

**DIGITALISASI PEMBELAJARAN MELALUI
PLATFORM WEBSITE WIX.COM PADA MATA
PELAJARAN PAI DI UPT SMP NEGERI 3 GRESIK**

SKRIPSI

Oleh:

RICO AMALDA UTAMA
NIM. D01218043



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL
SURABAYA**

2022

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Rico Amalda Utama

NIM : D01218043

Fakultas/Prodi : Tarbiyah dan Keguruan/Pendidikan Agama Islam

Judul Skripsi : Digitalisasi Pembelajaran Melalui Platform Website
Wix.com Pada Mata Pelajaran PAI di UPT SMP Negeri 3
Gresik

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian/karya saya sendiri, kecuali yang menjadi rujukan sebelumnya

Surabaya, 1 Juli 2022

Pembuat Pernyataan



Rico Amalda Utama

PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI

Skripsi Oleh :

Nama : Rico Amalda Utama

NIM : D01218043


Judul : Digitalisasi Pembelajaran Melalui Platform
Website Wix.com Pada Mata Pelajaran PAI di
UPT SMP Negeri 3 Gresik

Skripsi ini telah diperiksa dan disetujui untuk diujikan

Surabaya, 1 Juli 2022

Pembimbing 1

Pembimbing 2



Amrullah, M.Ag.

Fathur Rohman, M.Ag.

NIP. 197309032006041001

NIP. 197311302005011005

PENGESAHAN TIM PENGLIJSKRIPSI

Skripsi oleh Rico Amalda Utama ini telah dipertahankan, ditetapi tim penguji skripsi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

Surabaya, 12 Juli 2022

Mengesahkan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya
Dekan,



Prof. Dr. H. Muhammad Thohir, S.Ag., M.Pd.
NIP. 197407251998031001

Penguji I

Prof. Dr. Abd. Rachman Assegaf, M.Ag.

NIP. 196403121995031001

Penguji II

Dr. Phil. Khoirun Ni'am, S.Ag.

NIP. 197007251996031004

Penguji III

Amrullah, M.Ag.

NIP. 197309032006041001

Penguji IV

Fathur Rohman, M.Ag.

NIP. 197311092005011005

LEMBAR PERSETUJUAN PUBLIKASI



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA
PERPUSTAKAAN

Jl. Jend. A. Yani 117 Surabaya 60237 Telp. 031-8431972 Fax.031-8413300
E-Mail: perpustakaan@uin-sby.ac.id

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika UIN Sunan Ampel Surabaya, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Rico Amalda Utama
NIM : D01218043
Fakultas/Jurusan : Fakultas Tarbiyah dan Keguruan/ Pendidikan Agama Islam
E-mail address : ricoutama29@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah :

Skripsi Tesis Desertasi Lain-lain (.....)

yang berjudul :

Digitalisasi Pembelajaran Melalui Platform Website Wix.com Pada Mata Pelajaran PAI di

UPT SMP Negeri 3 Gresik

beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya berhak menyimpan, mengalih-media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 01 Juli 2022

Penulis

Rico Amalda Utama

ABSTRAK

Rico Amalda Utama, D01218043. *Digitalisasi Pembelajaran Melalui Platform Website Wix.Com Pada Mata Pelajaran PAI Di Upt Smp Negeri 3 Gresik* Skripsi Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tabiyah dan Keguruan, UIN Sunan Ampel Surabaya. Dosen Pembimbing : Amrullah dan Fathur Rohman

Digitalisasi pembelajaran ialah sebuah proses mengubah pembelajaran dari konvensional menjadi pembelajaran secara virtual. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji beberapa masalah yaitu (1) aspek persiapan digitalisasi pembelajaran PAI (2) proses digitalisasi pembelajaran PAI melalui platform website wix.com (3) keuntungan dan kerugian digitalisasi pembelajaran PAI melalui platform website wix.com (4) solusi mengatasi kerugian digitalisasi pembelajaran PAI melalui platform website wix.com

Jenis penelitian ini adalah penelitian field research dengan menggunakan pendekatan kualitatif. Data yang dikumpulkan berasal dari hasil observasi, wawancara, angket dan dokumentasi dengan menggunakan teknik purposive sampling. Teknik analisis data menggunakan tiga tahap yaitu tahap kondensasi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa (1) aspek yang perlu dipersiapkan dalam digitalisasi pembelajaran PAI ialah sarana dan prasarana, SDM yang memadai, dan materi pembelajaran digital (2) proses digitalisasi dimulai dengan membuat materi secara digital, memasuki halaman awal website wix.com, mendaftar, menentukan tujuan website, memilih kategori, memilih fitur, memilih alternatif proses, memilih template, menunggu proses penyusunan, menyunting bagian web, mengunggah file, menyimpan dan mempublikasikan web

(3) keuntungan dari digitalisasi pembelajaran PAI melalui platform website wix.com ialah website bisa dimasuki tanpa registrasi, penilaian soal otomatis, materi yang bisa diunduh bebas, terintegrasi dengan berbagai macam aplikasi, peserta didik yang tidak masuk bisa tetap ikut pelajaran, adanya fitur chat secara global, dan meningkatnya hasil belajar, kerugiannya ialah koneksi yang kadang lamban, banyaknya data menguras penyimpanan cloud, akses tanpa batas memungkinkan file terkena virus, plan website masih free bukan premium, konsumsi data yang besar, naiknya peluang bolos sekolah (4) solusi mengatasi kerugian digitalisasi pembelajaran PAI melalui platform website wix.com ialah menggunakan wifi, menggunakan banyak penyimpanan cloud, menambahkan HTTPS, menyalakan fitur penghematan data, mengawasi jumlah view dan kunjungan setiap saat

Kata Kunci : Digitalisasi Pembelajaran PAI, Pendidikan Agama Islam, Website Wix.com



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

DAFTAR ISI

SAMPUL DEPAN	i
SAMPUL DALAM.....	ii
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	iii
PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI.....	iv
PENGESAHAN TIM PENGUJI SKRIPSI.....	v
LEMBAR PERSETUJUAN PUBLIKASI.....	vii
ABSTRAK.....	viii
KATA PENGANTAR	x
DAFTAR ISI.....	xiv
DAFTAR TABEL.....	xviii
DAFTAR GAMBAR	xix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	5
C. Tujuan Penelitian	6
D. Kegunaan Penelitian	7
E. Penelitian Terdahulu.....	8
F. Asumsi Penelitian	12
G. Ruang Lingkup dan Keterbatasan Penelitian	13
H. Definisi Operasional	14
I. Sistematika Pembahasan	20
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	23

A. Digitalisasi	23
1. Pengertian Digitalisasi.....	24
2. Faktor Penghambat dan Pendukung	25
3. Contoh Penerapan Digitalisasi	32
4. Keuntungan Digitalisasi dan kerugiannya.....	34
B. Pembelajaran.....	37
1. Pengertian Pembelajaran	37
2. Komponen Pembelajaran	40
3. Faktor Yang Mempengaruhi Pembelajaran.....	46
C. Website Wix.com.....	49
1. Pengertian	50
2. Fitur	50
3. Langkah Membuat Website.....	51
D. Pendidikan Agama Islam	59
1. Pengertian Pendidikan Agama Islam	60
2. Tujuan Pendidikan Agama Islam	62
3. Dasar Pendidikan Agama Islam	64
4. Contoh Implementasi Pendidikan Agama Islam	72
BAB III METODE PENELITIAN	74
A. Jenis dan Pendekatan Penelitian	74
B. Subjek dan Objek Penelitian	75
C. Teknik Pengumpulan Data.....	76
D. Sumber dan Jenis Data.....	78
1. Sumber Data	78

2. Jenis Data	79
E. Tahap-Tahap Penelitian	80
F. Teknik Pengecekan Keabsahan Data	87
G. Teknik Analisis Data.....	87
1. Kondensasi Data.....	88
2. Penyajian Data.....	88
3. Penarikan Kesimpulan.....	88
BAB IV PAPARAN DATA DAN TEMUAN PENELITIAN	90
A. Gambaran Umum UPT SMP Negeri 3 Gresik.....	90
1. Sejarah Singkat UPT SMP Negeri 3 Gresik.....	90
2. Profil Sekolah	91
3. Visi dan Misi Sekolah	92
4. Letak Geografis Sekolah	98
5. Kondisi Obyektif Sekolah	98
6. Data Sarana Ruang dan Lapangan.....	100
7. Fasilitas Penunjang Perpustakaan	104
B. Temuan Penelitian.....	105
1. Aspek Persiapan Digitalisasi Pembelajaran PAI....	105
2. Proses Digitalisasi Pembelajaran.....	108
3. Keuntungan dan Kerugian Digitalisasi Pembelajaran wix.com	110
4. Solusi mengatasi kerugian digitalisasi pembelajaran melalui platform wix.com.....	138
BAB V PEMBAHASAN	140

A. Aspek Yang Dipersiapkan Untuk Digitalisasi Pembelajaran PAI.....	140
B. Proses Digitalisasi Pembelajaran PAI Melalui Platform Website Wix.com	144
C. Keuntungan Dan Kerugian Digitalisasi Pembelajaran PAI Melalui Platform Website Wix.com	154
D. Solusi Mengatasi Kerugian Digitalisasi Pembelajaran PAI Melalui Platform Website Wix.com	158
BAB VI PENUTUP	160
A. Kesimpulan	160
B. Saran.....	162
DAFTAR PUSTAKA	164
LAMPIRAN.....	167



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

DAFTAR TABEL

Tabel 4. 1 data siswa	99
Tabel 4. 2 data ruang kelas	101
Tabel 4. 3 data ruang lainnya	103
Tabel 4. 4 koleksi buku perpustakaan	104
Tabel 4. 5 fasilitas penunjang perpustakaan	104
Tabel 4. 6 Tabel Observasi SarPras.....	108



