proses belajar mengajar siswa di kelas masih menggunakan metode konvensional (ceramah), sehingga penggunaan media video dalam pembelajaran sangat diperlukan untuk menciptakan suasana kelas yang lebih menarik agar siswa di kelas tidak merasa bosan dengan adanya media pembelajaran video. Penelitian ini termasuk jenis penelitian kuantitatif dengan penggunaan media video dalam pembelajaran. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran video dibandingkan dengan metode konvensional pada materi letak wilayah Indonesia Kelas VII SMP N 2 Banyudono Boyolali. Metode penelitian ini menggunakan jenis penelitian eksperimen dengan menggunakan soal Pre Test – Post Test. Terdapat dua kelas dalam penelitian ini yaitu kelas eksperimen menggunakan media video dan kelas kontrol menggunakan metode konvensional (ceramah). Populasi dalam penelitian ini adalah kelas VII SMP Negeri 2 Banyudono Boyolali yang terdiri dari 8 kelas dengan jumlah 238 siswa. Jumlah Sampel dalam penelitian ini adalah 68 siswa. Teknik pengambilan sampling menggunakan convenience sampling (sampling seadanya dari nilai rata-rata tertinggi kelas VII), dari penelitian ini menyimpulkan bahwa kelas kontrol memiliki nilai post test rata-rata sebesar 56%, bila

dibandingkan dengan hasil nilai post test kelas eksperimen mengalami peningkatan setelah mendapatkan perlakuan yaitu dengan menggunakan media video pembelajaran dalam kegiatan proses belajar mengajar dikelas yang memiliki nilai rata-rata sebesar 74%, dalam hal ini nilai rata-rata post test kelas eksperimen lebih tinggi karena memiliki selisih 18% dengan nilai rata-rata kelas kontrol (Sulasto, 2016: 4).

3. Skripsi oleh Aldila Siddiq Hastomo tahun 2013 dari Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan. Judul skripsi “Efektivitas Media Pembelajaran E-Learning Terhadap Prestasi Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa Di SMA Negeri 1 Yogyakarta”. Pembelajaran jarak jauh ini dilakukan sesuai dengan anjuran yang telah ditentukan oleh pemerintah yang sudah dilakukan dari pertengahan bulan Maret 2020 hingga saat ini. Pembelajaran jarak jauh ini dilakukan sesuai dengan anjuran yang telah ditentukan oleh pemerintah guna memutus mata rantai penyebaran virus covid-19. Adapun aplikasi yang digunakan oleh guru kelas III SD PTQ Annida dalam melaksanakan pembelajaran daring tersebut seperti, Whatsaap, Google Form, Google Meet, dan Kine Master. Penelitian ini membahas tentang penerapan dan efektivitas media *E-learning*. Hasil Penelitian menunjukkan penerapan *E-Learning* menggunakan *Blended Learning*, yakni program pembelajaran yang menggabungkan antara teknologi informasi dan komunikasi atau web bases dengan pertemuan langsung. Dalam Pembelajaran PAI tidak sepenuhnya menggunakan

sistem *E-Learning* atau sistem konvensional saja, akan tetapi penggabungan keduanya. Selain itu penerapan media *E-Learning* dalam pembelajaran PAI dinyatakan efektif terhadap prestasi belajar siswa. Menurut siswa SMA Negeri 1 Yogyakarta melalui angket yang disebarakan oleh peneliti menunjukkan bahwa *E-Learning* sangat bermanfaat sebagai media pendukung dalam pembelajaran PAI (Hastomo, 2013: ix).

Perbedaan penelitian peneliti dengan ketiga penelitian di atas adalah Wa Linda memfokuskan pada Efektivitas penggunaan Google Classroom, Bibit Sulasto memfokuskan Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Video Untuk Mencapai Tujuan, dan Aldilla Siddiq Hastomo lebih memfokuskan ada Penerapan dan Efektivitas Pembelajaran menggunakan Media *E-Learning*.

Tabel 1.1
Persamaan dan Perbedaan Terhadap Penelitian Sebelumnya

No	Nama, Tahun dan Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Keterangan
1	2	3	4	5
1	Wa Linda (2019) Efektivitas Penggunaan Google Classroom Sebagai Media Pembelajaran	Objek yang diteliti yaitu terkait penggunaan aplikasi media pembelajaran. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif Penelitian berkaitan dengan pembelajaran online	Penelitian sebelumnya menggunakan media pembelajaran dalam bentuk aplikasi Google Classroom sedangkan pada penelitian ini menggunakan aplikasi SI-BAJAKAH. Penelitian sebelumnya menggunakan subjek pada Tingkat lembaga pendidikan (Mahasiswa	Skripsi

			Bahasa Inggris) sedangkan pada penelitian ini menggunakan subjek pada Tingkat lembaga pendidikan (SMA/SMK)	
--	--	--	--	--

1	2	3	4	5
2	Bibit Sulasto (2016) Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Video Untuk Mencapai Tujuan Pembelajaran IPS Materi Letak Wilayah Indonesia Siswa Kelas VII SMP Negeri 2 Banyudono	Objek yang diteliti yaitu terkait penggunaan media pembelajaran. Penelitian berkaitan dengan kendala yang dihadapi	Pada penelitian sebelumnya menggunakan media pembelajaran video sedangkan pada penelitian ini menggunakan media berupa aplikasi SI-BAJAKAH Penelitian sebelumnya menggunakan subjek pada Tingkat lembaga pendidikan (SMP) sedangkan pada penelitian ini menggunakan subjek pada Tingkat lembaga pendidikan (SMA/SMK) Metode yang digunakan pada penelitian sebelumnya adalah metode kuantitatif, sedangkan pada penelitian ini menggunakan metode kualitatif	Skripsi
3	Aldilla Siddiq Hastomo (2013) Efektivitas Media Pembelajaran E-Learning Terhadap Prestasi Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa di SMA Negeri 1 Yogyakarta	Objek yang diteliti yaitu terkait media pembelajaran. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif Penelitian berkaitan dengan kendala yang dihadapi Penelitian dilakukan pada Tingkat lembaga	Pada penelitian sebelumnya menggunakan media pembelajaran e-learning sedangkan pada penelitian ini menggunakan media berupa aplikasi SI-BAJAKAH	Skripsi

		pendidikan (SMA/SMK)		
--	--	----------------------	--	--

C. Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang di atas, Peneliti fokus pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam melalui SI-BAJAKAH kelas XI Teknik Komputer dan Jaringan di SMK Negeri 3 Palangka Raya pada masa covid-19. Selain itu, peneliti juga fokus pada faktor yang mempengaruhi pembelajaran PAI melalui SI-BAJAKAH kelas XI Teknik Komputer dan Jaringan di SMK Negeri 3 Palangka Raya.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas dapat diuraikan rumusan masalah yaitu :

1. Bagaimana pelaksanaan pembelajaran PAI menggunakan SI-BAJAKAH kelas XI Teknik Komputer dan Jaringan di SMK Negeri 3 Palangka Raya?
2. Apa saja faktor yang mempengaruhi pelaksanaan pembelajaran PAI melalui SI-BAJAKAH kelas XI Teknik Komputer dan Jaringan di SMK Negeri 3 Palangka Raya?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan di atas, maka tujuan penelitian ini yaitu :

1. Untuk mendeskripsikan pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Agama Islam melalui SI-BAJAKAH di kelas XI Teknik Komputer dan Jaringan di SMK Negeri 3 Palangka Raya.

2. Untuk mengetahui faktor penghambat dan pendukung yang mempengaruhi pembelajaran Pendidikan Agama Islam melalui SI-BAJAKAH kelas XI Teknik Komputer dan Jaringan di SMK Negeri 3 Palangka Raya.

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian dari pelaksanaan pembelajaran PAI melalui SI-BAJAKAH kelas XI Teknik Komputer dan Jaringan di SMK Negeri 3 Palangka Raya adalah :

1. Manfaat Teoristik

Bagi Peneliti, dapat menambah wawasan dan ilmu pengetahuan, terutama dalam bidang pendidikan serta mengetahui lebih mendalam tentang pengembangan keilmuan dengan menggunakan aplikasi pembelajaran jarak jauh di bidang pendidikan khususnya SI-BAJAKAH.

2. Manfaat Praktik

- a. Hasil Penelitian ini diharapkan dapat berguna secara akademik bagi penulis lain yang ingin melakukan penelitian dengan tema yang berkaitan.
- b. Hasil Penelitian ini dapat digunakan sebagai input bagi Kepala sekolah, Pendidik, dan Peserta didik dalam mengetahui tentang pembelajaran jarak jauh menggunakan SI-BAJAKAH agar dapat menjadi acuan dan panduan dalam meningkatkan kegiatan belajar mengajar guna menciptakan generasi yang lebih cerdas dan berprestasi.

G. Definisi Operasional

Agar pembahasan dalam penelitian proposal ini lebih terarah dan terfokus pada permasalahan yang dibahas, agar menghindari interpretasi lain maka perlu definisi operasional yaitu:

1. Pembelajaran

Pembelajaran merupakan interaksi yang jelas antara guru dan siswa, sehingga akan terpadu dua kegiatan, yaitu tindakan penyampaian ilmu pengetahuan melalui kegiatan mengajar (usaha guru) dan tindakan perubahan tingkah laku melalui kegiatan belajar (usaha siswa) yang berguna untuk mencapai tujuan pembelajaran.

2. Pendidikan Agama Islam

Pendidikan Agama Islam adalah suatu pembelajaran untuk memperkuat iman dan ketakwaan, sesuai dengan ajaran Islam. Menghormati orang lain dalam berhubungan keukunan dan Kerjasama antar umat yang beragama dalam membimbing anak yang beragama Islam.

3. SI-BAJAKAH

SI-BAJAKAH yaitu Sistem Informasi Belajar Jarak Jauh Kalimantan Tengah memiliki berbagai fitur yang di dalamnya terdapat pemberian materi bahan ajar dalam berbagai macam bentuk file, membuat absensi, penugasan dan ujian serta dapat langsung menilainya.

H. Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penulisan dari penelitian ini yaitu :

- Bab I** : Pendahuluan yang mencakup, latar belakang, hasil penelitian yang relevan/sebelumnya, fokus penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi dan sistematika penulisan.
- Bab II** : Telaah teori yang mencakup deskriptif teoristik tentang pendapat para ahli dari berbagai sumber yang mendukung penelitian. Dalam deskripsi teoristik ini memuat pembahasan tentang Pelaksanaan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam, Sistem Informasi, teori BAJAKAH. Selain itu terdapat kerangka berpikir dan pertanyaan penelitian.
- Bab III** : Metode penelitian yang mencakup, alasan menggunakan metode kualitatif, waktu dan tempat penelitian, subjek dan objek penelitian, Instrumen penelitian teknik pengumpulan data dan teknik pengabsahan data dan analisis data.
- Bab IV** : Pemaparan data, didalamnya membahas mengenai gambaran umum lokasi penelitian dan penyajian data.
- Bab V** : Pembahasan terdiri dari pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Agama Islam melalui SI-BAJAKAH kelas XI TKJ di SMK Negeri 3 Palangka Raya, dan faktor apa saja yang mempengaruhi pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Agama Islam melalui SI-BAJAKAH.
- Bab VI** : Penutup berisi simpulan dan saran.



BAB II

KAJIAN TEORI

A. Deskripsi Teoritik

1. Pembelajaran

Pengertian pembelajaran berbeda dengan istilah pengajaran, perbedaannya terletak pada orientasi subjek yang difokuskan, dalam istilah pengajaran guru merupakan subjek yang lebih berperan aktif dalam kegiatan belajar mengajar, sedangkan pembelajaran memfokuskan pada peserta didik. Untuk memahami hakikat pembelajaran dapat dilihat dari dua segi, yaitu dari segi bahasa (etimologis) dan istilah (terminologis). Secara bahasa, kata pembelajaran merupakan terjemahan dari bahasa Inggris, *instruction* yang bermakna sederhana “upaya untuk membelajarkan seseorang atau kelompok orang, melalui berbagai upaya (*effort*) dan berbagai strategi, metode dan pendekatan ke arah pencapaian tujuan yang telah direncanakan”. Secara terminologis, *Association for educational Communication and Technology* (AECT) mengemukakan bahwa pembelajaran (*instructional*) merupakan suatu sistem yang didalamnya terdiri dari komponen-komponen sistem instruksional, yaitu komponen pesan, orang, bahan, peralatan, teknik dan latar atau lingkungan (Majid, 2012: 269-270).

Pembelajaran juga dapat diartikan sebagai kegiatan yang dilakukan guru secara terpadu dalam desain instruksional (*instructional design*) untuk membuat siswa atau peserta didik belajar secara aktif

(student active learning), yang menekankan pada penyediaan pada sumber belajar (Gunawan, 2014: 116). Beberapa ahli merumuskan pengertian pembelajaran sebagai berikut;

- a) Menurut Syaiful Sagala, pembelajaran adalah membelajarkan siswa menggunakan azas pendidikan maupun teori belajar yang merupakan penentu utama keberhasilan pendidikan. Pembelajaran merupakan proses komunikasi dua arah. Mengajar dilakukan oleh pihak guru sebagai pendidik, sedangkan belajar dilakukan oleh peserta didik.
- b) Menurut Corey, pembelajaran adalah suatu proses dimana lingkungan seseorang secara disengaja dikelola untuk memungkinkan ia turut serta dalam kondisi khusus atau menghasilkan respon terhadap situasi tertentu.
- c) Menurut Oemar Hamalik, pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material fasilitas, perlengkapan dan prosedur yang saling mempengaruhi dalam mencapai tujuan pembelajaran. Manusia yang terlibat dalam sistem pembelajaran terdiri atas siswa, guru dan tenaga lainnya, misalnya tenaga laboratorium. Materil meliputi bukubuku, papan tulis fotografi, slide dan film, audio dan video tape. Fasilitas dan perlengkapan terdiri dari ruangan kelas, perlengkapan audio visual juga komputer. Prosedur meliputi jadwal dan metode penyampaian informasi, praktek, belajar, ujian dan sebagainya (Ramayulis, 2012: 338-339).

Berdasarkan pendapat dari para ahli mengenai pengertian pembelajaran, Syaiful Sagala dan Oemar Hamalik lebih mengartikan pembelajaran sebagai aktifitas yang tidak hanya didominasi oleh pendidik saja, ataupun sebaliknya, namun keduanya memiliki peran yang sama pentingnya untuk mencapai tujuan pembelajaran. Sedangkan Corey lebih memandang pembelajaran sebagai proses penyampaian pengetahuan (transfer of knowledge) sehingga mengutamakan pengelolaan lingkungan agar peserta didik dapat menghasilkan respon yang baik berupa penerimaan informasi secara maksimal.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan sebuah sistem, yaitu suatu totalitas yang melibatkan berbagai komponen yang saling berinteraksi. Untuk mencapai interaksi pembelajaran, sudah tentu perlu adanya komunikasi yang jelas antara guru dan siswa, sehingga akan terpadu dua kegiatan, yaitu tindakan penyampaian ilmu pengetahuan melalui kegiatan mengajar (usaha guru) dan tindakan perubahan tingkah laku melalui kegiatan belajar (usaha siswa) yang berguna untuk mencapai tujuan pembelajaran.

2. Pengertian Pendidikan Agama Islam

Menurut Khoiriyah

Pendidikan Islam atau Pendidikan Agama Islam merupakan usaha sadar dan terencana untuk menyiapkan siswa dalam menyakini, memahami, menghayati dan mengamalkan ajaran Islam melalui kegiatan bimbingan, pengajaran dan pelatihan (Khoiriyah 2012:5).

Selain itu, Pendidikan Agama Islam adalah suatu usaha yang sistematis dan pragmatis dalam membimbing anak didik yang beragam membimbing anak didik yang beragam Islam dengan cara sedemikian rupa, sehingga ajaran-ajaran Islam itu benar-benar dapat menjiwai, menjadi bagian yang integral dalam dirinya. Yakni, ajaran Islam itu benar-benar di pahami, yakni kebenarannya, diamalkan menjadi pedoman hidupnya, menjadi pengontrol terhadap perbuatan-perbuatan, pemikiran dan sikap mental (Patoni 2004:15).

Pendidikan Agama Islam merupakan proses bimbingan dan arahan yang dilakukan secara sadar dan terencana untuk memberi pemahaman terhadap pesan yang terkandung di dalam agama Islam secara utuh dan komprehensif. Dengan kata lain, Pendidikan Agama Islam merupakan proses memahami nilai-nilai atau pesan yang terkandung dalam agama Islam yang meliputi tiga aspek yang tidak bisa dipisahkan yaitu aspek *knowing*, *doing*, dan *being* (Muchith, 2016:220).

Berdasarkan penjelasan diatas, dapat dipahami bahwa pelaksanaan pembelajaran PAI yaitu suatu pembelajaran agar siswa dapat belajar dengan mudah, menyenangkan dan dapat tercapai tujuan pembelajaran sesuai dengan harapan.

3. Faktor yang Mempengaruhi Pelaksanaan Pembelajaran PAI

a. Faktor internal Siswa

Menurut Hamzah B Uno dan Nurdin Muhammad (2012: 198) terdapat dua faktor yang berasal dari siswa yang dapat mempengaruhi pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Agama Islam yaitu aspek fisiologis dan aspek psikologis. Keduanya dijelaskan sebagai berikut:

1) Aspek Fisiologis

Kondisi kesehatan tubuh secara umum dapat mempengaruhi semangat dan konsentrasi belajar siswa dalam mengikuti pelajaran. Tubuh yang lemah mudah sakit dapat menurunkan kualitas kognitif siswa, sehingga materi pelajaran menjadi sulit dicerna (Uno dan Nudin, 2012:198).

Dengan demikian, agar proses pembelajaran dapat berjalan dan berlangsung dengan baik, sebaiknya seorang siswa menjaga kesehatan agar pada saat mengikuti kegiatan pembelajaran siswa menjadi lebih fokus, dapat menerima dan menyerap materi yang disampaikan oleh guru dengan baik. Apabila disaat pandemi ini, dimana pembelajaran dilaksanakan dari rumah, itu berarti siswa harus belajar lebih keras untuk dapat memahami materi yang diajarkan, karena pembelajaran seperti sekarang ini, siswa dituntut menjadi lebih aktif agar mengerti dan memahami materi yang diajarkan oleh guru.

Seperti yang telah dijelaskan oleh Hamzah B Uno dan Nurdin Muahammad, bahwanya aspek fisiologi secara umum dapat mempengaruhi konsentrasi belajar siswa.

2) Aspek Psikologis (Rohaniah)

Faktor psikologis yang mempengaruhi keberhasilan belajar meliputi hal yang berkaitan dengan kondisi belajar siswa adalah kondisi mental yang mantap dan stabil (Uno dan Nurdin, 2012: 199).

Faktor psikologis meliputi hal-hal sebagai berikut :

a. Intelegensi

Intelegensi merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi keberhasilan belajar seseorang, apabila intelegensi seseorang lebih baik diantara yang lainnya tentu akan lebih mudah untuk menerima dan memahami apa yang telah diajarkan oleh gurunya. Akan tetapi intelegensi bukanlah salah satu faktor yang menjadi penentu akan keberhasilan belajar seorang siswa. Masih ada faktor-faktor internal lainnya yang dapat menjadi salah satu penyebab efektif atau tidaknya suatu proses pembelajaran.

b. Kemauan

Kemauan dapat dikatakan sebagai penentu utama keberhasilan belajar seseorang. Dengan kata lain, kemauan dapat dikatakan sebagai motor penggerak utama yang

menentukan keberhasilan seseorang dalam setiap segi kehidupannya.

Oleh karena itu, untuk mencapai suatu tujuan yang diinginkan seseorang siswa sudah seharusnya untuk selalu memiliki kemauan untuk mengikuti pembelajaran, setelah seseorang siswa mampu untuk mempertahankan dan meningkatkan kemampuannya untuk mencari tahu dan ingin mempelajari materi tertentu, kemungkinan besar tujuan pembelajaran dapat tercapai dan proses pembelajaran dapat berjalan dengan efektif.

c. Bakat

Bakat merupakan salah satu faktor yang dapat menunjang keberhasilan belajar seseorang dalam suatu bidang tertentu. Bakat dapat menentukan tinggi rendahnya kemampuan seseorang dalam melaksanakan sesuatu atau bidang tertentu, semakin berbakat seseorang maka akan semakin baik pula hasil yang akan diperoleh.

d. Daya Ingat

Daya ingat sangat mempengaruhi keberhasilan belajar seseorang. Daya ingat dapat didefinisikan sebagai daya jiwa untuk memasukkan, menyimpan, dan mengeluarkan, kembali suatu kesan atau gambaran yang tertinggal di dalam jiwa.

e. Daya Konsentrasi

Daya konsentrasi merupakan suatu kemampuan untuk memfokuskan pikiran, kemauan, perasaan, dan segenap panca indera untuk difokuskan kepada satu objek yang dikehendakinya. Apabila seorang siswa dapat memfokuskan pikirannya pada saat proses pembelajaran sedang berlangsung tentu pembelajaran akan mendapatkan hasil yang baik pula, apabila pembelajaran Pendidikan Agama Islam pada guru yang menyampaikan materi hanya menggunakan metode yang sama, tentu akan sangat membosankan dan akan membuat siswa menjadi malas untuk belajar apabila berudaha memahami materi yang diajarkan.

b. Faktor Eksternal

Faktor eksternal merupakan faktor yang bersumber dari luar individu itu sendiri. Faktor eksternal meliputi lingkungan keluarga, faktor lingkungan sekolah, faktor lingkungan masyarakat, dan faktor waktu, faktor-faktor tersebut dijelaskan sebagai berikut:

1. Faktor Lingkungan Keluarga

Faktor lingkungan keluarga merupakan faktor yang utama dapat menentukan keberhasilan suatu proses pembelajaran, keefektifan pembelajaran dapat dicapai sesuai harapan apabila faktor lingkungan keluarga dapat mendukung pada setiap tahap-tahap dan prosesnya. Thursan Hakim

mengatakan lingkungan keluarga yang dapat menentukan keberhasilan pembelajaran adalah adanya hubungan yang harmonis di antara sesama keluarga, tersedianya tempat dan peralatan belajar, keadaan ekonomi keluarga yang cukup tenang, adanya perhatian yang besar dari orang tua terhadap proses perkembangan dan belajar anaknya.

Selanjutnya, apabila pembelajaran Pendidikan Agama Islam dilaksanakan dari rumah, mungkin saja yang menjadi salah satu faktor penghambatnya di dalam lingkungan keluarga adalah orang tua siswa yang tidak mengerti dan menguasai materi yang dipelajari anaknya sehingga siswa merasa lebih kesulitan karena ia bingung harus bertanya kepada siapa, apabila pembelajaran secara langsung dilaksanakan di sekolah mungkin saja ia dapat bertanya secara langsung mengenai materi yang tidak dipahami tersebut kepada gurunya.

2. Faktor Lingkungan Masyarakat

Dalam suatu pembelajaran terdapat suatu lingkungan yang dapat menjadi faktor pendukung keberhasilan suatu proses pembelajaran. Apabila seorang siswa berada di lingkungan yang baik dan dapat mendukung proses pembelajarannya tentu akan membantu siswa untuk belajar, contohnya apabila ia meraskesulitan terhadap salah satu materi yang tidak mudah dipahami ia bisa saja bertanya kepada orang-

orang di sekitarnya yang dianggap lebih mengerti mengenai maksud dari materi yang dipelajari tersebut.

Oleh karena itu sebagai seorang siswa dan juga orang tua seharusnya mampu untuk memilah dan memilih lingkungan seperti apa yang dapat mendukung proses berlangsungnya suatu pembelajaran bukan lingkungan yang dapat menjerumuskan siswa kepada hal-hal yang buruk.

3. Faktor Waktu

Waktu merupakan suatu faktor yang berpengaruh dalam suatu proses pembelajaran, karena yang menjadi masalah bagi seorang siswa adalah cara mereka untuk membagi waktu, bukan ada atau tidaknya waktu. Apabila seorang siswa mampu untuk membagi waktu dengan baik tentu hal ini akan sangat mendukung proses pembelajaran dan akan mudah untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran tersebut.

Apabila seorang siswa dapat membagi waktu dengan baik dan mengutamakan hal-hal yang penting dengan mengesampingkan sesuatu yang bersifat hiburan, tentu akan membuat siswa dapat mencapai keberhasilan dan pembelajaran dapat dikatakan efektif, dan tentunya tujuan pembelajaran dapat tercapai sesuai dengan apa yang telah diharapkan.

4. Solusi untuk Mengatasi Pembelajaran Daring

Pemilihan solusi adalah suatu kegiatan kognitif yang kompleks dengan melibatkan suatu proses dan strategi (Hudiono, 2007: 12).

Menurut Munif Chatib solusi adalah cara atau jalan yang digunakan untuk memecahkan atau menyelesaikan masalah tanpa adanya tekanan. Maksud adanya tekanan adalah adanya objek objektivitas dalam menentukan solusi di mana orang yang mencari solusi tidak memaksakan pendapat pribadinya dan pedoman pada kaidah atau aturan yang ada (Chatif, 2011: 11). Jadi solusi adalah jalan keluar atau jawaban dari suatu masalah yang dihadapi.

Solusi dalam menghadapi permasalahan yang timbul pada saat pembelajaran daring menurut (Muslimah,2021: 14).

- a. Pekerjaan rumah dan penugasan sebisa mungkin tidak membebani siswa sehingga tidak mengganggu kesehatan fisik dan psikis siswa.
- b. Orang tua harus mengalokasikan kesediaan waktu untuk mendampingi putra-putrinya selama belajar dirumah.
- c. Siswa yang tidak bisa mengikuti pembelajaran daring karena tidak punya gawai atau signal yang tidak stabil, perlu mempunyai solusi yang bijak agar mempunyai hak yang sama untuk belajar seperti teman-temannya yang lain dengan kekhususan.
- d. Bagi siswa yang terkendala dengan pulsa atau kuota data yang mahal, maka pihak sekolah dapat memfasilitasinya dengan pemberian pulsa dari dana subsidi tertentu.

5. SI-BAJAKAH

SI-BAJAKAH ialah sistem informasi belajar jarak jauh Kalimantan Tengah diperkenalkan sebagai *Learning Management System* kepada para pengajar pada tanggal 25 juni 2020 oleh Dinas

Pendidikan Provinsi Kalimantan Tengah. *Learning Management System* menggunakan teknologi berbasis web untuk berkomunikasi, berkolaborasi, belajar, transfer ilmu pengetahuan, dan pembelajaran guna menambah nilai kepada peserta didik maupun karyawan di sebuah perusahaan bisnis.