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Halaman Awal Website	51
Gambar 2. 2 halaman pendaftaran web	52
Gambar 2. 3 halaman kategori web	53
Gambar 2. 4 halaman fitur web	54
Gambar 2. 5 halaman pilihan proses web.....	54
Gambar 2. 6 halaman template web	55
Gambar 2. 7 proses desain web	56
Gambar 2. 8 menyunting bagian web	56
Gambar 2. 9 mengunggah file	57
Gambar 2. 10 berhasil mengunggah file.....	58
Gambar 2. 11 menyimpan web.....	58
Gambar 2. 12 mempublikasikan web	59
Gambar 4. 1 UI iOS.....	111
Gambar 4. 2 UI MI.....	112
Gambar 4. 3 UI Samsung	113
Gambar 4. 4 UI Desktop.....	113
Gambar 4. 5 Diagram UI 1	114
Gambar 4. 6 Diagram UI 2	115
Gambar 4. 7 Diagram UI 3	116
Gambar 4. 8 Diagram UI 4.....	118
Gambar 4. 9 Diagram UI 5	119
Gambar 4. 10 Diagram UI 6.....	120
Gambar 4. 11 Diagram UI 7	121
Gambar 4. 12 Diagram UX 1.....	123
Gambar 4. 13 Diagram UX 2.....	124
Gambar 4. 14 Diagram UX 3.....	125
Gambar 4. 15 Diagram UX 4.....	126
Gambar 4. 16 Diagram UX 5.....	127
Gambar 4. 17 Benchmark.....	128
Gambar 4. 18 Site Speed Test	129
Gambar 4. 19 perubahan rata-rata kelas 8A	130

Gambar 4. 20 perubahan rata-rata kelas 8B.....	131
Gambar 4. 21 perubahan rata-rata kelas 8C.....	132
Gambar 4. 22 perubahan rata-rata kelas 8D	133
Gambar 4. 23 halaman login awal tanpa daftar	134
Gambar 4. 24 halaman download materi.....	134
Gambar 4. 25 halaman hubungi guru	135
Gambar 4. 26 aplikasi terintegrasi.....	136
Gambar 4. 27 Halaman materi.....	136
Gambar 5. 1 pembuatan media	145
Gambar 5. 2 masuk halaman awal.....	146
Gambar 5. 3 masuk halaman daftar	147
Gambar 5. 4 memilih kategori.....	148
Gambar 5. 5 memilih fitur	148
Gambar 5. 6 memilih alternatif proses	149
Gambar 5. 7 memilih template	150
Gambar 5. 8 proses penyusunan	151
Gambar 5. 9 menyunting bagian web.....	152
Gambar 5. 10 mengunggah file	153
Gambar 5. 11 menyimpan web.....	153
Gambar 5. 12 mempublikasikan web	154

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan pesat dalam bidang teknologi membuat kita semua bisa menjangkau apa yang sebelumnya tidak bisa kita jangkau. Karena itu, bukan ungkapan yang salah dunia serasa berada didalam genggam tangan jika kita bisa memanfaatkan teknologi tersebut. Teknologi menyebar sangat cepat ke segala bidang hingga muncullah istilah digitalisasi. Digitalisasi muncul hampir pada segala bidang manusia. Dimulai dari ekonomi, sosial, politik, hingga ke arah pendidikan.¹ Banyak asumsi mengenai digitalisasi yang lebih mengarah kepada pemikiran negatif tentang dampak yang ditimbulkan apabila digitalisasi gencar dilakukan pada semua bidang karena sejatinya ada beberapa bidang yang tidak bisa didigitalisasikan. Namun sebagai manusia, tentunya kita tidak ingin menjadi golongan yang tertinggal akan zaman yang sudah semakin maju. Karena itulah mau tidak mau kita harus mengikuti perkembangan yang ada salah satunya ialah digitalisasi.

¹ Elis Ratna Wulan, *Komunikasi dan Teknologi Informasi Pendidikan*, (Bandung : BATIC PRESS , 2010), h. 3

Sejarah mencatat bahwa sebenarnya digitalisasi dimulai ketika terjadi revolusi digital yaitu dimulai sejak tahun 1980 hingga saat ini. Revolusi digital ini merubah teknologi mekanik dan elektronik analog menjadi teknologi digital.² Mulai saat itulah masyarakat dunia serentak meneriakan digitalisasi ke segala bidang. Kita mengenal digitalisasi pada era saat ini dengan munculnya aplikasi pasar online, kelas online, taksi online, apotek online, bahkan pasar saham online. Semua tersedia dengan lengkap didalam dunia digital yang kita kenal saat ini.

Namun apa jadinya jika pendidikan dijadikan sebuah objek digital dalam dunia modern yang sekarang ini? Beberapa terobosan tentang pendidikan secara digital bermunculan akhir-akhir ini dimulai dari adanya kelas online yang membantu guru dan siswa untuk melaksanakan pembelajaran walaupun tidak berada didalam sebuah kelas, perpustakaan online yang memudahkan peserta didik dan juga mahasiswa dalam mencari buku dan referensi selama pandemi berlangsung, hingga sistem informasi akademik yang membantu peserta didik dan mahasiswa untuk

² Steven E. Schoenherr, "The Digital Revolution", <https://web.archive.org/web/20081007132355/http://history.sandiego.edu/gen/recording/digital.html>, (Diakses pada 23 Desember 2021, pukul 19.00)

memantau kemajuan proses pendidikan mereka. Hampir semua lini di dunia pendidikan sudah dijangkau oleh digitalisasi.³ Dan sebut saja maraknya gagasan literasi digital. Hal ini sejalan dengan perintah Allah dalam Surah Al-Alaq ayat pertama yang berbunyi:

اقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ

Terjemah Kemenag 2002

1. Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang menciptakan,⁴

Bacalah dalam kalimat ini berarti sangat banyak. Salah satunya ialah membaca apa yang ada di media digital. Jadi disini Allah SWT sudah jelas memerintahkan kita untuk menuntut ilmu dari media mana saja baik media non-digital maupun digital.

Pada titik inilah muncul sebuah pertanyaan besar dalam diri penulis. Apakah memungkinkan jika mata pelajaran Pendidikan Agama Islam yang menurut banyak orang

³ Pintek.id, “Apa Itu Digitalisasi Pendidikan dan Cara Memenuhi Kebutuhan Pembelajaran”, 2018, <https://pintek.id/blog/apa-itu-digitalisasi-pendidikan-dan-cara-memenuhi-kebutuhan-pembelajaran/>, (Diakses pada 23 Desember 2021, pukul 19.25)

⁴ Kementerian Agama Republik Indonesia, Surah Al-Alaq, 1.

“Tidak bisa didigitalisasikan” diubah menjadi sesuatu yang virtual atau digital? Kemudian muncul pertanyaan lagi, walaupun mungkin, aspek apa saja yang harus dimiliki oleh guru-guru Pendidikan Agama Islam dalam melaksanakan digitalisasi pembelajaran ini? Lewat apa pembelajaran Pendidikan Agama Islam ini didigitalisasikan? Dan apakah ada keuntungan dan juga resiko dari digitalisasi pembelajaran Pendidikan Agama Islam? Semua pertanyaan diatas merupakan bentuk problematika pada masa kini yang harus bisa dihadapi dan diselesaikan oleh pengajar umumnya dan calon pengajar khususnya.⁵

Beberapa terobosan dalam dunia pendidikan yang sudah dijabarkan oleh penulis menunjukkan bahwa ada beberapa keuntungan yang bisa didapatkan dari digitalisasi pada dunia pendidikan khususnya pada pembelajaran. Namun ada juga beberapa hal yang tidak disetujui. Seperti penggunaan kelas online *Google Classroom* yang menyusahakan guru yang sudah lanjut usia. Apalagi dengan kelas yang banyak dan data yang banyak akan membuat guru yang sudah lanjut usia semakin kesulitan mengajar.

⁵ Zainal Arifin, “Problematika Pendidikan Agama Islam di Era Digital”, *Prosiding Nasional : Peluang dan Tantangan Studi Islam Interdisipliner dalam Bingkai Moderasi*, Vol 3, (Desember, 2020) h. 115.

Lewat judul penelitian ini, peneliti menegaskan bahwa letak menariknya penelitian ini ialah hasilnya berupa sebuah website dimana website ini bisa digunakan dan dimanfaatkan oleh kalangan tertentu utamanya pihak UPT SMP Negeri 3 Gresik.

UPT SMP Negeri 3 Gresik yang menjadi lokasi pelaksanaan penelitian memiliki semua yang dibutuhkan oleh peneliti. Sarana dan Prasarana penunjang penelitian sudah sangat lengkap. Namun apa yang peneliti rasakan ialah kurangnya pemanfaatan terhadap sarana dan prasarana tersebut untuk sesuatu yang sifatnya berkelanjutan apalagi yang berhubungan dengan pembelajaran.

Dari latar belakang inilah, peneliti merasa perlu melakukan penelitian di tempat penelitian tersebut dengan judul “Digitalisasi Pembelajaran Melalui Platform Website Wix.com Pada Mata Pelajaran PAI Di UPT SMP Negeri 3 Gresik.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah di jabarkan diatas, penulis telah menemukan rumusan masalah yang akan dikaji. Rumusan masalah itu sebagai berikut :

1. Apa saja aspek yang harus dipersiapkan untuk melaksanakan digitalisasi pembelajaran PAI?
2. Bagaimana proses digitalisasi pembelajaran PAI melalui *platform* website wix.com?
3. Bagaimana keuntungan dan kerugian yang didapatkan dari digitalisasi pembelajaran PAI melalui *platform* website wix.com ini?
4. Bagaimana solusi mengatasi kerugian dari digitalisasi pembelajaran PAI melalui *platform* website wix.com ini?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penulis didalam penelitian ini dapat diringkas kedalam beberapa poin-poin yaitu sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui aspek yang harus dipersiapkan untuk melaksanakan digitalisasi pembelajaran PAI
2. Untuk mengetahui proses digitalisasi pembelajaran PAI melalui *platform* wix.com
3. Untuk mengetahui keuntungan dan resiko yang didapatkan dari digitalisasi pembelajaran PAI melalui *platform* website wix.com

4. Untuk mengetahui solusi mengatasi kerugian digitalisasi pembelajaran PAI melalui *platform* website wix.com

D. Kegunaan Penelitian

Output daripada penelitian ini diharapkan bisa memberikan kegunaan ataupun manfaat bagi semua kalangan, antara lain seperti :

1. Secara Teoritis
 - a. Hasil penelitian ini diharapkan menambah pengetahuan, wawasan, dan pemikiran bagi peneliti di masa mendatang sebagai bentuk kelanjutan dari perkembangan ilmu pengetahuan.
 - b. Hasil penelitian ini diharapkan menjadi rujukan bagi peneliti lain yang akan mengadakan penelitian pada masalah yang serupa dengan penelitian ini.
 - c. Hasil penelitian ini diharapkan memberikan andil yang besar dalam dunia pendidikan agama Islam, untuk dijadikan bahan acuan dalam mengembangkan pendidikan agama Islam.