SI-BAJAKAH berasal dari kata bajakah yang merupakan filosofi pohon bajakah. Bajakah merupakan jenis tanaman yang banyak ditemui di pulau Kalimantan. Tanaman bajakah umumnya tumbuh secara merambat di ketinggian lebih dari lima meter. Bajakah merupakan tanaman yang dimanfaatkan sebagai obat herbal bagi sebagian masyarakat Indonesia, khususnya suku Dayak. Senyawa fenolik yang terkandung dalam kayu bajakah diketahui memiliki aktivitas antioksidan yang sangat kuat. Selain dapat menangkal efek radikal bebas, antioksidan juga berperan penting dalam penyembuhan penyakit degeneratif seperti diabetes, kerusakan hati, penyakit kardiovaskuler, dan kanker.

Filosofi bajakah tersebut mencetuskan nama aplikasi berbasis web yang disebut SI-BAJAKAH. Diharapkan dengan adanya SI-BAJAKAH ini dapat membantu para pengajar dan siswa untuk dapat melaksanakan proses pembelajaran, walaupun terjadi wabah *Virus Covid 19*. Sistem Daring menggunakan aplikasi berbasis web ini merupakan sumbangsih kolaborasi Penggiat IT Edukasi di Lingkungan Disdik Kalimantan Tengah.

SI-BAJAKAH bukan satu satunya sistem daring yang bisa digunakan, sekolah yang sudah menggunakan sistem kelas daring seperti rumah belajar, ruang guru, google classrom dan lainnya, silahkan dilanjut aktivitasnya. Intinya sistem kelas *Daring* membuat para guru dan siswa berinteraksi secara *Daring* dengan mudah.

SI-BAJAKAH digunakan pendidik dan peserta didik dengan membuat akun terlebih dahulu yang terdaftar di website SI-BAJAKAH. SI-BAJAKAH memungkinkan untuk memiliki sekolah maya, seluruh rombel dalam satu sekolah dapat dibuatkan kelasnya dan disiapkan ruang pembelajaran untuk setiap mata pelajaran beserta pendidik masing-masing.

a. Perangkat yang digunakan

- 1) Smartphone
- 2) Laptop/komputer
- 3) Internet

b. Fitur SI-BAJAKAH

1) *Assignment*

Dengan aktifitas ini, pendidik dapat memberikan tugas dalam bentuk soal-soal, penyusunan makalah, laporan dan sebagainya.

Selanjutnya tugas tersebut dikumpul melalui cara upload yang sudah disediakan fasilitasnya pada bagian penyampaian tugas.

Jenis file yang dapat dikirim misalnya *Word Documents*, *Spreadsheets*, *Images*, *Audio* dan *Vdeo Clips*. Selanjutnya

pendidik dapat melihat dan menilai tugas yang telah dikirim peserta didik.

2) *Attendance*

Daftar absensi siswa, fitur ini tidak secara langsung terdapat pada *moodle*, perlu ditambahkan sehingga terdaftar dalam aktivitas.

3) *Chat*

Aktivitas ini setiap peserta didik dapat berdiskusi secara *real-time via web*, diskusi secara langsung ini dapat berlangsung antara pendidik dengan peserta didik atau dengan peserta didik dengan peserta didik.

4) *Choice*

Aktivitas ini sangat sederhana, pendidik memberikan beberapa pertanyaan dan menyediakan beberapa pilihan jawaban. Aktivitas ini dapat digunakan sebagai polling untuk merangsang daya pikir terhadap sebuah topik bahan ajar tertentu.

5) *Database Activity*

Aktivitas ini, Pendidik dan peserta didik dapat membuat, melihat dan mencari bank data mengenai topik apapun. Format dan struktur data yang dimasukkan hampir tidak terbatas, termasuk gambar, file, *URL*, nomor, dan *text*

6) *External tool*

Modul alat eksternal aktivitas memungkinkan peserta didik untuk berinteraksi dengan sumber belajar dan kegiatan di situs web lain. Misalnya, alat eksternal dapat memberikan akses ke jenis kegiatan baru atau bahan pembelajaran dari sumber lainnya. Membuat kegiatan alat eksternal, penyedia alat yang mendukung *LTI* (Belajar Alat Interoperabilitas) diperlukan. Seorang guru dapat menciptakan kegiatan alat eksternal atau menggunakan alat yang sebelumnya telah dikonfigurasi oleh administrator *moodle*. Kegiatan alat eksternal berbeda dari sumber bahan ajar melalui *URL*.

7) *Feedback*

Modul kegiatan umpan balik memungkinkan seorang guru untuk menciptakan sebuah survei untuk mengumpulkan umpan balik dari para siswa menggunakan berbagai jenis pertanyaan termasuk pilihan ganda, ya / tidak atau input teks.

8) *Forum*

Forum ini lebih dikenal dengan istilah *Forum* diskusi merupakan fasilitas untuk melangsungkan sebuah diskusi antar peserta didik maupun antar pendidik dan peserta didik dapat berinteraksi satu sama lain *secara real-time*. Namun tidak seperti chat, pada forum interaksi yang dilakukan secara asinkron. Setiap member yang bergabung dalam forum akan menerima salinan dari posting di email mereka.

9) *Glossary*

Aktivitas ini dapat membuat kumpulan/daftar pengertian-pengertian kata, seperti kamus. Data yang dimasukkan dapat berasal dari berbagai format dan secara otomatis dapat dibuat link ke materi lain.

10) *Lesson*

Lesson ditujukan agar pendidik dapat membuat aktivitas yang berisi konten yang menarik dan *fleksibel*. *Lesson* terbagi menjadi beberapa halaman dan di akhir setiap halaman biasanya terdapat pertanyaan yang memiliki beberapa jawaban. Jawaban yang dipilih student akan menentukan halaman mana yang akan diakses dengan bahasa lain, jika pertanyaan yang diajukan benar maka disediakan bahan ajar selanjutnya untuk dipelajari.

11) *Quiz*

Modul ini dapat mendesain kumpulan soal, yang berisi *multiple choice*, *true-false*, dan pertanyaan jawaban singkat. Pertanyaan-pertanyaan tersebut akan tersimpan di bank soal yang dapat dikategorikan dan digunakan ulang.

12) *SCROM Packages*

Dengan module ini, dosen dapat membuka paket yang berisi halaman *web*, *grafis*, *program javascript*, *presentasi flash*, video, suara dan konten apapun yang dapat dibuka di web browser. Paket ini juga diintegrasikan kumpulan soal yang bila

diperlukan dapat dinilai dan kemudian dimasukkan ke rapor hasil belajar siswa.

13) *Surveys*

Surveys merupakan *feedback*, *quisioner* ataupun angket yang dapat digunakan sebagai bahan pembelajaran ataupun kritikan bagi guru ataupun *course*. Sehingga kinerja guru dan isi dari *course* dapat diperbaiki diwaktu akan datang.

14) *Wiki*

Pada aktivitas ini dapat secara kolaboratif menulis dokumen web tanpa mengetahui *html*, langsung dari web browser. Hasilnya dapat berupa hasil kreativitas kelas, kelompok ataupun individu.

15) *Workshop*

Workshop atau Lokakarya ataupun fitur baru dalam Moodle fungsinya mirip dengan modul tugas yang diperluas fungsinya dalam banyak cara. Namun, dianjurkan bahwa fasilitator dan peserta kursus setidaknya memiliki beberapa pengalaman dengan modul penugasan sebelumnya Lokakarya yang digunakan dalam kursus. Seperti di penugasan, peserta kursus menyerahkan pekerjaan mereka selama kegiatan Lokakarya.

16) *Book*

Sumber daya multi-halaman dengan format seperti buku.

17) *File*

File dapat berupa gambar, dokumen pdf, spreadsheet, file suara, file video, dan file lainnya.

18) *Folder*

Untuk membantu file dan satu folder mungkin berisi file-file maupun folder lainnya

19) *IMS Content Package*

Tambahkan materi statis dari sumber lain dalam format paket konten *IMS* standar.

20) *Label*

Berupa beberapa kata yang ditampilkan atau gambar yang digunakan untuk memisahkan sumber daya dan kegiatan di bagian topik, atau dapat berupa deskripsi atau instruksi yang panjang.

21) *Page*

Peserta didik dapat melihat materi jenis ini dalam bentuk halaman web/*HTML*.

22) *URL*

Dengan ini pengajar dapat mengarahkan peserta didik ke halaman web di luar *E-Learning*.

B. Kerangka Pikir dan Pertanyaan Penelitian

1. Kerangka Pikir

Kondisi pandemi covid-19 sangat mempengaruhi dalam proses pembelajaran yang seharusnya dilaksanakan secara tatap muka diganti

dengan melaksanakan pembelajaran daring. Hal ini sesuai dengan anjuran dari Pemerintah Kota Palangka Raya yang menghimbau sekolah untuk melaksanakan proses pembelajaran dengan sistem BDR atau Belajar Dari Rumah. Dalam proses pembelajaran daring (dalam jaringan) melalui SI-BAJAKAH diharapkan dapat memicu kemandirian belajar peserta didik dan pembelajaran dapat dilaksanakan di manapun dan kapanpun tanpa dibatasi oleh tempat dan waktu.

Para pendidik melakukan pendekatan pembelajaran berbasis SI-BAJAKAH yang merupakan bagian dari strategi dalam memanfaatkan teknologi sehingga terciptanya model pembelajaran ini. SI-BAJAKAH yang dikembangkan oleh Pemerintah Provinsi Kalimantan Tengah sebagai media pembelajaran yang digunakan dapat membantu para pendidik dan peserta didik untuk melaksanakan proses pembelajaran walaupun dalam keadaan covid-19.

Namun selama proses pembelajaran kelas daring apakah berjalan secara baik sebagaimana yang diharapkan dengan menggunakan aplikasi SI-BAJAKAH. Peneliti melihat seberapa banyak peserta didik yang betul-betul aktif dalam pembelajaran daring, serta mengetahui apa saja faktor yang mempengaruhi pelaksanaan pembelajaran PAI. Setelah mengetahui mengenai pelaksanaan pembelajaran menggunakan aplikasi SI-BAJAKAH diharapkan pendidik dapat mengatasi faktor yang mempengaruhi proses pembelajaran PAI sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran mata pelajaran tersebut.

Bagan 2.1
Struktur Kerangka Berpikir



2. Pertanyaan Penelitian

Adapun penelitian ini berkaitan dengan rumusan masalah pada judul Pelaksanaan Pembelajaran PAI melalui SI-BAJAKAH kelas XI Teknik Komputer dan Jaringan di SMK Negeri 3 Palangka Raya, antara lain:

1. Bagaimana pelaksanaan pembelajaran PAI melalui SI-BAJAKAH di kelas XI Teknik Komputer dan Jaringan di SMK Negeri 3 Palangka Raya.
 - a. Bagaimana peran SI-BAJAKAH dalam pembelajaran PAI?
 - b. Bagaimana proses pembelajaran PAI melalui SI-BAJAKAH?
 - c. Bagaimana memenuhi kebutuhan belajar siswa pada proses pembelajaran PAI melalui SI-BAJAKAH?
2. Faktor apa saja yang mempengaruhi pelaksanaan pembelajaran PAI melalui SI-BAJAKAH di kelas XI Teknik Komputer dan Jaringan di SMK Negeri 3 Palangka Raya.

- a. Apa saja faktor pendukung yang mempengaruhi proses pembelajaran PAI melalui SI-BAJAKAH?
- b. Apa saja faktor penghambat yang mempengaruhi proses pembelajaran PAI melalui SI-BAJAKAH?



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Metode Penelitian dan Alasan Menggunakan Metode

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian deskriptif dengan pendekatan kualitatif data yang dikumpulkan bersifat kualitatif yang mendeskripsikan setting penelitian, baik situasi maupun informasi/responden yang umumnya berbentuk narasi melalui perantara lisan seperti ucapan atau penjelasan responden, dokumentasi pribadi, ataupun catatan lapangan (Suharsaputra, 2012:188). Penelitian dengan metode ini digunakan untuk meneliti pada kondisi obyek alamiah, (sebagai lawannya adalah eksperimen) dimana peneliti adalah sebagai instrument kunci, Teknik pengumpulan data dilakukan secara kolaborasi, menggunakan analisis induktif dan hasil penelitian lebih menekankan pada makna dari pada generalisasi (Sugiyono, 2017: 9).

Penelitian yang penulis teliti merupakan jenis penelitian lapangan dengan menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif yang penulis lakukan pada siswa XI Teknik Komputer dan Jaringan SMK Negeri 3 Palangka Raya menggunakan penelitian kualitatif. Metode penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada penelitian alamiah (sebagai lawannya eksperimen) dimana peneliti adalah sebagai informen kunci, pengambilan sumber data yang dilakukan secara konkrit. Penelitian ini bertujuan untuk memberi gambaran sistematis tentang keadaan yang sedang berlangsung pada obyek

penelitian yaitu pelaksanaan pembelajaran PAI melalui SI-BAJAKAH kelas XI Teknik Komputer dan Jaringan di SMK Negeri 3 Palangka Raya.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Tempat Penelitian ini dilaksanakan di kelas XI Teknik Komputer dan Jaringan SMK Negeri 3 Palangka Raya beralamat di jalan R. A.Kartini No. 25, Langkai, Kecamatan Pahandut, kota Palangka Raya Kalimantan Tengah. Adapun waktu penelitian ini selama dua bulan sesuai dengan surat yang dikeluarkan oleh Dekan FTIK IAIN Palangka Raya yaitu 14 April s.d. 14 Juni 2021.

C. Subjek dan Objek Penelitian

1. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah satu guru PAI kelas XI TKJ dan siswa kelas XI Teknik Komputer dan Jaringan dengan menggunakan karakteristik *propusive sampling* yaitu :

- a) Siswa kelas XI Teknik Komputer dan Jaringan di SMK Negeri 3 Palangka Raya
- b) Siswa beragama Islam
- c) Siswa yang aktif menggunakan SI-BAJAKAH saat pembelajaran PAI
- d) Siswa kelas XI TKJ berjumlah 36 orang, siswa yang beragama Islam berjumlah 25 orang
- e) Bersedia menjadi subjek penelitian

Berdasarkan jumlah siswa yang beragama Islam di kelas XI Teknik Komputer dan Jaringan serta dari beberapa kriteria yang telah ditentukan, maka yang dijadikan subjek sebanyak 6 orang siswa dan 1 guru mata

pelajaran Pendidikan Agama Islam, sedangkan Kepala SMK Negeri 3 Palangka Raya dan Wakil Kepala Sekolah Bidang Kurikulum dijadikan sebagai informan.

2. Objek Penelitian

Objek penelitian ini adalah pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Agama Islam melalui SI-BAJAKAH di kelas XI Teknik Komputer dan Jaringan SMK Negeri 3 Palangka Raya.

D. Instrumen Penelitian

Instrumen adalah alat bantu yang dipilih dan digunakan oleh peneliti dalam kegiatannya mengumpulkan, agar kegiatan tersebut menjadi sistematis dan dipermudah olehnya (Arikunto, 2006:231).

Instrumen penelitian digunakan sebagai alat untuk mendapatkan data penelitian yang dibutuhkan. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan instrumen penelitian berupa observasi, wawancara, dan dokumentasi

1. Observasi, dengan melakukan observasi peneliti ingin melihat secara langsung kegiatan yang terjadi.
2. Wawancara, dengan melakukan wawancara ini untuk memperoleh data yang diinginkan dalam penelitian ini. Wawancara menggunakan pedoman wawancara alat bantu (Hp, kertas, dan pulpen).
3. Dokumentasi, adapun data dokumentasi yang diperoleh dalam penelitian ini sebagai berikut:
 - a. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)
 - b. SI-BAJAKAH
 - c. foto-foto penelitian

E. Teknik Pengumpulan Data

Dalam pengumpulan data peneliti menggunakan beberapa teknik penelitian sebagai berikut :

1. Observasi

Observasi adalah pengamatan dan pencatat secara sistematis terhadap segala yang tampak pada objek penelitian. (Sugiyono, 2016:337). Pengamatan merupakan kegiatan untuk mendapatkan informasi melalui indera penglihatan (Djamal, 2015: 66).

Observasi atau pengamatan secara langsung adalah pengumpulan data secara sistematis untuk mendapatkan informasi melalui penglihatan dengan bantuan alat/instrument untuk merekam/mencatatnya.

Data-data yang digali dengan teknik ini adalah sebagai berikut :

- a. Pelaksanaan pembelajaran PAI melalui SI-BAJAKAH.
- b. Faktor yang mempengaruhi pelaksanaan pembelajaran PAI melalui SI-BAJAKAH.

2. Wawancara

Wawancara merupakan salah satu teknik mendapatkan data dengan cara mengadakan percakapan secara langsung, Antara pewawancara (interviewer) yang mengajukan pertanyaan dengan pihak yang diwawancarai (interview) yang menjawab pertanyaan.

Wawancara merupakan pertemuan dua orang untuk bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab, sehingga dapat dikonstruksikan makna dalam suatu topik tertentu.

Peneliti menggunakan wawancara terstruktur di mana pedoman wawancara yang telah tersusun secara sistematis dan lengkap untuk mengambil data. Pedoman wawancara yang digunakan berupa pertanyaan-pertanyaan yang telah disusun secara tertulis. Peneliti akan mewawancarai peserta didik dan guru mata pelajaran PAI kelas XI Teknik Komputer dan Jaringan di SMK Negeri 3 Palangka Raya terkait Efektivitas Pembelajaran PAI Melalui SI-BAJAKAH.

Data-data yang digali dengan teknik ini adalah sebagai berikut :

- a. Pelaksanaan pembelajaran PAI melalui SI-BAJAKAH.
- b. Faktor yang mempengaruhi pelaksanaan pembelajaran PAI melalui SI-BAJAKAH.

3. Dokumentasi

Dokumentasi adalah sistem bahan tertulis ataupun film (Lexy Moleong, 2008: 161) dokumentasi merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu baik berupa tertulis, gambar ataupun karya-karya monumental dari sejarah kehidupan, cerita biografi, kebijakan, dokumen merupakan pelengkap dari penggunaan metode observasi dan wawancara dalam penelitian kualitatif (Sugiyono, 2010: 8).

Teknik ini digunakan untuk memperoleh data tentang :

- a. Kondisi dan gambaran umum tentang SMK Negeri 3 Palangka Raya.
- b. Dokumentasi SI-BAJAKAH
- c. Foto kegiatan pembelajaran
- d. Foto-foto saat observasi dan wawancara

F. Teknik Pengabsahan Data

Pengabsahan data adalah untuk menjamin bahwa semua yang telah diteliti sesuai dengan data yang sesungguhnya ada dan memang benar-benar terjadi. Hal ini dilakukan peneliti untuk memelihara dan menjamin bahwa semua data yang diperoleh dan diteliti relevan dengan apa yang sesungguhnya.

Teknik pengabsahan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah triangulasi teknik dan triangulasi sumber, yaitu sebagai berikut:

- a. Triangulasi teknik adalah penggunaan beragam tehnik pengungkapan data yang dilakukan kepada sumber data. Mengukur kedibilitas dengan triangulasi yaitu mengecek data kepada sumber yang sama dengan tehnik yang berbeda.
- b. Triangulasi sumber adalah mengali kebenaran informasi tertentu dengan menggunakan beberapa metode dan sumber peroleh data. Triangulasi sumber (data) triangulasi ini membandingkan dan mencetak balik derajat kepercayaan derajat suatu informasi yang diperoleh melalui sumber yang berbeda dalam metode kualitatif.

G. Teknik Analisis Data

Adapun analisis data adalah menurut Blogen & Biklenyang dikutip oleh Lexsi J. Moleong dalam bukunya metodologi penelitian kualitatif, adalah sebagai berikut: “analisis data kualitatif adalah upaya yang dilakukan dengan jalan bekerja dengan data, mengorganisasikan data, memilih dan memilihnya menjadi satu yang dapat dikelola, mencari dan mengelola pola,

menentukan apa yang penting dan apa yang dipelajari, memutuskan apa yang diceritakan kepada orang lain”.

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah :

1. *Collection data* atau pengumpulan data, yaitu pengumpulan data tentang efektivitas pembelajaran pendidikan agama Islam di kelas XI teknik komputer dan jaringan, dimana data yang dikumpulkan tersebut digunakan sebagai bahan dalam penelitian.
2. *Reduction data* atau pengurangan data, yaitu data yang diperoleh melalui penelitian kemudian dipaparkan apa adanya, jika ada data yang dianggap lemah atau kurang valid, maka data yang lemah itu tidak dapat dihilangkan.
3. *Concelusion drawing/verifying* atau penarikan kesimpulan tahap akhir dari data yang diperoleh tidak menyimpang dari tujuan dan dapat menjawab permasalahan penelitian. Ini dilakukan agar hasil penelitian dapat dipahami sesuai dengan keadaan yang terjadi di lapangan.

PALANGKARAYA

BAB IV

PEMAPARAN DATA

A. Temuan Penelitian

1. Sejarah SI-BAJAKAH

SI-BAJAKAH adalah sebuah Learning Management System yang di buat dengan filosofi BAJAKAH, sebagai obat. Di harapkan dengan adanya SI-Bajakah ini dapat membantu para pengajar, peserta didik untuk dapat melaksanakan proses pembelajaran, walaupun ada wabah Virus Covid 19 yang sekarang sedang mewabah. Sistem Daring ini merupakan sumbangsih Kolaborasi Penggiat IT Edukasi di Lingkungan Disdik Kalimantan Tengah.

Menurut Kelly dan Bauer (Taofik, 2017:36) Learning Management System merupakan perangkat lunak yang bisa mengotomatisasi administrasi dari sebuah training. LMS menggunakan teknologi berbasis web untuk berkomunikasi, berkolaborasi, belajar, transfer ilmu pengetahuan, dan pembelajaran guna menambah nilai kepada peserta didik maupun karyawan di sebuah perusahaan bisnis.

LMS memungkinkan sebuah lembaga (baik pendidikan maupun perusahaan) untuk bisa menyediakan layanan pembelajaran e-learning dengan mudah. Dengan menggunakan LMS institusi pendidikan maupun perusahaan dapat menghadirkan sarana pembelajaran online tanpa perlu melakukan perancangan tentang e-learning itu sendiri.

SI-BAJAKAH diperkenalkan sebagai Learning Management System kepada para pengajar pada tanggal 25 Juni 2020 oleh Dinas Pendidikan Provinsi Kalimantan Tengah. Untuk menggunakan SI-BAJAKAH pengajar dan peserta didik wajib membuat akun terlebih dahulu yang terdaftar di website SI-BAJAKAH. SI-BAJAKAH memungkinkan untuk memiliki sekolah maya, seluruh rombel dalam satu sekolah dapat dibuatkan kelasnya dan disiapkan ruang pembelajaran untuk setiap mapel beserta guru masing-masing.

B. Hasil Penelitian

Pelaksanaan pembelajaran PAI melalui SI-BAJAKAH kelas XI Teknik Komputer dan Jaringan di SMK Negeri 3 Palangka Raya, telah dikumpulkan dan digali berbagai macam data yang diperlukan bersama subjek penelitian. Subjek penelitian ini adalah Guru Pendidikan Agama Islam dan 6 murid kelas XI Teknik Komputer dan Jaringan. Objek penelitian ini adalah pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Agama Islam melalui SI-BAJAKAH kelas XI Teknik Komputer dan Jaringan di SMK Negeri 3 Palangka Raya.

1. Pelaksanaan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam melalui SI-BAJAKAH di kelas XI TKJ SMK Negeri 3 Palangka Raya

a. Peran SI-BAJAKAH dalam Pembelajaran PAI

Pelaksanaan proses belajar mengajar pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam yang dilaksanakan di SMK Negeri 3 Palangka Raya, pada mulanya dilakukan secara tatap muka. Namun, keadaan yang tidak memungkinkan dilakukan secara tatap muka disebabkan pandemi

covid-19 serta untuk menghindari penyebaran virus, maka sekolah berusaha mencari alternatif lain untuk menunjang proses belajar mengajar yang efektif. Salah satunya dengan menggunakan SI-BAJAKAH yang merupakan sistem informasi belajar jarak jauh di Kalimantan Tengah. Diharapkan dengan menggunakan SI-BAJAKAH dapat menjadi solusi dalam proses pembelajaran secara *online*. Hal ini lah yang dituturkan oleh SS sebagai Kepala SMK Negeri 3 Palangka Raya terkait asal mula SI-BAJAKAH:

Dinas Pendidikan (Provinsi Kalimantan Tengah) berusaha mencari solusi untuk masalah pendidikan yang sedang dihadapi saat ini. Bajakah sendiri yang notabenehnya adalah kayu yang bermanfaat mengatasi orang yang terkena kanker, hal inilah yang menjadikan Dinas Pendidikan menamai web tersebut dengan SI-BAJAKAH yang tujuan itu tadi mengatasi masalah dalam pendidikan yang terjadi saat ini (pandemi) (Wawancara dengan SS, 23 April 2021, pukul 10.32 WIB)

Penyajian pelajaran dalam proses pembelajaran secara daring (dalam jaringan) menjadikan guru berusaha untuk membuat pembelajaran lebih menarik dan kreatif untuk meningkatkan mutu pengajaran secara daring (dalam jaringan). Penggunaan SI-BAJAKAH telah disepakati bersama dengan Dinas Pendidikan Provinsi Kota Palangka Raya sebagai aplikasi yang digunakan selama daring (dalam jaringan). Hal itulah yang diungkapkan oleh Ibu AK sebagai guru mata Pelajaran Agama Islam yang mengatakan:

Iya karena salah satu aplikasi yang dipilih sekolah untuk proses pembelajaran selama masa pandemi ini melalui SI-BAJAKAH ini dan juga sudah kebijakan sekolah menggunakannya, sehingga menurut sekolah itu efektif saja. Sudah dirapatkan dan dibicarakan dengan Dinas Pendidikan Provinsi dan dikhususkan untuk sekolah SMK Negeri 3 Palangka Raya menggunakan SI-BAJAKAH ini.

Efektif sekali menggunakan SI-BAJAKAH ini karena kita dapat mengetahui peserta didik yang telah mempelajari atau belum materi yang disampaikan (Wawancara dengan Ibu AKD, 22 April 2021, Pukul 09.36 WIB).