2. Secara Praktik

- a. Hasil penelitian ini, diharapkan menjadi salah satu pemberian dalam pengembangan dunia pendidikan Islam, terutama dalam mengembangkan pembelajaran pendidikan agama Islam secara digital
- b. Hasil penelitian ini juga diharapkan dapat berperan baik secara aktif maupun pasif dalam mengembangkan pembelajaran pendidikan agama Islam ke taraf yang lebih tinggi lagi.
- c. Hasil penelitian ini juga berupa sebuah produk dimana diharapkan produk ini bermanfaat bagi pengembangan pembelajaran pendidikan agama islam dan bermanfaat bagi pengguna produk dan pembuat produk

E. Penelitian Terdahulu

Selama studi yang telah penulis laksanakan, ternyata belum terdapat penelitian yang membahas secara khusus mengenai digitalisasi pembelajaran khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di UPT SMP Negeri 3

Gresik. Karena itulah penulis mengambil kesempatan ini. Meskipun penulis sudah memahami bahwa sudah sangat banyak penelitian mengenai digitalisasi pada pendidikan namun belum ada yang secara khusus dan terperinci membahas mengenai digitalisasi pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan juga belum ada yang memanfaatkan situs wix.com sebagai situs penyedia layanan pembuatan dan pengembangan website gratis untuk pembelajaran khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Berdasarkan fakta yang ada dilapangan, peneliti telah menemukan beberapa penelitian yang memiliki kemiripan baik dari segi judul maupun dari segi pembahasan dengan apa yang ditulis oleh peneliti diantaranya ialah sebagai berikut :

1. Skripsi dengan judul *Digitalisasi Manajemen di Madrasah Aliyah Negeri 2 Kota Jambi*. Karya Mar'atul Istiqomah Mahasiswa Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin Jambi. Penelitian ini memiliki kesimpulan bahwa dalam implementasi digitalisasi manajemen di MAN 2 Kota Jambi, banyak sekali persiapan yang dipersiapkan oleh pihak madrasah baik dari segi materi maupun non-materi. Hal ini bertujuan

agar digitalisasi manajemen yang ada di MAN 2 Kota Jambi sesuai dengan apa yang diharapkan pihak sekolah dan tentunya juga sesuai dengan visi dan misi sekolah. Hasilnya sungguh sangat memuaskan dimana hampir semua yang ada disekolah sudah didigitalisasikan seperti *CCTV, Bell otomatis, Rapor Digital, hingga Fingerprint*. Persamaan skripsi ini dengan penelitian penulis ialah sama-sama membahas digitalisasi. Sedangkan, perbedaannya ialah pada objek penelitian yaitu peneliti lebih fokus pada digitalisasi pembelajaran

2. Artikel jurnal dengan judul *Digitalisasi Pembelajaran Sejarah Pada Pesantren Era New Normal*, karya Lobelia Asmaul Husna, Mahasiswa Universitas Negeri Jakarta. Penelitian ini memiliki hasil yaitu Pesantren yang tadinya jarang sekali menggunakan alat elektronik ketika dilanda masa pandemi seperti ini mau tidak mau harus menggunakan alat elektronik dan melaksanakan pembelajaran secara daring. Dalam hal ini pembelajaran Sejarah memang bisa didigitalisasikan lewat

Google Classroom, Google Meet, Zoom, dan lain-lain sebagainya. namun perlu adanya pengembangan lebih lanjut lagi dan juga guru-guru harus difasilitasi supaya pembelajaran digital pada masa pandemi menjadi lebih terkendali dan tetap berada didalam koridor pendidikan yang diinginkan. Persamaan artikel jurnal diatas dengan penelitian penulis ialah sama-sama membahas digitalisasi pembelajaran. Sedangkan, perbedaannya terdapat pada penggunaan platform yang berbeda dimana peneliti menggunakan platform wix.com untuk melakukan digitalisasi

3. Artikel jurnal berjudul *Google Classroom Sebagai Alternatif Digitalisasi Pembelajaran Matematika Di Era Revolusi Industri 4.0* karya Ahmad Muslik, Pendidik di MA Al-Azhar Asy-Syarif Indonesia Jakarta. Hasil penelitian ini ialah pembelajaran matematika dengan menggunakan *Google Classroom* ternyata membantu sebanyak 83% selama pembelajaran meskipun tingkat minat peserta didik hanya sekitar 53%, selain itu pembelajaran melalui

Google Classroom tidak hanya bisa dilaksanakan pada pelajaran matematika namun juga pada mata pelajaran yang lain juga. Persamaan artikel jurnal dengan penelitian penulis ialah sama-sama membahas digitalisasi pembelajaran. Sedangkan letak perbedaannya ialah pada penggunaan *platform* dan perbedaan mata pelajaran.

Jika dilihat secara garis besar maka semua penelitian terdahulu diatas memiliki kesamaan yang sama yaitu sama-sama membahas digitalisasi, namun yang menjadi perbedaan yang begitu besar ialah pada mata pelajaran yang digunakan oleh peneliti yaitu Pendidikan Agama Islam dan juga *platform* yang digunakan yaitu website wix.com dimana outputnya ialah berupa website pembelajaran dengan berbagai fitur yang sudah di integrasikan.

F. Asumsi Penelitian

Penelitian ini memiliki asumsi dimana asumsi ini akan mempengaruhi kebenaran dari penelitian yang dilaksanakan:

1. Bahwa hasil dari digitalisasi pembelajaran Pendidikan Agama Islam melalui website wix.com dapat digunakan tanpa memandang kondisi baik pembelajaran *online* maupun pembelajaran tatap muka.
2. Bahwa digitalisasi pembelajaran Pendidikan Agama Islam melalui website wix.com lebih banyak membawa keuntungan daripada kerugian baik pada pendidik maupun peserta didik.

G. Ruang Lingkup dan Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini memiliki ruang lingkup dan juga batasan dalam pelaksanaannya agar penelitian yang dilaksanakan sesuai dengan rumusan masalah yang ada dan tidak keluar dari jalur penelitian. Ruang lingkup dan keterbatasan dalam pelaksanaan penelitian ini dapat diperinci sebagai berikut :

1. Penelitian ini membahas aspek persiapan sebelum melaksanakan digitalisasi pembelajaran Pendidikan Agama Islam.
2. Membahas proses digitalisasi pembelajaran Pendidikan Agama Islam melalui *Platform* wix.com

3. Membahas keuntungan dan kerugian yang didapatkan dari digitalisasi pembelajaran Pendidikan Agama Islam melalui *platform wix.com*.

H. Definisi Operasional

Supaya tidak terjadi kekeliruan dalam memahami tujuan penelitian, maka penulis menjabarkan beberapa arti ataupun pengertian dari beberapa kata yang ada didalam judul penelitian ini diantaranya sebagai berikut:

1. Digitalisasi ialah sebuah proses konversi sebuah media dari non-digital menjadi digital atau dari non-virtual menjadi virtual. Lebih lanjut lagi menurut chowdury digitalisasi ialah *“digitalization is process of taking physics form of the documents such a books, pictures, or manuscripts to the digital form or virtual form. Digitalization include making of duplicate file from non-digital object to the digital object”*. Maksudnya digitalisasi adalah suatu proses mengalih bentuk fisik suatu buku, foto, dan manuskrip ke dalam bentuk digital atau bentuk virtual. Digitalisasi melingkupi pembuatan

duplikat file digital dari suatu objek non-digital menjadi objek digital.⁶ Dari pengertian diatas bisa diketahui bahwa digitalisasi ialah proses alih bentuk barang dari non-digital ke digital.

2. Pembelajaran ialah upaya ataupun usaha membentuk siswa-siswi supaya bertabiat lebih berpengalaman, memahami perbuatan yang baik serta yang kurang baik dan mempunyai keahlian dalam mengarungi hidup ini. Dengan modal keahlian yang dipunyai seseorang yang diharuskan mampu mengarungi hidup ini dengan penuh kebahagiaan serta mendapatkan pekerjaan yang menyenangkan dan mencapai kesuksesan dalam profesinya.⁷ Melalui firman-Nya, Allah SWT menjelaskan perintah belajar melalui pembelajaran yang baik yaitu dalam Qur'an Surah An-Nahl ayat 125 yang berbunyi :

⁶ G.G. Chowdury dan Sudatta Chowdury, *Introduction to Modern Information Retrieval*, (London : Facet Publishing, 2004), h. 14

⁷ M. Dalyono, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta : PT Rineka Cipta, 2009), h. 48

أَدْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحُكْمَةِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ وَجَادِهِمْ بِالَّتِي

هِيَ أَحْسَنُ إِنَّ رَبَّكَ هُوَ أَعْلَمُ بِمَنْ ضَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ ۗ وَهُوَ

أَعْلَمُ بِالْمُهْتَدِينَ

Terjemah Kemenag 2002

125. Serulah (manusia) kepada jalan Tuhanmu dengan hikmah dan pengajaran yang baik, dan berdebatlah dengan mereka dengan cara yang baik. Sesungguhnya Tuhanmu, Dialah yang lebih mengetahui siapa yang sesat dari jalan-Nya dan Dialah yang lebih mengetahui siapa yang mendapat petunjuk.⁸

Melihat dari ayat diatas, sudah jelas bahwa melaksanakan pembelajaran haruslah dengan cara yang baik agar pelajaran yang sampai juga pelajaran yang baik. Bukan berarti ayat diatas hanya berkonsentrasi pada pembelajaran luring. Melainkan juga pada pembelajaran daring atau pembelajaran digital.

⁸ Kementerian Agama Republik Indonesia, Surah An-Nahl, 125

Dari kedua pengertian diatas, jika digabungkan akan menghasilkan frasa Digitalisasi Pembelajaran yang berarti usaha sadar ataupun upaya sadar membentuk siswa-siswi atau peserta didik untuk memiliki pengetahuan secara kognitif, psikomotorik, dan afektif melalui dunia digital atau virtual.