Pernyataan subjek penelitian yaitu Ibu AK serta salah satu informan yaitu Ibu SS selaku Kepala Sekolah secara keseluruhan mengungkapkan bahwa SI-BAJAKAH merupakan salah satu alternatif yang berperan penting dalam proses pembelajaran yang dapat digunakan pada masa pandemi dan merupakan kesepakatan bersama dengan Kepala Sekolah dan Dinas Provinsi Kota Palangka Raya, serta menjadi kebijakan sekolah untuk menggunakan media pendukung pembelajaran berupa aplikasi web tersebut sebagai pengganti dari tatap muka.

Media pembelajaran menjadi salah satu penunjang keberhasilan dalam proses pembelajaran, serta memiliki peran yang sangat penting untuk membantu dan meningkatkan semangat siswa dalam pembelajaran. Begitupula peran SI-BAJAKAH dalam proses pembelajaran pada saat pandemi. Tentunya dengan adanya SI-BAJAKAH dapat membantu baik guru maupun siswa untuk melaksanakan proses belajar mengajar secara daring(dalam jaringan). Begitulah yang diungkapkan SS selaku Kepala SMK Negeri 3 Palangka Raya yang mengatakan:

Dinas Pendidikan berkolaborasi dengan penggiat IT Edukasi ya jadi sudah pasti sekolah merasa terbantu dalam proses pembelajaran menggunakan web tersebut pada masa pandemi ini (Wawancara dengan SS, 23 April 2021, pukul 10.32 WIB)

NS sebagai Wakil Kepala Sekolah Bidang Kurikulum juga menambahkan:

Sekolah berharap tujuan pembelajaran dapat tercapai melalui SI-BAJAKAH ini meskipun kondisinya jarak jauh (Wawancara dengan SS, 23 April 2021, pukul 11.54 WIB)

Hal ini didukung dengan pernyataan oleh Ibu AK sebagai guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam:

Ada informasi-informasi kan karena SI-BAJAKAH itu kan banyak sekali aplikasinya ada boleh ngirim video, ngirim gambar, bisa zoom juga, jadinya kan semuanya sih membantu kalau siswa itu maksimal menggunakannya (Wawancara dengan Ibu AK, 22 April 2021, Pukul 09.36 WIB).

Pernyataan yang mendukung juga dituturkan oleh MF siswa kelas

XI TKJ yang menggunakan SI-BAJAKAH dalam proses pembelajaran PAI:

Iya ada informasi baru yang didapat kak, saya jadi tau aplikasi buat belajar online dan SI-BAJAKAH ini memiliki fitur-fitur yang dapat membantu pembelajaran saat ini (*online*) sehingga dapat membantu tujuan pembelajaran yang akan dicapai (Wawancara dengan MF, 24 Mei 2021).

Hal serupa juga diungkapkan oleh MH sebagai siswa yang aktif dalam mengikuti pembelajaran melalui SI-BAJAKAH ia mengatakan:

Kalau saya merasa terbantu dalam belajar kak, fitur yang ada juga mudah digunakan dan mudah dipahami juga. Jadi menurut saya SI-BAJAKAH ini cukup efektif kalau digunakan pada masa pandemi ini kak (Wawancara dengan MH, 3 Mei 2021).

Berdasarkan hasil wawancara di atas dapat dikatakan bahwa peran SI-BAJAKAH dalam pembelajaran PAI pada masa pandemi dapat membantu dan mempermudah guru maupun siswa dalam kegiatan belajar mengajar. Melalui media pendukung SI-BAJAKAH guru dapat memberikan berbagai materi PAI dan ditunjang dengan video, gambar maupun zoom meeting yang dapat membuat siswa menerima materi dengan mudah.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti di SMK Negeri 3 Palangka Raya yang berlokasi di Jalan R.A Kartini No.25 pada bulan November tahun 2020 menunjukkan bahwa proses pembelajaran yang dilaksanakan di sekolah menggunakan aplikasi web SI-BAJAKAH yang berperan penting dalam proses belajar mengajar, hal ini sesuai dengan yang dikatakan oleh SS selaku Kepala SMK Negeri 3 Palangka Raya dan Wakil Kepala Sekolah Bidang Kurikulum pada saat wawancara, sehingga guru dan siswa dapat melaksanakan pembelajaran melalui sistem informasi yang dikembangkan oleh Dinas Pendidikan Provinsi Kalimantan Tengah, yang diharapkan web tersebut mampu mengatasi problematika pada pembelajaran jarak jauh khususnya di kota Palangka Raya. Sehingga SI-BAJAKAH sangat berperan penting dalam pelaksanaan dan proses terjadinya belajar mengajar secara daring(dalam jaringan), dimana guru berusaha memberikan berbagai materi melalui modul, foto maupun video melalui SI-BAJAKAH dan siswa berusaha mengakses pembelajaran dengan membuka materi berupa modul, foto dan video yang tersedia, kegiatan siswa tersebut terpantau oleh guru melalui fitur yang tersedia yaitu centang yang menunjukkan bahwa siswa mengakses materi pembelajaran dan mengumpulkan tugas.

b. Proses Pembelajaran PAI Melalui SI-BAJAKAH

Dalam proses pembelajaran tentu seorang guru dituntut untuk dapat mengembangkan program pembelajaran, memanfaatkan media dan teknologi yang tersedia agar pembelajaran dapat berjalan dengan baik serta efisien. Suatu pembelajaran dapat dikatakan baik apabila tujuan

pembelajaran dapat dicapai sesuai dengan apa yang telah disusun dan direncanakan sebelumnya. Berkaitan dengan hal tersebut Ibu AK mengungkapkan:

Ya sebenarnya semua materi itu kan sudah kita masukan ke BAJAKAH, berbagai video dan foto, kadang kita juga menggunakan zoom, tergantung anaknya lagi yang mengaksesnya atau ngga, karena di situ BAJAKAH kan terhubung dengan absensi kehadirannya. Jadi kalau dia buka BAJAKAH otomatis ada centangannya. Jadikan berarti oh dia baca nih (Wawancara dengan Ibu AK, 22 April 2021, Pukul 09.36 WIB).

Pernyataan tersebut menegaskan bahwa proses pembelajaran meskipun dalam keadaan jarak jauh dan sistem daring (dalam jaringan) masih dapat terpantau dan terlaksana dengan baik. Melalui SI-BAJAKAH dengan sistem web yang mampu mendeteksi kehadiran siswa yang membuka berbagai materi PAI di web tersebut serta guru yang selalu memantau kehadiran siswa setiap mata pelajaran PAI berlangsung menjadikan SI-BAJAKAH dapat mempermudah guru membagikan materi serta mempermudah siswa untuk menerimanya.

Hal itulah yang dirasakan oleh MF sebagai siswa yang menggunakan SI-BAJAKAH sekaligus mengakses materi PAI:

Materinya mudah dipahami kak, selain itu aplikasinya juga simple. Kalau saat ini menggunakan SI-BAJAKAH ya efektif aja kak (Wawancara dengan MF, 24 Mei 2021).

Pernyataan di atas sejalan dengan ungkapan dari MH siswa yang menggunakan SI-BAJAKAH berpendapat:

Menurut saya kalau pembelajarannya mudah dipahami kak, saya juga mudah menggunakannya, karena saya sudah memaham sistem SI-BAJAKAH. Kalau efektif ya saat pandemi ini cukup efektiflah (Wawancara dengan MH, 3 Mei 2021).

Begitupula yang diungkapkan SM dengan menggunakan SI-BAJAKAH ia menjadi mengetahui apa saja tugas yang telah dikerjakannya:

Mudah sih, karena setiap kegiatan itu ada centangnya, jadi kita tu lebih mudah tau mana yang belum dikerjakan dan mana yang udah terus ada tanggal waktunya gitu jadi tau batas waktunya sampai kapan. Jadi mempermudah kita sih (Wawancara dengan SM, 6 Mei 2021).

Hal tersebut juga sejalan dengan yang diungkapkan oleh RH:

Mudah yang pertama itu kalau misalnya ada tugas kalau sudah selesai ada ceklisnya tu, nah itu bisa gampang melihat tugas mana aja yang sudah tugas mana aja yang belum.

Berbeda dengan LM sebagai siswa kelas XI TKJ ia cukup memahami dan mudah menggunakan SI-BAJAKAH, namun sayangnya ia mengeluhkan jika tugas yang diberikan kurang dapat dipahaminya:

Lumayan mudah menggunakannya (SI-BAJAKAH), karena waktu masuknya itu enak aja, terus kan ada tutorialnya juga. Awalnya tu agak sulit kalau sekarang udah enak. Kalau materinya agak kurang paham, soalnya ada beberapa tugas yang langsung dikasih aja gitu gak ada dibilang apa-apa, ditanya bisa bisa ngga dibalas (Wawancara dengan LM, 25 Mei 2021).

Hal ini sejalan dengan pernyataan yang diungkapkan AY siswa kelas XI TKJ yang juga kurang memahami pembelajaran karena terbiasa mempelajarinya secara tatap muka:

Sejauh ini sih saya mudah-mudah saja ya (menggunakan SI-BAJAKAH), alhamdulillah sama seperti sebelumnya karena memang simple ya aplikasinya. Kalau materi sih kurang ya, karena lebih biasa belajar di sekolah aja sih jadi berasa kurang bisa (Wawancara dengan AY, 31 Mei 2021).

Berdasarkan hasil wawancara dari subjek penelitian yaitu enam siswa kelas XI TKJ dan Ibu AK guru mata pelajaran Pendidikan Agama

Islam dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pendukung pembelajaran SI-BAJAKAH dapat digunakan dengan mudah karena terdapat tutorial yang menampilkan bagaimana cara penggunaan SI-BAJAKAH tersebut, serta terdapat fitur yang mampu mendeteksi kegiatan siswa dalam proses pembelajaran yang berupa centang tugas yang telah dilakukan. Terkait dengan materi pembelajaran PAI, beberapa mudah memahami materi tersebut karena telah dilengkapi dengan modul dan video, namun ada beberapa pula yang kesulitan memahami materi.

c. **Kebutuhan Belajar Siswa pada Proses Pembelajaran PAI Melalui SI-BAJAKAH**

Pada proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam terdapat kebutuhan siswa yang harus dipenuhi untuk mencapai tujuan pembelajaran. Hal tersebut menjadikan media pembelajaran sebagai faktor penting dalam memenuhi kebutuhan belajar siswa. Begitu pula peran SI-BAJAKAH dalam memenuhi kebutuhan siswa disaat proses pembelajaran daring (dalam jaringan). SI-BAJAKAH yang memiliki berbagai fitur lengkap yang dapat dengan mudah diakses oleh siswa tentu dapat memenuhi bagaimana kebutuhan siswa. Hal inilah yang diungkapkan oleh Ibu AK sebagai guru mata pelajaran PAI di kelas XI

TKJ yang mengatakan:

Karena informasi SI-BAJAKAH itukan sudah lengkap, bisa dibuka dan akses anak-anak, kita kirim linknya tolong dibuka, atau kirim video gambar (Wawancara dengan Ibu AK, 22 April 2021, Pukul 09.36 WIB).

Pernyataan di atas didukung dengan pernyataan yang disampaikan oleh HA siswa kelas XI TKJ yang mengatakan:

Proses pembelajaran menggunakan BAJAKAH itu mengikuti arahan dari guru-guru dan melihat tutorial bagaimana menggunakan SI-BAJAKAH. Saya suka Pembelajaran Pendidikan Agama Islam jadi mudah dipahami dan pembelajarannya tersusun sehingga mudah dipahami dan menurut saya efektif karena pembelajarannya sudah tersusun dengan rapi dan mudah melakukan proses pembelajaran (Wawancara dengan HA, 3 Mei 2021).

Mengenai proses pembelajaran melalui SI-BAJAKAH dapat menunjang kebutuhan siswa pada proses pembelajaran PAI dengan baik selama masa pandemi, SM sebagai siswa kelas XI TKJ mengatakan:

Kita dikasih tau tutorial menggunakan SI-BAJAKAH. Keunggulan SI-BAJAKAH ini yaitu permata pelajaran sehingga mudah mencari dan memahami pembelajarannya dan efektif sekali menggunakan SI-BAJAKAH karena dapat membantu proses pembelajaran pada masa pandemi ini (Wawancara dengan SM, 6 Mei 2021).

Begitupula yang diungkapkan oleh MF sebagai siswa kelas XI TKJ yang mengatakan

Iya mudah dipahami dengan baik karena pembelajaran Pendidikan Agama Islam jelas materi yang diberikan dan mudah memahami dan mempraktekkan serta sangat efektif SI-BAJAKAH ini aplikasi yang memiliki banyak sekali fitur yang dapat digunakan untuk mempermudah proses pembelajaran (Wawancara dengan MF, 24 Mei 2021).

Pendapat lain juga didukung oleh LM siswa kelas XI TKJ yang menanggapi bahwa pembelajaran PAI melalui SI-BAJAKAH dapat efektif menunjang proses pembelajaran dengan baik selama masa pandemi:

Mudah dan enak saja dipahami kak karena kami anak Teknik Komputer dan Jaringan dan sudah tanggung jawab kami memahaminya ka, terdapat tutorialnya juga tetapi bagi saya kak SI-BAJAKAH ini lebih efektif dari pada aplikasi yang lain ka begitu

mudah dipahami untuk pembelajaran (Wawancara dengan LM, 25 Mei 2021).

Menurut RH sebagai siswa XI TKJ pembelajaran melalui SI-BAJAKAH dalam proses pembelajaran dapat memenuhi kebutuhan siswa meskipun terdapat materi yang sulit untuk dipahami:

SI-BAJAKAH baru saja digunakan saat masa pandemi kak, bagi saya ada beberapa pelajaran yang mudah dipahami dan ada juga yang tidak dan harus diberi penjelasan lagi oleh gurunya untuk pelajaran Pendidikan Agama Islam bagi saya mudah saja ka dan lebih efektif serta membantu proses pembelajaran pada masa pandemi ini (Wawancara dengan RH, 27 Mei 2021).

Begitupula menurut AY yang mengganap bahwa proses pembelajaran melalui SI-BAJAKAH dapat membantu dalam memenuhi kebutuhan siswa:

Selama ini belum pernah karena adanya pandemi ini kami baru saja menggunakan SI-BAJAKAH. Sejauh ini saya merasa mudah saja kak kalau pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan efektif, karena aplikasi ini membuat kita mudah serta dapat mempermudah proses pembelajaran (Wawancara dengan AY, 31 Mei 2021).

Selama masa pandemi proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam yang dilaksanakan di SMK Negeri 3 Palangka Raya menggunakan SI-BAJAKAH, hal ini tentu dilakukan dalam rangka mencegah penularan Covid-19, sehingga siswa dan guru melaksanakan kegiatan belajar dari jauh menggunakan SI-BAJAKAH. Hal tersebut menunjukkan bahwa dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam yang dilaksanakan menggunakan SI-BAJAKAH mampu memenuhi kebutuhan belajar siswa yang pada hasilnya siswa dapat mencapai tujuan pembelajaran, hanya saja pembelajaran yang dilaksanakan melalui SI-BAJAKAH ini tidak bisa

mengalahkan pembelajaran yang dilaksanakan di dalam kelas terhadap guru dan siswa.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan Ibu AK sebagai guru Pendidikan Agama Islam kelas XI Teknik Komputer dan Jaringan serta HA, SM, MF, LM, RH, dan AY siswa dari kelas XI Teknik Komputer dan Jaringan dalam penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran melalui SI-BAJAKAH ini dapat dipahami dengan baik dan efektif digunakan untuk masa pembelajaran selama pandemi ini sejalan dengan yang dikatakan oleh subjek dalam penelitian bahwa proses pembelajaran selama masa pandemi ini menggunakan SI-BAJAKAH. Hal ini terbukti dengan salah satu aplikasi pembelajaran yaitu SI-BAJAKAH, menunjukkan bahwa siswa merasa bisa melaksanakan pembelajaran dan tidak ketinggalan materi dalam keadaan pandemi, akan tetapi tentu pembelajaran yang dilaksanakan tidak lebih menyenangkan dari pembelajaran yang dilaksanakan langsung di sekolah.

2. Faktor yang Mempengaruhi Pelaksanaan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam melalui SI-BAJAKAH kelas XI Teknik Komputer dan Jaringan.

a. Faktor Pendukung

Pembelajaran Pendidikan Agama Islam yang pada saat ini dilaksanakan dengan menggunakan jaringan dan dilakukan siswa di rumah tentunya memiliki faktor yang mendukung yang mempengaruhi proses terlaksananya pembelajaran. Hal itu

diungkapkan oleh guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam yaitu

Ibu AK yang mengatakan bahwa:

Ya jelas bisa karena mereka kan jurusannya komputer jadi otomatis. Ya lumayan aktif lah dari kelas yang lain. (Wawancara dengan Ibu AK, 22 April 2021, Pukul 09.36 WIB).

Secara tidak langsung, siswa kelas XI TKJ diharapkan mampu menguasai berbagai teknik tentang komputer dan jaringan, sehingga Ibu AK beranggapan bahwa siswa kelas XI TKJ mampu untuk menguasai sistem dari SI-BAJAKAH lebih cepat dan tepat dibandingkan kelas yang lain itulah keunggulan yang dapat menjadikan siswa kelas XI TKJ dapat memenuhi keberhasilan dari pembelajaran PAI.

SI-BAJAKAH sebagai sistem informasi yang memuat berbagai fitur-fitur tentu memiliki keunggulan yang dapat menjadi faktor pendukung dalam proses pembelajaran PAI, SM sebagai siswa kelas XI TKJ mengatakan:

Kalau SI-BAJAKAH ini keunggulan dari aplikasi lain dia itu per-mapel(per-mata pelajaran) gitu jadi enak dipahami (Wawancara dengan SM, 6 Mei 2021).

RH sebagai siswa kelas XI TKJ juga menambahkan:

Kalau misalnya ada tugas kalau sudah selesai ada ceklis tu nah itu bisa gampang melihat tugas mana aja yang sudah tugas mana aja yang belum(Wawancara dengan RH, 27 Mei 2021).

AY sebagai siswa kelas XI TKJ juga menyatakan bahwa SI-BAJAKAH tidak membuat siswa bingung dengan pengaplikasiannya:

Efektif aja karena menggunakan aplikasinya itu mudah ya tidak membuat bingung siswanya itu (Wawancara dengan AY, 31 Mei 2021).

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti, SI-BAJAKAH memiliki berbagai keunggulan dan media pendukung yang dapat menunjang proses pembelajaran. Hal tersebut tersedia pada fitur-fitur yang termuat di menu SI-BAJAKAH, dimana siswa dapat mengakses link video pembelajaran yang dibagikan oleh guru, dapat membuka kembali materi sebelumnya, mengikuti pembelajaran melalui zoom yang dibagikan oleh guru, mengikuti pembelajaran kapanpun dan dimanapun selama terdapat jaringan internet.

Berdasarkan hasil wawancara dengan subjek penelitian dapat disimpulkan bahwa faktor pendukung yang dapat memperlancar dan meningkatkan efektivitas proses pembelajaran PAI menggunakan SI-BAJAKAH adalah siswa kelas XI TKJ itu sendiri yang telah mampu menguasai teknik dari jaringan dan komputer sehingga mempermudah menggunakannya. Selain itu, aplikasi SI-BAJAKAH sendiripun memiliki berbagai fitur yang memudahkan siswa untuk mempelajari materi dan menyelesaikan tugas.

b. Faktor Penghambat

Selain faktor pendukung tentunya terdapat faktor penghambat yang mempengaruhi terlaksanannya proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam yang pada saat ini dilaksanakan dengan menggunakan jaringan dan dilakukan siswa di rumah, khususnya pada saat menggunakan SI-BAJAKAH. Berdasarkan wawancara yang dilakukan dengan ibu AK, beliau mengatakan bahwa :

Iya ada sekali faktor yang mempengaruhi itu salah satunya itu kan karena terhubung ke Dinas Pendidikan jadi kadang kan itu error juga. Nah jadi kita kalau gangguan dari operator Dinas Pendidikan kita ga bisa menggunakan(SI-BAJAKAH) (Wawancara dengan Ibu AK, 22 April 2021, Pukul 09.36 WIB).

Berdasarkan wawancara tersebut, SI-BAJAKAH aplikasi berbasis web dapat mengalami gangguan atau *maintenance*, hal tersebut diakibatkan karena terjadinya perbaikan yang dilakukan maupun pembaharuan dari Dinas Pendidikan terhadap aplikasi berbasis web tersebut. Beliau juga menambahkan bahwa terdapat beberapa siswa yang tidak mengikuti proses belajar mengajar atau tidak mengakses aplikasi SI-BAJAKAH sehingga dicari tahu apa penyebabnya:

Ada juga yang ga buka sama sekali, kan kita tanya kenapa gak buka. Kan ada terlihat disitu yang aktif membuka dan yang ngga, namanya siswa kan dalam satu kelas ada macam-macam karakternya. Jadi ada juga yang ngga buka, berarti kan gak ada aktivitas apapun dalam proses belajar, jadi biasanya kita tegur melalui WA atau Telegram kenapa ngga aktif. Terus kita tanyakan, ada yang sedang di kampung jadi jaringannya kurang begitu bagus (Wawancara dengan Ibu AK, 22 April 2021, Pukul 09.36 WIB).

Selanjutnya ialah faktor penghambat yang mempengaruhi dari proses pembelajaran yang dilaksanakan melalui SI-BAJAKAH, Ibu AK mengatakan:

Faktor yang mempengaruhi pembelajaran yang dilaksanakan oleh siswa melalui SI-BAJAKAH adalah kadang keterbatasan kuota dalam aplikasi dan dalam prosesnya terkadang juga oleh jaringan (Wawancara dengan Ibu AK, 22 April 2021, Pukul 09.36 WIB).

Pernyataan tersebut sama halnya dengan yang disampaikan oleh siswa LM kelas XI TKJ yang mengatakan:

Menjadi faktor mempengaruhinya itu jaringan biasanya kadang lambat, ada juga yang seharian tidak bisa atau lelet dan ada juga yang beberapa jam saja ka (Wawancara dengan LM, 26 Mei 2021).

Pendapat tersebut dikuatkan dengan yang disampaikan oleh siswa RH kelas XI TKJ yang menyampaikan pendapatnya yaitu:

Jaringan sih, sama kadang aplikasinya(SI-BAJAKAH) yang error sendiri (Wawancara dengan RH, 25 Mei 2021).

Begitu juga yang dialami oleh siswa LM kelas XI TKJ yang mengatakan:

Jaringannya tu agak lemot biasanya kalau bukanya. Biasanya ada yang sehari ada juga yang cuman beberapa jam gitu (Wawancara dengan LM, 25 Mei 2021)

Siswa HA kelas XI TKJ juga mengalami hal yang serupa, mengatakan:

Faktornya jaringan biasanya, kadang - kadang bisa lemot. Kalau sehari eror pernah kak, kalau seminggu gak pernah(Wawancara dengan HA, 3 Mei 2021).

MF sebagai siswa kelas XI TKJ juga menambahkan:

Pertama gadget, yang kedua kuota, yang ketiga jaringan. Kadang kuotanya ga kepace sebagian karena terbatas kuotanya untuk aplikasi ini. (Wawancara dengan MF, 24 Mei 2021).

Kekurangan dari proses kegiatan belajar mengajar yang dilaksanakan dengan menggunakan SI-BAJAKAH adalah kesulitan guru untuk mengawasi proses pembelajaran yang berlangsung, karena proses belajar mengajar yang dilaksanakan pada saat ini hanya dilakukan dengan jarak jauh yakni dengan menggunakan aplikasi SI-BAJAKAH sehingga membuat guru hanya bisa mengawasi siswa melalui aplikasi pembelajaran saja. Selain itu, aplikasi yang kadang sulit untuk digunakan karena perbaikan maupun error, serta kendala

yang sangat umum terjadi dalam proses pembelajaran secara daring(dalam jaringan) ialah jaringan yang kerap kali memperlambat dalam proses pembelajaran PAI.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan dengan subjek dan juga informan menyatakan bahwa faktor yang mempengaruhi efektivitas pembelajaran yang dilaksanakan dari rumah adalah jaringan error, yang dapat menyebabkan tidak berlangsungnya proses pembelajaran sampai stabilnya jaringan, kemudian untuk kekurangan yaitu tidak adanya notifikasi tugas pada aplikasi SI-BAJAKAH, pembelajaran lebih banyak memberikan teori dan praktek secara video, dan tidak bisa mengawasi peserta didik secara langsung.

Observasi yang dilaksanakan peneliti pada saat mengamati pelaksanaan pembelajaran yang dilaksanakan dengan menggunakan SI-BAJAKAH, faktor yang mempengaruhi dalam pembelajaran SI-BAJAKAH adalah terdapat siswa yang terlambat membuka materi pembelajaran serta ketinggalan dalam materi pembelajaran yang telah diberikan, terkadang ada siswa yang tidak mengumpulkan tugas dan ada juga siswa yang terlambat mengumpulkan tugasnya, tidak bisa mengirim tugas melewati SI-BAJAKAH karena filenya terlalu besar.

BAB V

PEMBAHASAN

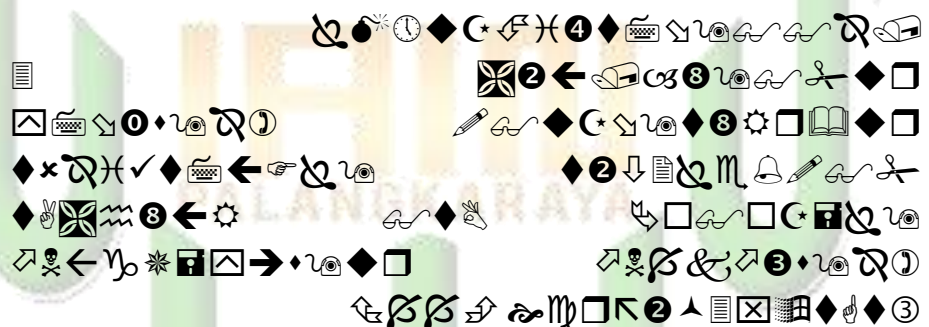
A. Pelaksanaan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Melalui SI-BAJAKAH kelas XI TKJ di SMK Negeri 3 Palangka Raya

Pendidikan pada dasarnya adalah sebuah proses transformasi pengetahuan menuju perbaikan, penguatan, dan penyempurnaan semua potensi manusia (Jubaedi, 2010: 10). Pada saat ini pembelajaran dilakukan dengan cara yang berbeda yakni dengan menggunakan pembelajaran yang dilaksanakan yaitu SI-BAJAKAH, hal ini terjadi karena pandemi yang terjadi saat ini. Berdampak pada dunia pendidikan, dalam hal ini mata pelajaran Pendidikan Agama Islam yang harus tetap diberikan dalam kondisi dan keadaan apapun juga harus diberikan kepada siswa meskipun diberikan melalui SI-BAJAKAH.