3. Pendidikan Agama Islam berarti usaha sadar untuk mempersiapkan peserta didik dalam meyakini, memahami, menghayati, dan mengamalkan ajaran ataupun dogma-dogma agama Islam melalui proses pembelajaran dan latihan dengan tetap mengutamakan aspek toleransi. Makna yang sesungguhnya daripada pendidikan adalah proses transfer tiga aspek besar dalam pendidikan yaitu aspek kognitif, psikomotorik, dan afektif sebagai wujud pembaharuan generasi dari generasi yang sudah lampau kepada generasi yang akan datang.⁹ Sebenarnya banyak sekali hadits yang

⁹ Mokh. Iman Firmansyah, "Pendidikan Agama Islam: Pengertian, Tujuan, Dasar, dan Fungsi", *Jurnal Pendidikan Agama Islam -Ta'lim*, Vol. 17 No. 2, (2019), h. 83.

menjelaskan kewajiban menuntut ilmu bagi seorang muslim utamanya ilmu agama. Salah satunya ialah hadits yang diriwayatkan oleh Ibnu Majah ra. Yang berbunyi:

سنن ابن ماجه ٢٢٠: حدثنا هشام بن عمار حدثنا حفص بن سليمان حدثنا كثير بن شنظير عن محمد بن سيرين عن أنس بن مالك قال: قال رسول الله صلى الله عليه وسلم طلب العلم فريضة على كل مسلم وواضع العلم عند غير أهله كمقلد الخنازير الجواهر واللؤلؤ والذهب

Sunan Ibnu Majah 220: Telah menceritakan kepada kami Hisyam bin Ammar berkata: telah menceritakan kepada kami Hafsh bin Sulaiman berkata: telah menceritakan kepada kami Katsir bin Syinzhir dari Muhammad bin Sirin dari Anas bin Malik ia berkata: Rasulullah shallallahu 'alaihi wa sallam bersabda: "Menuntut ilmu adalah kewajiban bagi setiap muslim. Dan orang yang meletakkan ilmu bukan pada ahlinya,

seperti seorang yang mengalungkan mutiara, intan dan emas ke leher babi."

Ilmu yang dimaksud bukan hanya ilmu umum melainkan ilmu agama juga. Salah satunya ialah melalui Pendidikan Agama Islam. Oleh karena itu ketika kita menyebut pendidikan agama Islam, maka akan mencakup dua hal, yaitu:

- a. Mendidik peserta didik untuk memiliki perilaku yang sesuai dengan ajaran atau dogma-dogma agama islam
 - b. Mendidik peserta didik untuk mempelajari pelajaran tentang ajaran agama Islam lewat proses pendidikan.
4. Wix.com ialah sebuah situs pembuatan website yang secara gratis memberikan pengalaman membuat website kepada penggunanya melalui web HTML 5 dengan cara seret dan tempel.¹⁰ Wix.com mendukung banyak sekali fitur dimulai dari menambahkan formulir kedalam web,

¹⁰ Erez Zukerman, "[Create a Website Easily With Wix](#)". PCWorld. (Diakses pada 22 Desember 2021, pukul 13.00)

menambahkan tautan media sosial, dan juga membuat forum komunitas. Wix.com bersifat *freemium* yaitu website ini akan memberikan akses lebih kepada pengguna yang membayar seperti menghilangkan iklan, penambahan kapasitas *Cloud* dan lain-lain sebagainya. Wix.com memberikan kebebasan bagi penggunanya untuk membuat sebuah website sesuai dengan kebutuhan penggunanya.

I. Sistematika Pembahasan

Untuk mempermudah semua pembahasan yang ada didalam skripsi ini, ada sistematika pembahasan yang ditambahkan oleh peneliti diantaranya sebagai berikut:

Bab Satu merupakan Pendahuluan dimana pada bab ini memuat latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, penelitian terdahulu, asumsi penelitian, ruang lingkup dan keterbatasan penelitian, definisi operasional, dan sistematika pembahasan.

Bab Dua merupakan Kajian Pustaka dimana pada bab ini memuat teori-teori tentang variabel yang ada didalam judul penelitian yaitu digitalisasi yang terdiri atas, pengertian,

faktor penghambat dan pendukung, contoh penerapan, keuntungan dan kerugian. Kemudian ada pembelajaran yang meliputi pengertian, komponen, dan faktor yang mempengaruhi. Lalu ada website wix.com yang meliputi pengertian, fitur, dan langkah membuat website. Terakhir adalah pendidikan agama islam yang meliputi pengertian, tujuan, dasar, dan contoh implementasi

Bab Tiga merupakan Metode Penelitian dimana pada bab ini memuat jenis dan pendekatan penelitian, subjek dan objek penelitian, teknik pengumpulan data, sumber dan jenis data, tahap-tahapan penelitian, teknik pengecekan keabsahan data, dan teknik analisis data.

Bab Empat merupakan Hasil penelitian yang memuat Paparan Data dan Temuan Penelitian.

Bab Kelima merupakan Pembahasan yang memuat jawaban atas rumusan masalah yang terdiri dari aspek yang harus dipersiapkan sebelum memulai digitalisasi pembelajaran, proses digitalisasi pembelajaran melalui *platform* wix.com, dan keuntungan juga kerugian dari digitalisasi pembelajaran PAI melalui *platform* wix.com, serta solusi atas kerugian digitalisasi pembelajaran PAI melalui *platform* wix.com

Bab Keenam merupakan Penutup dimana pada bab ini memuat kesimpulan dan juga saran atas penelitian yang sudah dilaksanakan.



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Digitalisasi

Kemajuan yang terjadi secara cepat pada masa kini membuat banyak individu kewalahan. Namun, mengikuti kemajuan zaman sudah merupakan sebuah keharusan bagi setiap negara, warga, dan juga individu. Jika tidak, dampak yang ditimbulkan akan sangat banyak. Bukan saja bagi individu itu sendiri melainkan juga pada generasi mendatang. Salah satunya ialah digitalisasi. Digitalisasi tidak bisa serta-merta terjun secara langsung kepada generasi mendatang kelak. Melainkan, kita sebagai generasi pendahulu yang harus memperkenalkan digitalisasi kepada mereka. Sekarang, jika kita tidak terjun mempelajari dan mengenal digitalisasi dengan baik, bagaimana kita akan memperkenalkan digitalisasi kepada generasi mendatang kelak? Namun sebelum mendalami digitalisasi, ada baiknya kita mengerti pengertian daripada digitalisasi

1. Pengertian Digitalisasi

Banyak orang yang membicarakan masalah digitalisasi. Baik disekolah, kantor, rumah, maupun media sosial. Namun apa sebenarnya digitalisasi itu?

Digitalisasi berasal dari bahasa Inggris *Digitalization* atau biasa juga diucapkan dengan pengucapan *Digitization*. Yang mana berarti proses alih bentuk dari benda analog menjadi benda elektronik. Lebih lanjut lagi pengertian digitalisasi menurut Gowinda Chowdury ialah suatu proses mengalih bentuk fisik suatu buku, foto, dan manuskrip ke dalam bentuk digital atau bentuk virtual. Digitalisasi melingkupi pembuatan duplikat file digital dari suatu objek non-digital menjadi objek digital.¹¹

Lebih lanjut Marilyn Deegan mengungkapkan bahwa digitalisasi ialah segala proses konversi dari segala bentuk dokumen

¹¹ Chowdury G. G, Burton Paul F,dkk., *Librarianship An Introduction*, (London, Facet Publishing, 2008), h. 26.

tercetak atau yang lain ke dalam dokumen yang tersaji dalam bentuk digital.¹²

Dari dua pengertian diatas, dapat diambil sebuah kesimpulan bahwa pengertian digitalisasi ialah proses alih konversi dari sebuah dokumen baik itu buku ataupun sebagainya dari bentuk cetak ke dalam bentuk digital.

2. Faktor Penghambat dan Pendukung

Digitalisasi sejalan dengan perubahan sosial yang ada didalam masyarakat. Karena itu terkadang digitalisasi bisa berjalan dengan baik jika diikuti dengan baiknya reaksi masyarakat. Ada beberapa faktor yang membuat digitalisasi bisa terhambat dan terdukung. Berikut ialah faktornya:

a. Faktor Penghambat

Adalah faktor yang membuat digitalisasi menjadi lambat tersebar dan juga terealisasikan yaitu:

¹² Marilyn Deegan, *Digital futures : strategies for the information age*, (London : Library Association Pub, 2002) h. 6.

1) Culture Lag

Fenomena sosial ini bisa mempengaruhi cepat lambatnya sebuah digitalisasi bisa terlaksana. Culture lag adalah kondisi dimana perubahan budaya yang terjadi dalam sebuah masyarakat ini membuat perilaku masyarakatnya berubah dari yang menggunakan budaya dahulu kemudian berusaha beradaptasi dengan yang baru meskipun secara perlahan.

Dalam digitalisasi, kita mengenal pada zaman ini dengan ada *e-commerce* atau jual beli secara daring. Masyarakat yang sudah terbiasa jual beli secara langsung akan sedikit kesulitan mengikuti perubahan yang ada namun lambat laun mereka bisa beradaptasi.

2) Culture Shock

Adalah kondisi dimana perubahan sosial datang secara tiba-tiba mengubah kehidupan masyarakat dikarenakan keadaan yang memaksa adanya perubahan tersebut. Pada masa ini ada sebagian dari mereka yang sudah bersiap-siap, namun ada juga yang belum siap sama sekali namun sudah didatangi oleh perubahan ini.

Lantas perubahan tersebut membuat mereka kebingungan dan panik karena sesuatu yang biasanya mereka kerjakan mendadak berubah menjadi sesuatu yang masih asing bagi mereka. Kondisi inilah yang disebut dengan culture shock.

Sebagai contoh perubahan dari KBM (Kegiatan Belajar Mengajar) yang sebelumnya luring mendadak menjadi daring

dikarenakan ada kondisi pandemi yang memaksa semua kegiatan luring dilakukan secara daring. Bagi mereka yang sudah siap, maka pasti adaptasi yang dilakukan tidak terlalu berat. Namun bagi mereka yang belum siap sama sekali, mereka akan merasa kebingungan dan panik sehingga proses adaptasi mereka pun sangat lamban bahkan ada yang tidak bisa beradaptasi.

3) Rendahnya SDM di Bidang IT

SDM atau Sumber Daya Manusia sangat penting dalam proses cepat lambatnya digitalisasi. Dalam hal ini SDM yang mengerti di bidang IT sangatlah sedikit mengingat stigma masyarakat yang menganggap bidang IT tidak seberapa penting daripada bidang yang lain.

Selain itu, sangat sedikit juga pelatihan di bidang IT yang dilakukan secara intensif, dan juga banyak masyarakat yang menganggap bahwa belajar IT itu mahal dan susah sehingga menyebabkan masyarakat malas belajar mendalami IT.

Dari stigma dan beberapa alasan tersebut, inilah SDM di bidang IT menjadi sangat sedikit dan menyebabkan rendahnya SDM di bidang IT sekaligus menyebabkan lambatnya proses digitalisasi.

4) Kurangnya pemerataan sarana dan prasarana

Sarana dan prasarana dalam digitalisasi sangat penting karena tanpa sarana dan prasarana, digitalisasi akan terhambat.

Pemerataan ini berlaku dalam hal pemerataan perangkat keras pendukung digitalisasi seperti komputer, pangkalan data, *Router*, dan lain-lain.

Kemudian juga pemerataan ini berlaku pada akses internet gratis yang sangatlah sulit. mengingat biaya yang dikeluarkan juga sangatlah besar. Namun, jika biaya sudah tidak lagi dipandang demi kemajuan digitalisasi, maka bukan tidak mungkin akses internet gratis akan bisa direalisasikan dan bisa membantu proses penyebaran digitalisasi.

b. Faktor Pendukung

Faktor pendukung ialah faktor yang menjadi penyebab cepatnya digitalisasi bisa direalisasikan diantaranya ialah :

a. Tingginya SDM di Bidang IT

Banyaknya SDM yang merupakan lulusan di bidang IT ataupun memiliki kemampuan yang mumpuni di bidang IT membuat peluang digitalisasi menjadi lebih cepat tersebar.

b. Meratanya Sarana dan Prasarana

Meratanya sarana dan prasarana juga menjadi faktor pendukung menyebarnya digitalisasi. Bisa kita lihat di negara yang segala aspeknya hampir sudah digital semua akan membuat warga negara tersebut juga cepat melek digital. Dan dari sini proses digitalisasi bisa dengan cepat menyebar.

c. Penerimaan IT yang Tinggi dari Masyarakat

Masyarakat yang pikirannya terbuka akan teknologi dan mau menerima datangnya teknologi dan juga mau beradaptasi dengan

teknologi yang ada akan semakin membuat proses digitalisasi cepat menyebar

3. Contoh Penerapan Digitalisasi

Dalam kehidupan manusia pada saat ini, digitalisasi sudah marak digunakan pada segala lini dan aspek dalam kehidupan. Majunya teknologi membuat digitalisasi menjadi lebih mudah diimplementasikan kedalam kehidupan manusia. Berikut ialah beberapa contoh penerapan digitalisasi dalam kehidupan umat manusia.

a. Bidang Ekonomi

Digitalisasi sudah diterapkan di bidang sejak merambahnya gagasan *e-commerce*. Bisa kita lihat dengan banyaknya toko online yang menyediakan kebutuhan sehari-hari. Bahkan sekarang investasi pada perusahaan besar pun sudah tidak perlu ke perusahaan tersebut secara langsung.

b. Bidang Sosial

Dalam bidang sosial kita mengenal portal-portal berita digital pengganti koran, dengan demikian kita sudah tidak perlu menunggu berita selama sehari-hari. Dalam hitungan detik, berita terbaru pasti selalu ada di zaman digital ini.

c. Bidang Pendidikan

Dalam bidang pendidikan kita mengetahui bahwa sekarang sudah tidak lagi zamannya ujian melalui kertas, semua dilakukan secara digital. Bahkan absensi pun dilakukan secara digital. Pembelajaran pun diintegrasikan dengan berbagai macam media digital

d. Bidang Komunikasi

Pada bidang komunikasi kita mengenal aplikasi komunikasi lintas kota bahkan lintas benua yang dulunya tidak mungkin bisa dilakukan. Sekarang kapanpun dan dimanapun kita bisa menghubungi seseorang bahkan yang jauh tanpa batasan waktu.

e. Bidang Kepustakaan

Digitalisasi pada bidang kepastakaan dilakukan dengan tujuan memelihara koleksi buku-buku atau manuskrip yang diprediksi tidak bertahan lama. Selain itu pada zaman yang penuh dengan informasi ini, masyarakat terkadang menyukai buku atau literatur dalam bentuk digital karena tidak mudah rusak dan hilang.

4. Keuntungan Digitalisasi dan kerugiannya

Digitalisasi juga memiliki keuntungan dan juga kerugian. Berikut keuntungannya :¹³

- a. Dokumen digital lebih mudah dicari dan bisa diperbanyak sesuka hati. Karena dalam sebuah database, tentu dokumen tersebut tidak hanya ada satu saja. Pasti ada duplikatnya sehingga tidak akan mudah kehabisan.
- b. Mendapatkan akses cepat yang tidak bisa didapatkan untuk sebuah dokumen cetak. Karena proses pencariannya dilakukan

¹³ Marilyn Deegan, *Digital futures : strategies for the information age*, (London : Library Association Pub, 2002) h. 6.

melalui komputer atau alat cari yang digital juga sehingga memungkinkan hasil pencarian yang sangat cepat.

- c. Menghemat penyimpanan secara fisik. Karena bentuknya digital, yang dibutuhkan hanyalah penyimpanan yang besarnya dari Bit hingga Gigabit.
- d. Dokumen yang sudah tidak diterbitkan lagi bisa didapatkan dengan mudah. Karena data digital sangatlah sukar untuk dimusnahkan
- e. Bisa diintegrasikan pada media berbeda seperti gambar, audio, video, bahkan dengan aplikasi yang berbeda.

Sedangkan kerugian daripada digitalisasi ialah sebagai berikut :

- a. Data digital bisa disebarluaskan dengan mudah sehingga ketika sudah masuk didalam internet, data tersebut mudah dimasuki oleh virus

- b. Banyaknya kuantitas membuat data digital mudah untuk dipalsukan melalui *software* editing dokumen.
- c. Data digital yang tidak di enkripsi dengan tepat bisa mendatangkan resiko pencurian data secara besar-besaran.
- d. Data yang sangat banyak membutuhkan manajerial yang sangat teliti karena data digital sangat rentan tersebar.
- e. Membutuhkan koneksi internet di setiap kegiatannya. Belum tentu setiap wilayah memiliki kecepatan internet yang sama.

Dalam mengatasi kerugian tersebut, ada beberapa cara yang bisa ditempuh yaitu sebagai berikut :¹⁴

- a. Menggunakan penyimpanan cloud ganda, dengan demikian jika ada error data, maka masih ada banyak cadangan data di penyimpanan cloud yang lain

¹⁴ Marilyn Deegan, *Digital futures : strategies for the information age*, (London : Library Association Pub, 2002) h. 11.

- b. Mengatur data dengan format grouping. Format grouping memungkinkan data berkumpul pada satu tempat sesuai dengan tingkat atau kategori.
- c. Mengatur data digital menjadi ukuran dan tampilan yang paling ringan sehingga proses loading akan selaras dengan kecepatan internet pengguna.

B. Pembelajaran

Pendidikan tidak pernah terlepas dari sesuatu yang bernama pembelajaran karena tanpa pembelajaran, seseorang tidak akan mampu mengarungi dunia pendidikan. Ada banyak hal yang bisa dijabarkan didalam pembelajaran dimulai dari pengertiannya, komponennya, hingga faktor yang mempengaruhinya

1. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran adalah sebuah proses, yaitu proses mengatur lingkungan yang ada di sekitar peserta didik sehingga dapat menumbuhkan minat dan mendorong peserta didik melakukan proses belajar. Pembelajaran juga bisa disebut

sebagai proses memberikan arahan atau bimbingan kepada peserta didik dalam menjalani proses belajar. Peran daripada guru sebagai pembimbing bergantung dari banyaknya peserta didik yang bermasalah. Dalam belajar tentu saja ada banyak sekali perbedaan, seperti adanya peserta didik yang mampu mengerti dan memahami materi pelajaran, ada pula peserta didik yang lamban dalam mengerti dan memahami materi pelajaran. Dari kedua perbedaan inilah yang menjadi sebab guru mampu mengatur rancangan ataupun strategi dalam pembelajaran yang bisa menyesuaikan dengan keadaan setiap peserta didik.¹⁵

Dalam Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, disebutkan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi pendidik dengan peserta didik dan sumber belajar yang berlangsung dalam

¹⁵ Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta : Rineka Cipta, 2006), h. 39.

suatu lingkungan belajar.¹⁶ Jadi bisa dibilang bahwa pembelajaran akan dianggap sudah memenuhi syarat apabila didalamnya terdapat empat komponen yaitu pendidik, peserta didik, dan sumber belajar didalam sebuah lingkungan belajar.

Menurut Trianto, pembelajaran ialah sebuah kegiatan yang bersifat kompleks dan tidak akan bisa didefinisikan dengan sepenuhnya. Sebenarnya, Trianto mengungkapkan bahwa pembelajaran ialah usaha yang dilakukan oleh pendidik secara sadar untuk membuat peserta didik belajar lewat sumber belajar lain. Dari hal ini bisa jelas bahwa pembelajaran ialah interaksi antara pendidik dan peserta didik dari dua arah yang mana dari interaksi tersebut diharapkan akan tercapai sebuah tujuan didalam pembelajaran itu sendiri.¹⁷

¹⁶ Republik Indonesia, *Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*, h. 6.

¹⁷ Trianto, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*, (Jakarta : Kencana, 2009), h. 19.

Dari beberapa pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran ialah sebuah proses ataupun usaha secara sadar yang dilakukan oleh dua pihak dalam hal ini pendidik dan peserta didik dimana dalam pembelajaran ini terjadi interaksi dua arah yang bertujuan mencapai tujuan yang ada didalam pembelajaran tersebut.