Berdasarkan pembahasan dari hasil penelitian, maka peneliti akan menghubungkan temuan yang peneliti temukan pada saat penelitan dengan teori sebelumnya. Konsep teori tersebut yakni mengenai pelaksanaan pembelajaran, dimana peneliti menggali berbagai informasi yang berkaitan dengan peran SI-BAJAKAH dalam pembelajaran PAI, proses pembelajaran PAI melalui SI-BAJAKAH dan kebutuhan belajar siswa pada proses pembelajaran PAI melalui SI-BAJAKAH yang kemudian memunculkan kesimpulan pelaksanaan pembelajaran dari penggunaan SI-BAJAKAH dalam proses pembelajaran PAI.

a. Peran SI-BAJAKAH dalam Pembelajaran PAI

Aplikasi berbasis web yang digunakan dalam proses pembelajaran PAI di SMK Negeri 3 Palangka Raya yaitu SI-BAJAKAH memiliki peran penting dalam menunjang keberhasilan tercapainya tujuan pembelajaran pada saat daring(dalam jaringan). Hal ini berkaitan dengan hasil wawancara yang dilakukan dengan subjek penelitian dan juga informan yang menerangkan bahwa SI-BAJAKAH mudah digunakan dan dapat dipahami berbagai materi yang disampaikan pada proses pembelajar. Hal itulah yang diungkapkan oleh guru mata pelajaran PAI serta siswa kelas XI TKJ yang menanggapi bahwa SI-BAJAKAH telah berperan penting dalam membantu proses pembelajaran pada masa daring(dalam jaringan) sebagai media pendukung. Dasar penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar juga dapat ditemukan dalam Al-Quran. Firman Allah Swt. dalam surah al-Nahl ayat 44:



Artinya: “Kami turunkan kepadamu Al-Quran, agar kamu menerangkan pada umat manusia apa yang telah diturunkan kepada mereka dan supaya mereka memikirkan”

Menurut Mulyasa (2009: 29) kriteria keefektifan harus mencerminkan keseluruhan indikator *output* berupa keberhasilan yang diperoleh siswa dalam proses pembelajaran. Ketercapaian tujuan pembelajaran dalam menggunakan SI-BAJAKAH setelah proses pembelajaran dapat dilihat melalui keaktifan

siswa dalam mengikuti pembelajaran yang telah dijadwalkan dengan memperhatikan centang yang telah diakses oleh siswa. Peran SI-BAJAKAH dalam menggantikan pembelajaran tatap muka telah menunjang pembelajaran yang dapat diakses guru maupun siswa kapanpun dan di manapun. Sehingga dapat dikatakan bahwa SI-BAJAKAH berperan penting dalam proses pembelajaran daring (dalam jaringan) dimana hal tersebut dapat bertujuan untuk mencapai keberhasilan dari tujuan-tujuan pembelajaran secara efektif.

Hal tersebut diperkuat dengan pendapat dari Wicaksono (2003: 3) yang mengungkapkan bahwa pelaksanaan pembelajaran memiliki ciri yaitu berhasil mengantarkan siswa mencapai tujuan-tujuan intruksional yang telah ditentukan. Pendapat tersebut juga diperkuat dengan hasil penelitian Aldilla Hastono (2017: 64) bahwa perangkat lunak yang digunakan saat proses pembelajaran jarak jauh sangat bermanfaat dan meningkatkan efektivitas pembelajaran sebagai media pendukung dalam pembelajaran PAI. Sehingga dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan aplikasi web SI-BAJAKAH pada proses pembelajaran secara daring (dalam jaringan) dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran secara *online* untuk menunjang pembelajaran siswa, agar siswa dapat berhasil dalam mencapai tujuan pembelajaran selama pembelajaran berlangsung, sehingga SI-BAJAKAH sangat berperan penting dalam proses pembelajaran PAI di SMK Negeri 3 Palangka Raya.

b. Proses Pembelajaran PAI Melalui SI-BAJAKAH

Pada proses pembelajaran PAI melalui SI-BAJAKAH, kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan melalui perangkat lunak tersebut dapat dipantau secara langsung oleh guru untuk melihat keaktifan siswa selama

proses pembelajaran PAI berlangsung, dengan melakukan pengiriman materi, kemudian pembagian tugas, dan pengumpulan tugas dilaksanakan dalam jangka waktu tertentu serta ada pendeteksi dalam bentuk centang untuk mengetahui bahwa siswa tersebut mempelajari materi dan mengumpulkan tugas.

Berdasarkan pernyataan dari guru mata pelajaran PAI serta siswa kelas XI TKJ berpendapat bahwa dalam proses belajar mengajar guru memantau melalui fitur pendeteksi yang mampu mendeteksi kegiatan siswa dalam proses pembelajaran yang berupa centang tugas yang telah dilakukan siswa. Siswa sendiri terbantu dengan beberapa fitur yang mudah dipahami serta materi yang diberikan dapat berupa modul, video maupun zoom meeting. Hal itu menunjukkan bahwa proses pembelajaran melalui SI-BAJAKAH terlaksana dengan baik dan efektif.

Menurut Mulyasa (2009: 29) kriteria keefektifan harus mencerminkan keseluruhan indikator *process* dalam penelitian ini dapat diamati melalui aktivitas siswa dan aktivitas guru selama pembelajaran melalui SI-BAJAKAH. Guru dapat mengakses SI-BAJAKAH dengan memasukan email dan kata sandi yang telah terdaftar sebelumnya, kemudian mengirimkan berbagai modul pembelajaran dan video pembelajaran beserta tugas yang harus diselesaikan oleh siswa. Guru dapat memantau siswa melalui pendeteksi centang yang telah terprogram di dalam aplikasi web. Sedangkan siswa yang ingin mengakses pembelajaran melalui SI-BAJAKAH juga harus memasukan email dan kata sandi yang sudah terdaftar, kemudian siswa dihadapkan dengan berbagai modul dan video pembelajaran yang telah diberikan oleh guru

beserta tugas yang harus diselesaikan, jika siswa telah membuka materi secara otomatis akan menunjukkan centang yang artinya siswa telah mengikuti pembelajaran. Begitupula dengan tugas yang telah diberikan, jika siswa telah menyelesaikan dan mengirim tugas secara otomatis sistem akan memberikan centang yang artinya siswa telah menyelesaikan tugas. Melalui kegiatan tersebutlah guru maupun siswa berperan aktif dalam pelaksanaan proses belajar mengajar dalam memunculkan keefektifan penggunaan SI-BAJAKAH.

Menurut Wicaksono (2009: 3) yang mengatakan bahwa ciri keefektifan program pembelajaran yaitu memberikan pengalaman belajar yang atraktif, melibatkan siswa secara aktif sehingga menunjang pencapaian instruksional. Hal tersebut juga diperkuat dengan hasil penelitian Wa Linda (2019: 95) efektifnya dilihat dari pembuatan dan pengiriman tugas serta penyajian materi. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan SI-BAJAKAH dapat memberikan pengalaman belajar yang menarik terhadap siswa yang menggunakannya serta membantu dalam mencapai tujuan pembelajaran, dengan SI-BAJAKAH siswa terlibat secara langsung dalam memperhatikan materi yang dikirim melalui aplikasi web serta mengikuti sesuai dengan yang telah diperintahkan oleh guru. Hal ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran dengan menggunakan SI-BAJAKAH dapat terlaksana dengan efektif dengan melibatkan guru dan siswa dalam penggunaan aplikasi web tersebut secara aktif dan terjadwal pada mata pelajaran PAI di SMK Negeri 3 Palangka Raya.

- c. Kebutuhan Belajar siswa pada proses pembelajaran PAI melalui SI-BAJAKAH

Pada proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam terdapat kebutuhan siswa yang harus dipenuhi untuk mencapai tujuan pembelajaran. Hal tersebut menjadikan media pembelajaran sebagai faktor penting dalam memenuhi kebutuhan belajar siswa. Begitu pula peran SI-BAJAKAH dalam memenuhi kebutuhan siswa disaat proses pembelajaran daring (dalam jaringan). SI-BAJAKAH yang memiliki berbagai fitur lengkap yang dapat dengan mudah diakses oleh siswa tentu dapat memenuhi bagaimana kebutuhan siswa.

Berdasarkan pernyataan dari guru Pendidikan Agama Islam kelas XI Teknik Komputer dan Jaringan serta siswa dari kelas XI Teknik Komputer dan Jaringan dalam penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran melalui SI-BAJAKAH ini dapat dipahami dengan baik digunakan untuk masa pembelajaran selama pandemi. Hal ini terbukti dengan salah satu aplikasi pembelajaran yaitu SI-BAJAKAH, menunjukkan bahwa siswa merasa bisa melaksanakan pembelajaran dan tidak ketinggalan materi dalam keadaan pandemi, akan tetapi tentu pembelajaran yang dilaksanakan tidak lebih menyenangkan dari pembelajaran yang dilaksanakan langsung di sekolah.

Menurut Mulyasa (2009: 29) kriteria keefektifan harus mencerminkan keseluruhan indikator *input* dalam penelitian ini dapat diamati melalui perlengkapan dalam proses pembelajaran. Perlengkapan dalam proses pembelajaran adalah berupa perangkat pembelajaran dan instrumen pembelajaran. Perangkat pembelajaran berupa silabus, RPP, dan buku ajar. SI-BAJAKAH telah memiliki fitur dimana guru dapat mengirimkan modul dan tugas yang harus dikerjakan oleh siswa, adapula fitur centang yang menunjukkan

keaktifan siswa dalam membuka materi dan menyelesaikan tugas yang telah diberikan, melalui SI-BAJAKAH siswa dapat mengakses pembelajaran dengan mudah sehingga hal tersebut dapat terlaksana dengan baik serta memenuhi kebutuhan siswa.

Menurut Wicaksono (2009: 3) yang mengatakan bahwa proses pembelajaran memiliki ciri yaitu memiliki sarana dan prasarana yang menunjang pembelajaran secara daring (dalam jaringan). Tentunya hal ini tidak terlepas dari penggunaan aplikasi web yaitu SI-BAJAKAH yang memenuhi kebutuhan siswa sebagai sarana dalam melaksanakan proses belajar mengajar. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian Bibit Sulasto (2016: 89) bahwa peningkatan efektivitas pembelajaran setelah mendapatkan sarana dan prasarana yaitu dengan menggunakan media video pembelajaran dalam kegiatan proses belajar mengajar di kelas. Namun pada penelitian yang dilakukan proses pembelajaran dilakukan secara daring (dalam jaringan) sehingga media video dikirim melalui aplikasi web SI-BAJAKAH tersebut. Sehingga sarana yang diberikan oleh SI-BAJAKAH dapat memenuhi kebutuhan siswa dalam proses pembelajaran PAI di SMK Negeri 3 Palangka Raya.

B. Faktor yang Mempengaruhi Pelaksanaan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam melalui SI-BAJAKAH kelas XI TKJ di SMK Negeri 3 Palangka Raya

a. Faktor Pendukung

Faktor pendukung merupakan faktor yang menunjang dalam pelaksanaan pembelajaran, di SMK Negeri 3 Palangka Raya dalam kegiatan belajar mengajar Pendidikan Agama Islam yang dilaksanakan melalui SI-BAJAKAH bahwa yang menjadi faktor pendukung dalam proses pembelajaran yang dilaksanakan secara daring adalah ketersediaan kuota dan juga jaringan yang stabil. Hal tersebut selaras dengan disampaikan oleh Novi Rosita bahwa media untuk mengakses dan menyampaikan materi pembelajaran membutuhkan koneksi internet dan diperlukan paket data. Hal tersebut sangat menunjang adanya proses pembelajaran (Rosita dkk, 2020:144).

Setelah melaksanakan kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan dengan menggunakan SI-BAJAKAH secara tidak langsung dapat mengajarkan teknologi kepada siswa, terdapat web serta fitur yang dapat menunjang proses pembelajaran. Hal ini didukung dengan jurusan yang diambil oleh kelas XI Teknik Komputer dan Jaringan yang mengharuskan mereka untuk menguasai teknologi lebih daripada kelas yang lain. Berbagai fitur dari aplikasi berbasis web SI-BAJAKAH dapat menjadikan pembelajaran lebih mudah fitur tersebut adalah fitur yang dapat mengirimkan link video pembelajaran, fitur yang dapat membagikan link zoom meeting, serta fitur centang yang dapat mengetahui keaktifan siswa. Fitur tersebutlah yang menjadi keunggulan SI-BAJAKAH sebagai aplikasi web yang digunakan saat pembelajaran daring (dalam jaringan).

b. Faktor Penghambat

Faktor penghambat merupakan faktor yang menghalangi dalam terjadinya proses belajar mengajar. Faktor penghambat yang mempengaruhi pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Agama Islam adalah terjadinya gangguan pada SI-BAJAKAH dan kuota yang terbatas pada aplikasi berbasis web yang digunakan sehingga membuat proses pembelajaran terhambat, guru tidak dapat mengawasi siswanya secara langsung karena hanya bisa mengawasi siswa melalui aplikasi, tidak seperti pembelajaran yang dilaksanakan di ruang kelas dimana guru dapat memperhatikan secara langsung gerak gerik yang dilakukan oleh siswanya pada saat pembelajaran sedang berlangsung. Guru hanya dapat memperhatikan siswa melalui keaktifan siswa dalam membuka modul pembelajaran pada SI-BAJAKAH dengan fitur centang yang tersedia, juga dari aplikasi chat lain yang bertujuan untuk membangun komunikasi antara guru dan siswa.