2. Komponen Pembelajaran

Dalam pembelajaran terdapat beberapa komponen yang penting dalam proses berlangsungnya pembelajaran tersebut. Diantaranya komponen pembelajaran itu sebagai berikut:

a. Tujuan Pembelajaran

Sudah selayaknya didalam pembelajaran terdapat tujuan yang hendaknya dicapai karena tentu dalam pembelajaran harus ada sesuatu yang bisa diambil atau digapai oleh peserta didik

dan pendidik.¹⁸ Oleh karena itu dalam tujuan pembelajaran terdapat nilai-nilai berikut:¹⁹

- 1) Tujuan pembelajaran memberikan arahan dan membimbing kegiatan guru dan siswa dalam proses belajar mengajar.
- 2) Tujuan pembelajaran memberikan motivasi kepada guru dan siswa, sehingga pengajaran berlangsung lebih cepat, efisien, dan lebih memberikan kemungkinan untuk berhasil. Tujuan di sini merupakan motivasi positif yang dirangsang dari luar.
- 3) Tujuan pembelajaran memberikan panduan dan petunjuk bagi guru dalam merancang pembelajaran dalam rangka memilih serta

¹⁸ Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan* (Jakarta: Prenadamedia, 2016), h. 59.

¹⁹ Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2010), h. 80.

menentukan metode dan alat mengajar atau menyediakan lingkungan belajar yang sesuai bagi siswa. Dengan metode dan alat pembelajaran yang relevan maka proses pembelajaran akan menjadi lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa.

- 4) Tujuan pembelajaran penting dijadikan sebagai dasar dalam penilaian hasil belajar, dalam arti pengajaran dinilai berhasil apabila siswa telah mencapai tujuan yang telah ditentukan. Ketercapaian tujuan pengajaran oleh siswa menjadi indikator keberhasilan sistem pembelajaran yang dirancang sebelumnya.

b. Materi Pembelajaran

Materi Pembelajaran ialah gabungan antara kompetensi pengetahuan, keterampilan dan sikap yang harus dipelajari oleh peserta didik agar bisa

mencapai standar kompetensi sesuai dengan target yang diinginkan.²⁰ Berdasarkan jenisnya materi pembelajaran dibagi menjadi tiga bagian yaitu sebagai berikut :

- 1) Pengetahuan, yang mana materi ini meliputi teori, fakta, konsep yang nantinya merujuk menjadi informasi yang bisa diserap oleh peserta didik.²¹
- 2) Keterampilan, materi ini meliputi aktivitas yang secara fisik dilakukan oleh peserta didik untuk melatih kemampuan sensorik dan juga motoriknya. Dan memang sudah sepatutnya peserta didik menguasai materi ini karena selain teori, keterampilan juga perlu untuk dinilai agar ada kesesuaian

²⁰ Lukmanul Hakiim, *Perencanaan Pembelajaran*, (Bandung : Wacana Prima, 2009), h. 115.

²¹ *Ibid*, h. 115.

antara teori dengan keterampilan.²²

- 3) Sikap, adalah materi dimana perilaku selama mengikuti pembelajaran itu menjadi tolak ukur penilaian.

c. Metode Pembelajaran

Metode Pembelajaran adalah tata cara dalam melaksanakan pembelajaran yang dirancang oleh pendidik dengan tujuan membuat sebuah lingkungan belajar untuk peserta didiknya.²³ Metode pembelajaran sangat bervariasi macam-macamnya. Berikut ialah macam-macamnya:

- 1) Metode Ceramah
- 2) Metode Tanya Jawab
- 3) Metode Diskusi
- 4) Metode Demonstrasi

²² Oemar Hamalik, *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*, (Jakarta : Bumi Aksara, 2010) h. 140.

²³ Daryanto, *Panduan Proses Pembelajaran Kreatif dan Inovatif*, (Jakarta : AV Publisher, 2009), h. 389.

- 5) Metode Sosiodrama
- 6) Metode Karya Wisata
- 7) Metode Drill
- 8) Metode Penugasan
- 9) Metode Eksperimen
- 10) Metode Kisah *Qur'ani*

d. Sumber Belajar

Sumber belajar ialah segala sesuatu yang dapat dipergunakan sebagai bahan pelajaran. Dengan demikian sumber belajar itu merupakan bahan untuk menambah ilmu pengetahuan yang mengandung hal-hal baru.²⁴ Sumber belajar bisa dari mana saja. Bisa dari manusia, alat, lingkungan, dan lain-lain sebagainya.

e. Evaluasi Pembelajaran

Dalam kegiatan belajar mengajar, kegiatan evaluasi pembelajaran merupakan komponen yang harus ada

²⁴ Ramayulis, *Metodologi Pendidikan Agama Islam*, (Jakarta : Kalam, 2015) h. 139.

agar komponen pembelajaran menjadi lengkap. Ini karena evaluasi menduduki kepentingan sebagai penentu rancangan kegiatan belajar mengajar yang selanjutnya agar lebih baik lagi.

Evaluasi ialah sebuah proses penentuan nilai seseorang dengan menggunakan patokan-patokan tertentu untuk mencapai tujuan didalam sebuah kegiatan. ²⁵ Dalam hal ini evaluasi pembelajaran berarti proses penilaian peserta didik menggunakan beberapa kriteria penilaian yang ada untuk melihat sudah tercapai apa tidak tujuan dalam pembelajaran tersebut

3. Faktor Yang Mempengaruhi Pembelajaran

Pembelajaran dipengaruhi oleh beberapa faktor. Adapun faktor-faktor itu ialah faktor

²⁵ Evelin Siregar dan Hartini Nara, *Teori Belajar Dan Pembelajaran*, (Bogor : Ghalia Indonesia, 2010), h. 142.

pendidik atau guru, faktor peserta didik, faktor sarana, dan terakhir faktor lingkungan:²⁶

a. Faktor Pendidik

Dalam pembelajaran, pendidik atau guru memiliki peranan yang sangat penting karena guru merupakan perencana, pengarah, sekaligus pengamat didalam sebuah pembelajaran.²⁷ Jika guru memanglah kompeten, maka bisa dipastikan proses pembelajaran akan lancar dan kondusif.²⁸

b. Faktor Peserta Didik

Faktor peserta didik mempengaruhi pembelajaran karena apa yang pendidik hadapi ialah peserta didik yang berasal dari berbagai latar belakang dengan berbagai macam sifat pula. Dari sini muncullah pengelompokan peserta didik

²⁶ Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, (Jakarta : Prenadamedia, 2016), h. 52.

²⁷ Abuddin Nata, *Perspektif Islam Tentang Strategi Pembelajaran*, (Jakarta : Kencana, 2014), h. 315.

²⁸ Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, (Jakarta : Prenadamedia, 2016), h. 52.

dimulai dari yang berkemampuan tinggi, sedang hingga rendah. Pada titik inilah sikap pendidik sangat menentukan bagaimana kelanjutan daripada peserta didik tersebut yaitu melalui gaya belajar yang berbeda sesuai dengan peserta didik yang dihadapi.²⁹

c. Faktor Sarana

Sarana adalah alat penunjang pembelajaran. Sekolah yang memiliki sarana yang memadai tentunya memiliki banyak keunggulan karena secara tidak langsung sekolah yang memiliki sarana yang lengkap akan membuat peserta didik dan pendidik merasa lebih nyaman dan juga bergairah dalam melaksanakan pembelajaran, bahkan terkadang suasana pembelajaran akan terasa lebih

²⁹ Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, (Jakarta : Prenadamedia, 2016), h. 54.

menyenangkan dengan lengkapnya fasilitas yang ada.³⁰

d. Faktor Lingkungan

Lingkungan memegang peranan penting dalam terciptanya pembelajaran yang nyaman dan kondusif. Lingkungan ini juga dipengaruhi oleh faktor sekolah itu sendiri dan juga jumlah peserta didik yang ada didalam kelas tersebut. Sekolah yang terlalu ramai akan membuat proses pembelajaran sulit. Begitu juga dengan kelas yang banyak sekali peserta didiknya akan mempersulit pendidik dalam mengatur sebuah pembelajaran.

C. Website Wix.com

Dari sekian banyaknya platform pembuat website gratis, wix.com menjadi platform yang akhir-akhir ini booming di kalangan pengusaha dan juga pengembang website. Memang membuat website juga bisa dilakukan melalui pemrograman manual melewati aplikasi python.

³⁰ Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, (Jakarta : Prenadamedia, 2016), h. 55.

namun bagi beberapa orang, pemrograman terlalu sulit dan menyita banyak waktu. Sehingga muncullah platform pembuat website untuk memudahkan pengguna dalam membuat website dalam waktu yang singkat.

1. Pengertian

Wix.com adalah situs pembuatan website yang secara gratis memberikan pengalaman membuat website kepada penggunanya melalui web HTML 5 dengan cara seret dan tempel.³¹ Website ini bersifat *Freemium* (gratis, tapi memerlukan biaya jika ingin fitur yang lebih lengkap). Website ini hanya membutuhkan spesifikasi yang rendah seperti processor minimal Intel Pentium 4, RAM (*Random Access Memory*) sebesar 2 GB (GigaBit) dan NET *Framework* 3.5 atau 4.0

2. Fitur

Website ini juga menawarkan berbagai macam fitur. Fitur yang ditawarkan sungguh luar biasa seperti domain sendiri, penyimpanan cloud yang

³¹ Erez Zukerman, "[Create a Website Easily With Wix](#)". PCWorld. (Diakses pada 25 Juni 2022, pukul 14.27)

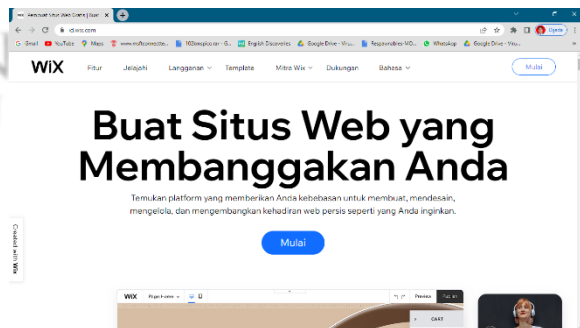
besar, *SEO Tools*, *Google Ads*, *Application Market*, *automatic analysis and reports*, *subscription*, *file sharing*, dan lain-lain sebagainya.

3. Langkah Membuat Website

Selain fitur diatas, wix.com juga memberikan kemudahan bagi mereka kaum pemula yang ingin membuat website. Berikut ialah langkah-langkah yang bisa diikuti oleh para pemula dalam membuat website di wix.com :

a. Mendaftar Di Situs Wix.Com

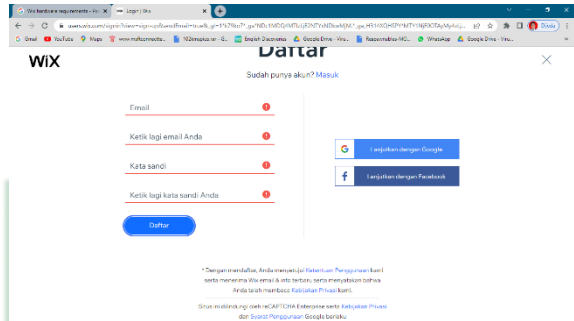
Langkah pertama ialah dengan membuka website wix lewat link berikut www.wix.com dan akan terlihat halaman awal seperti dibawah ini



Gambar 2. 1 Halaman Awal Website

Gambar 1. 1 Halaman Awal Website Wix.com

Kemudian klik tombol mulai lalu tampilan akan berubah seperti dibawah ini:

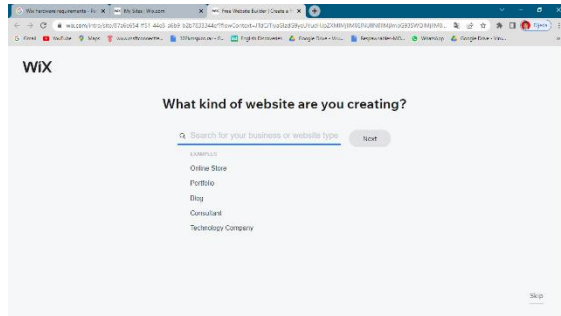


Gambar 2. 2 halaman pendaftaran web

Setelah itu silahkan memasukkan email dan kata sandi didalam kolom yang sudah disediakan atau bisa langsung login dengan menggunakan Google atau Facebook.

b. Memilih Kategori Website

Setelah selesai melakukan registrasi, anda akan diarahkan kedalam sebuah halaman yang berisi kategori daripada web anda seperti dibawah ini



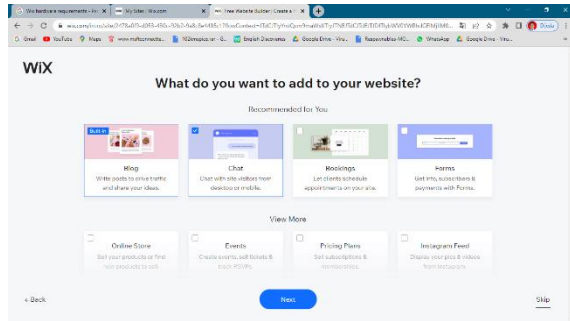
Gambar 2. 3 halaman kategori web

c. Menentukan Tujuan Website

Tahap selanjutnya ialah menentukan tujuan daripada website pengguna. Jika tujuannya untuk bisnis maka pilihlah bisnis. Jika tujuannya untuk pendidikan maka pilihlah *Educational Blog*.

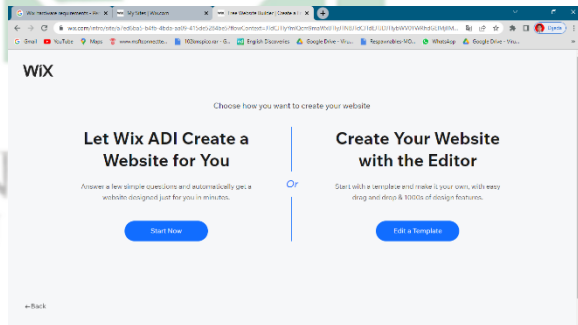
d. Memilih Fitur Didalam Website

Kemudian pengguna akan diarahkan untuk memilih fitur apa saja yang akan didapatkan didalam websitenya fitur yang disediakan bisa dilihat pada gambar di bawah ini.



Gambar 2. 4 halaman fitur web

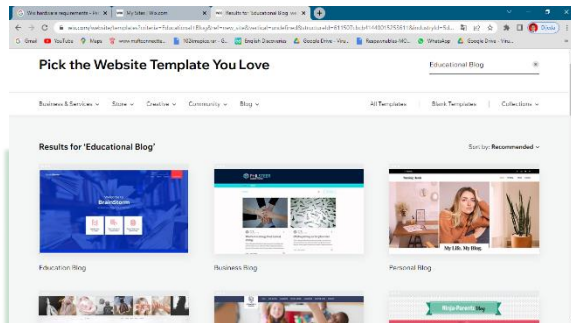
Setelah itu pengguna akan diarahkan kepada dua pilihan yaitu melakukan desain dengan bantuan robot web atau melakukan desain dengan template yang sudah disediakan oleh website seperti gambar di bawah ini



Gambar 2. 5 halaman pilihan proses web

e. Memilih Template Website

Langkah selanjutnya ialah memilih template. Website menyediakan template yang beragam dan tentunya bisa dipilih sesuka hati seperti gambar di bawah ini.



Gambar 2. 6 halaman template web

f. Memproses Desain Website

Kemudian, jika pemilihan template sudah selesai, maka website akan memproses template tersebut ke dalam mode desain yang ditandai dengan tanda loading seperti dibawah ini



Gambar 2. 7 proses desain web

g. Menyunting Bagian-bagian Website

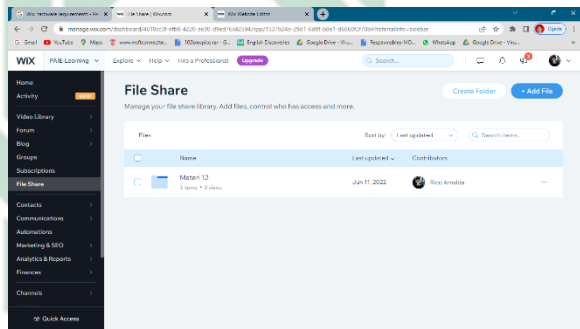
Langkah berikutnya ialah menyunting bagian website karena web hanya memproses template tersebut menjadi desain yang bisa disunting. Gambaran proses penyuntingan tersebut bisa terlihat pada gambar di bawah ini



Gambar 2. 8 menyunting bagian web

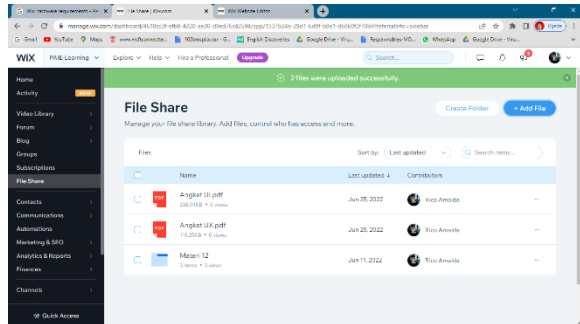
h. Mengunggah File Menuju Website

Jika proses menyunting sudah selesai, maka langkah selanjutnya ialah mengunggah dokumen yang ingin kita masukkan di website. Pengguna akan diarahkan di halaman manajemen web untuk mengelola semua yang ada di website hasil desain pengguna itu sendiri. Gambaran proses pengunggahan dokumen ada di gambar seperti di bawah ini



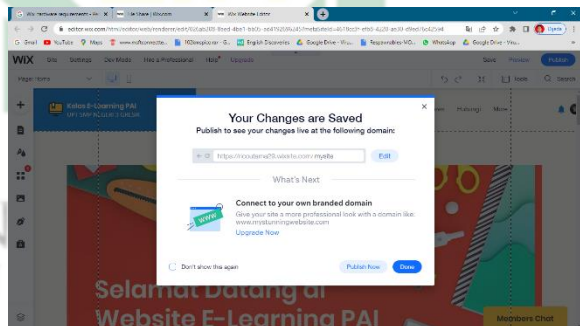
Gambar 2. 9 mengunggah file

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A



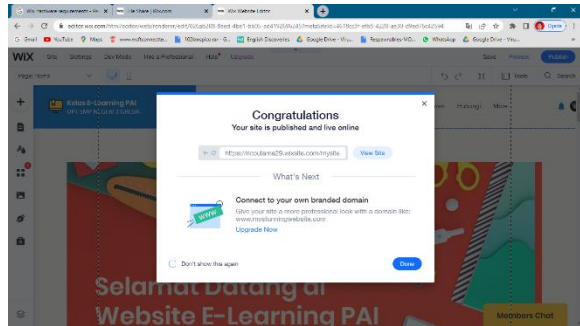
Gambar 2. 10 berhasil mengunggah file

- i. Menyimpan Website Beserta Domainnya
Setelah semua proses pengunggahan selesai, maka langkah selanjutnya ialah menyimpan website agar website tidak berubah.



Gambar 2. 11 menyimpan web

- j. Mempublikasikan Website
Langkah terakhir ialah mempublikasikan website seperti pada gambar dibawah ini



Gambar 2. 12 mempublikasikan web

D. Pendidikan Agama Islam

Sebagai negara dengan mayoritas penduduk beragama Islam terbanyak didunia, Indonesia mewajibkan tiap-tiap lembaga pendidikan untuk memasukkan pelajaran Pendidikan Agama Islam kedalam kurikulum lembaga tersebut. Bahkan tidak jarang juga ada lembaga pendidikan yang secara khusus mengajarkan Pendidikan Agama Islam kepada peserta didiknya sebagai mata pelajaran utama. Dalam hal ini biasa masyarakat menyebutnya dengan sebutan pondok pesantren.

Namun, sebenarnya dibalik implementasi daripada pengajaran Pendidikan Agama Islam ini, masih banyak masyarakat yang tidak mengerti apa itu Pendidikan Agama Islam.