Solusi dalam mengatasi permasalahan di atas adalah guru menyiapkan dan mengirimkan materi menggunakan aplikasi lain yaitu WhatsApp maupun Telegram yang dapat membantu dalam proses belajar mengajar, siswa juga dapat mengirimkan tugas melalui aplikasi tersebut. Guru juga dapat menggunakan aplikasi Zoom Meeting sebagai penunjang pembelajaran daring (dalam jaringan), sehingga guru dapat melihat perkembangan siswa dalam memahami materi yang telah disampaikan secara virtual. Selain itu, guru juga dapat menyiapkan presensi cadangan melalui google form untuk memantau siswa, sehingga siswa dapat mengikuti pembelajaran sesuai dengan jadwal yang telah ditentukan.



BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Agama Islam melalui SI-BAJAKAH kelas XI Teknik Komputer dan Jaringan di SMK Negeri 3 Palangka Raya maka penulis dapat menyimpulkan :

1. Pelaksanaan pembelajaran PAI yang dilaksanakan melalui SI-BAJAKAH kelas XI TKJ di SMK Negeri 3 Palangka Raya dapat dikatakan terlaksana dengan baik karena SI-BAJAKAH memiliki peran sebagai media pendukung dalam kelangsungan proses pembelajaran secara daring(dalam jaringan) sehingga membantu dalam proses pembelajaran siswa mulai dari pengiriman materi dan tugas kemudian pengumpulan tugas di sistem SI-BAJAKAH. Proses pembelajaran pun menjadi lebih baik melalui SI-BAJAKAH sebab terdapat fitur-fitur yang dapat menunjang pembelajaran, guru dapat mengirimkan video melalu tautan kepada siswa dan siswa dapat dengan mudah mengakses dan menonton video tersebut. SI-BAJAKAH dapat diakses kapanpun dan dimanapun selama terdapat koneksi jaringan internet untuk mengakses aplikasi web tersebut, sehingga sarana yang diberikan oleh SI-BAJAKAH dapat memenuhi kebutuhan siswa dalam proses pembelajaran PAI di SMK Negeri 3 Palangka Raya.
2. Faktor yang mempengaruhi pelaksanaan pembelajaran PAI melalui SI-BAJAKAH kelas XI TKJ di SMK Negeri 3 Palangka Raya ada dua yaitu faktor pendukung dan faktor penghambat. Faktor pendukung yang

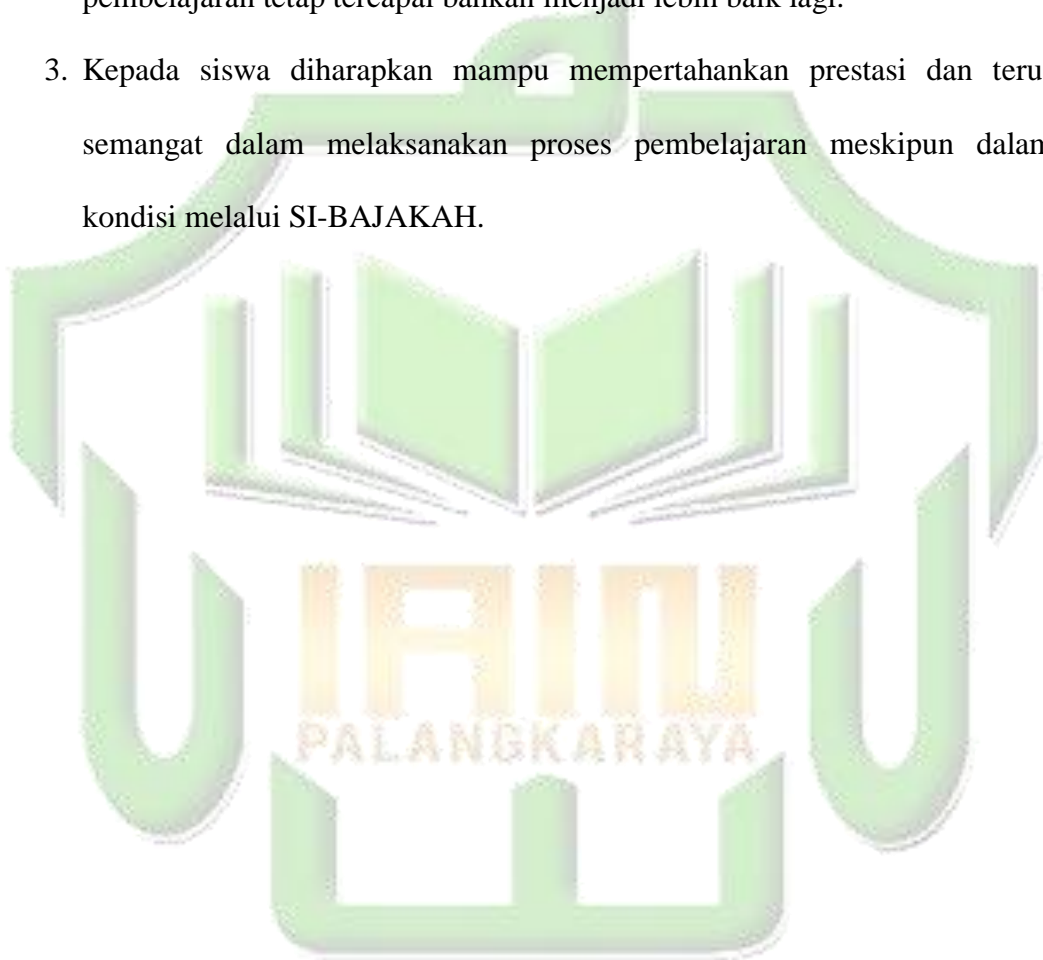
mempengaruhi pembelajaran Pendidikan Agama Islam melalui SI-BAJAKAH yang dilaksanakan adalah siswa kelas XI TKJ itu sendiri yang telah cukup menguasai sistem teknik jaringan dan komputer sehingga terbantu dengan mudah dan cepat dalam memahami penggunaan SI-BAJAKAH. Sedangkan faktor penghambat yang mempengaruhi pembelajaran Pendidikan Agama Islam melalui SI-BAJAKAH yang dilaksanakan adalah jaringan yang error atau kurang stabil yang menyebabkan proses pembelajaran terhambat, kuota hanya terbatas untuk beberapa aplikasi saja, tidak adanya notifikasi pembelajaran yang diberikan oleh guru pada saat melaksanakan proses pembelajaran yang berlangsung di SI-BAJAKAH membuat siswa terkadang tidak mengetahui adanya tugas atau tidak.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Agama Islam melalui SI-BAJAKAH kelas XI Teknik Komputer dan Jaringan di SMK Negeri 3 Palangka Raya maka penulis ada beberapa saran yang diajukan yaitu :

1. Kepala Dinas Pendidikan Kota Palangka Raya diharapkan mampu memberikan fasilitas yang menunjang terlaksananya proses pembelajaran dengan baik dan lancar seperti kuota internet yang dapat digunakan oleh aplikasi SI-BAJAKAH, serta mempunyai alternatif lain jika jaringan eror pada SI-BAJAKAH untuk memberikan keringanan bagi peserta didik

2. Kepada Pihak Sekolah diharapkan selalu mendukung dan memberikan perhatian dalam pelaksanaan pembelajaran yang dilaksanakan dari rumah sebaiknya guru PAI lebih banyak mencari referensi atau tutorial mengenai pembelajaran melalui SI-BAJAKAH agar siswa tetap semangat dalam mengikuti proses pembelajaran yang dilaksanakan secara daring dan tujuan pembelajaran tetap tercapai bahkan menjadi lebih baik lagi.
3. Kepada siswa diharapkan mampu mempertahankan prestasi dan terus semangat dalam melaksanakan proses pembelajaran meskipun dalam kondisi melalui SI-BAJAKAH.



DAFTAR PUSTAKA

- **Buku:**

- Anggraeni, Elisabet, Yunaeti dan Irviani, Rita. 2017. *Pengantar Sistem Informasi*. Yogyakarta: CV Andi Offset.
- Arikunto, Suhardimi. 2006. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Peraktik*, Cet. VIII. Jakarta: Reneka Cipta.
- Djamal, M. 2015. *Paradigma Penelitian Kualitatif Edisi Revisi*. Yogyakarta: Mitra Pustaka.
- Departemen Agama RI. 2010. *Al-Qur'an Tajwid dan Terjemah*. Ponegoro: CV Penerbit Ponegoro
- Hasanah, Uswatun. 2020. *Pengantar Mekroteacing*. Yohyakarta: CV Budi Utama.
- Jauhar, Mohammad. 2011. *Implementasi PAIKEM dari Behavioristik sampai Konstruktivistik*. Jakarta: Prestasi Pustakaraya.
- Menteri Pendidikan dan Kebudayaan, Menteri Agama, Menteri Kesehatan, dan Menteri Dalam Negeri Republik Indonesia. 2020. *Panduan Penyelenggaraan Pembelajaran Tahun Ajar 2020/2021*. Jakarta.
- Majid, Abdul, dkk. 2012. *Pendidikan Karakter Perspektif Islam*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya. Cet Ke-1.
- Moleong, Lexy J. 2017. *Metodologi Penelitian Kualitatif Edisi Revisi*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Bandung.
- Patoni, Ahmad. 2004. *Metodologi Pendidikan Agama Islam*. Jakarta: Bina Ilmu.
- Pedoman Penulisan Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan. 2017. IAIN Palangka Raya
- Suryadharma dan Triyani Budyastuti. 2019. *Sistem Informasi Manajemen*. Jawa Timur: Uwais Inspirasi Indonesia.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Suharsaputra, Uhar. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan Tindakan*. Bandung: PT Refika Aditama.

Suryabrata, Sumadi. 2005. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: PT. Remaja Rosdakarya.

- **Skripsi**

Bibit Sulasto. 2016. Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Video Untuk Mencapai Tujuan Pembelajaran IPS Materi Letak Wilayah Indonesia Siswa Kelas VII SMP Negeri 2 Banyudono.

Cintiasih, Tiara. 2020. *Implementasi Model Pembelajaran Daring Pada Masa Pandemi Covid-19 di kelas III SD PTQ Annida Kota Salatiga Tahun Pelajaran 2020*. Skripsi Salatiga : Institut Agama Islam Negeri Salatiga. <file:///D:/tugas/proposal/data%203.pdf> Diakses tanggal 23 Februari 2020 Pukul 12.00 WIB.

Hastomo, Siddiq, Aldilla 2013. Efektivitas Media Pembelajaran E-Learning Terhadap Prestasi Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa di SMA Negeri 1 Yogyakarta. <http://digilib.uin-suka.ac.id/11217/> Diakses Tanggal 28 Februari 2021 Pukul 22.00 WIB.

Ma'mum, Ahmad T. 2015. *Efektivitas Pembelajaran Bahasa Arab Melalui Media Sosial Whatsapp di Program BISA (Belajar Islam dan Bahasa Arab)*. Skripsi Yogyakarta : Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.

Linda, Wa. 2019. *Efektivitas Penggunaan Google Classroom Sebagai Media Pembelajaran*. <http://digilib.iainkendari.ac.id> Diakses Tanggal 3 Maret 2021 Pukul 19.00 WIB.

- **Jurnal & Artikel**

<https://humbel.id/2020/07/kumpulan-ebook-tutorial-penggunaan-lms-si-bajakah/>
<https://humbel.id/2020/07/kumpulan-ebook-tutorial-penggunaan-lms-si-bajakah/>

Kansha I, H, dkk. 2017. *Efektivitas penggunaan E-Learning berbasis schoology dengan menggunakan model discovery learning terhadap presrtasi belajar siswa pada mata pelajaran sistem komputer kelas X Multimedia SMK Negeri 6 Surakarta pada tahun pelajaran 2015/2016*. Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknik Kejuruan. Vol X.

Rahmawati, Rosita, Novi, dkk. 2020. *Analisis Pembelajaran Daring saat Pandemi di Madrasah Ibtidaiyah*. <http://D:/tugas/proposal/data%202.pdf>
Diakses tanggal 23 Februari 2021 Pukul 13.20 WIB.

Rohmawati. Afifatu. 2015. Efektivitas Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Usia Dini* Volume 9 Edisi 1. <https://doi.org.10.21009/JPUD.091.02> diakses tanggal 18 Agustus 2021 pukul 13.33 WIB.

Handayani, T, Rina., dkk. 2020. *Pandemi Covid-19, Respon Imun Tubuh, dan Herd Immunity*. *Jurnal Ilmiah Permas: Jurnal Ilmiah STIKES Kendal*. Vol.10 No.3, Hal 373-380 *Journal*. Stikeskendal.ac.id.>PSKM>article>download diakses tanggal 25 Februari 2021 pukul 23.00 WIB.

- **Undang-undang :**

Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 3 Tentang Sistem Pendidikan Nasional. 2011. Jakarta: Karisma Publishing.

Undang-undang Republik Indonesia Nomor 14 tahun 2005 pasal 8 Tentang Guru dan Dosen. 2011. Jakarta: Karisma Publishing.