1. Pengertian Pendidikan Agama Islam

Banyak sekali para ahli yang mengemukakan pengertian daripada Pendidikan Agama Islam itu sendiri. Berikut adalah beberapa pengertian dari para ahli:

- a. Menurut Zakiah Daradjat, pendidikan agama Islam adalah usaha dan pengasuhan peserta didik agar setelah menyelesaikan pendidikannya, mereka dapat memahami secara utuh isi agama Islam, memahami makna, maksud dan tujuannya, dan akhirnya mampu mengamalkannya ajaran Islam yang sudah dianut olehnya, serta menjadi pandangan dan arahan dalam hidupnya agar kelak dia selamat, baik di dunia maupun keselamatan di akhirat.³²
- b. Menurut Tayar Yusuf, Pendidikan agama Islam adalah upaya sadar generasi tua untuk membekali generasi

³² Zakiah Daradjat, *Ilmu Pendidikan Islam*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2000), h. 38.

muda dengan pengalaman, pengetahuan, keterampilan agar menjadi pribadi yang berkomitmen kepada Allah SWT.³³

- c. Menurut Zuhairini, Pendidikan Agama Islam adalah bentuk upaya secara sadar yang dilakukan untuk melakukan bimbingan terhadap pembentukan kepribadian agar menjadikan hidup selamat dunia dan akhirat.³⁴

Dari ketiga pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa pendidikan agama islam ialah usaha yang dilakukan secara sadar oleh pendidik dalam rangka mendidik peserta didik dengan tujuan agar kelak peserta didik menjadi manusia yang sempurna dan hidupnya selamat di dunia dan di akhirat.

³³ Abdul Majid dan Dian Andayani, *Pendidikan Agama Islam Berbasis Kompetensi*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2004),h. 130.

³⁴ Zuhairini, *Metodik Khusus Pendidikan Agama*, (Malang : Biro Ilmiah Fakultas Tarbiyah IAIN Sunan Ampel, 1983), h. 25.

2. Tujuan Pendidikan Agama Islam

Dalam pelaksanaannya, tentu pendidikan apapun itu pasti memiliki tujuan. Apalagi Pendidikan Agama Islam. Ada beberapa tujuan yang dikemukakan oleh para ahli diantaranya ialah sebagai berikut:

- a. Menurut Naquib Al-Attas, tujuan Pendidikan Agama Islam hendaklah sesuai dengan *Philosophy of Life* (Pandangan Hidup) yaitu membentuk *Perfect Human* (Manusia Sempurna) yang sesuai dengan syari'at agama islam.³⁵
- b. Menurut Abdurrahman An-Nahlawi, tujuan Pendidikan Agama Islam yaitu mengembangkan pemikiran yang islami dan mengatur perilaku manusia dengan tujuan akhir menjadi manusia yang bertakwa kepada Allah SWT.³⁶

³⁵ Naquib al-Attas, *Aims and Onjectives of Islamic Education* (Jeddah: King Abdul Aziz Univercity, 1979), h. 1.

³⁶ Abd Ar-Rohman An-Nahlawi, *Prinsip-Prinsip Pendidikan Islam*, (Bandung: Diponogoro, 1992), h. 162.

c. Abuddin Nata dalam bukunya Ilmu Pendidikan Islam menggabungkan semua tujuan yang dirumuskan oleh para ahli menjadi satu yang berbunyi *“Pendidikan harus ditujukan untuk menciptakan sebuah keseimbangan pertumbuhan kepribadian manusia secara komprehensif, dengan cara melatih jiwa, akal pikiran, perasaan, dan fisik manusia. Dengan demikian, pendidikan harus mengupayakan tumbuhnya seluruh potensi yang ada dalam diri manusia, baik yang bersifat spiritual, intelektual, daya khayal, fisik, ilmu pengetahuan, maupun bahasa, baik secara perorangan maupun kelompok, dan mendorong tumbuhnya seluruh aspek tersebut agar mencapai kebaikan dan kesempurnaan. Tujuan akhir pendidikan terletak pada terlaksananya pengabdian yang penuh*

kepada Allah SWT, pada tingkat perorangan, kelompok maupun kemanusiaan dalam arti yang seluas-luasnya.”³⁷

3. Dasar Pendidikan Agama Islam

Pendidikan Agama Islam dalam implementasinya memiliki beberapa dasar yang menjadi landasan diantaranya ialah sebagai berikut:

a. Dasar Religius

Adalah dasar yang berasal dari Al-Qur'an dan juga hadits Rasulullah SAW. Dasar ini dijadikan pijakan dalam melaksanakan Pendidikan Agama Islam. Berikut ialah beberapa dasar religius yang dijadikan sebagai pijakan dalam penerapan ataupun pelaksanaan Pendidikan Agama Islam :

³⁷ Abuddin Nata, *Ilmu Pendidikan Islam*, (Jakarta: Kencana, 2010), Cet. I, h.61-62.

1) Al-Qur'an Surah Al-Mujadalah

Ayat 11 yang berbunyi :

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا

فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ

وَإِذَا قِيلَ انشُرُوا فَانشُرُوا فَأَنشُرُوا لِرَفْعِ اللَّهِ الَّذِينَ

آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ

وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ

Artinya : *Hai orang-orang yang beriman, apabila dikatakan kepadamu:*

"Berlapang-lapanglah dalam majelis", maka lapangkanlah, niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan: "Berdirilah kamu, maka berdirilah, niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di

*antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. Dan Allah Maha Mengetahui apa yang kamu kerjakan.*³⁸

2) Al-Qur'an Surah Az-Zumar
Ayat 9 yang berbunyi :

أَمَّنْ هُوَ قَانِتٌ آنَاءَ اللَّيْلِ سَاجِدًا وَقَائِمًا يَحْذَرُ
الْآخِرَةَ وَيَرْجُو رَحْمَةَ رَبِّهِ قُلْ هَلْ يَسْتَوِي الَّذِينَ
يَعْلَمُونَ وَالَّذِينَ لَا يَعْلَمُونَ إِنَّمَا يَتَذَكَّرُ أُولُو

الْأَلْبَابِ

Artinya : (Apakah kamu hai orang musyrik yang lebih beruntung) ataukah orang yang beribadah di waktu-waktu malam dengan sujud dan

³⁸ Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahan*, (Bandung : CV Penerbit J-Art, 2005), h. 543.

berdiri, sedang ia takut kepada (azab) akhirat dan mengharapkan rahmat Tuhannya? Katakanlah: "Adakah sama orang-orang yang mengetahui dengan orang-orang yang tidak mengetahui?" Sesungguhnya orang yang berakallah yang dapat menerima pelajaran.³⁹

3) Al-Qur'an Surah Luqman Ayat 13 yang berbunyi :

وَإِذْ قَالَ لُقْمَانُ لِابْنِهِ وَهُوَ يَعِظُهُ يَا بُنَيَّ

لَا تُشْرِكْ بِاللَّهِ إِنَّ الشِّرْكَ لَظُلْمٌ عَظِيمٌ

Artinya : Dan (ingatlah) ketika Lukman berkata kepada anaknya, di waktu ia memberi pelajaran kepadanya: "Hai

³⁹ Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahan*, (Bandung : CV Penerbit J-Art, 2005), h. 459.

*anakku, janganlah kamu
mempersekutukan (Allah)
sesungguhnya
mempersekutukan (Allah)
adalah benar-benar kelaliman
yang besar".⁴⁰*

4) Hadits Nabi Muhammad SAW
yang diriwayatkan oleh Abu
Hurairah RA :

سنن الترمذي ٢٥٧٠: حدثنا محمود بن
غيلان حدثنا أبو أسامة عن الأعمش عن
أبي صالح عن أبي هريرة قال
قال رسول الله صلى الله عليه وسلم من
سلك طريقا يلتمس فيه علما سهل الله له
طريقا إلى الجنة
قال أبو عيسى هذا حديث حسن

*Sunan Tirmidzi 2570: Telah
menceritakan kepada kami*

⁴⁰ Kementerian Agama Republik Indonesia, Surah Luqman, 13

Mahmud bin Ghailan telah menceritakan kepada kami Abu Usamah dari Al A'masy dari Abu Shalih dari Abu Hurairah dia berkata: Rasulullah shallallahu 'alaihi wa sallam bersabda: "Barangsiapa berjalan di suatu jalan untuk mencari ilmu, niscaya Allah akan memudahkan baginya jalan ke surga." Abu Isa berkata: 'Ini adalah hadits hasan.'

b. Dasar Yuridis

Adalah dasar yang berasal dari peraturan pemerintah dan juga Undang-Undang Negara Republik Indonesia. Dasar yuridis dibagi lagi menjadi beberapa jenis :

1) Dasar Idiil :

Ialah falsafah Negara Republik Indonesia yakni Pancasila. Pancasila sebagai

ideologi Negara berarti setiap warga Negara Indonesia harus berjiwa Pancasila dimana sila pertama keTuhanan Yang Maha Esa, menjiwai dan menjadi sumber pelaksanaan sila-sila yang lain.

2) Dasar Struktural :

Yakni yang termaktub dalam UUD 1945 Bab XI Pasal 29 ayat 1 dan 2 yang berbunyi:

a) Negara berdasarkan atas keTuhanan Yang Maha Esa

b) Negara menjamin kemerdekaan tiap-tiap penduduk untuk memeluk agamanya masing-masing dan

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

untuk beribadat menurut agamanya dan kepercayaannya itu.⁴¹

- 3) Dasar Operasional : Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional dan bagaimana kejelasan konsep dasar operasional ini, akan terus berkembang sesuai dengan perkembangan kurikulum pendidikan dan dinamisasi ilmu pengetahuan dan teknologi dan biasanya berubah setiap kali ganti Menteri Pendidikan Nasional dan Presiden serta akan selalu mengkondisikan terhadap

⁴¹ Team Pembinaa Penataran dan Bahan-bahan Penataran Pegawai Republik Indonesia, *Undang-undang Dasar 1945, p4, GBHN*, h. 7.

perkembangan IPTEK internasional.

4. Contoh Implementasi Pendidikan Agama Islam

Pendidikan Agama Islam atau PAI banyak diterapkan atau diimplementasikan kedalam kehidupan sehari-hari bahkan ada di segala bidang kehidupan. Bagi umat islam, sudah merupakan sebuah keharusan melandasi setiap aktivitas mereka dengan ajaran agama Islam baik yang berhubungan dengan urusan duniawi maupun akhirat. Berikut ialah beberapa implementasi Pendidikan Agama Islam dalam setiap bidang kehidupan manusia.

a. Bidang Ekonomi

Dalam bidang ekonomi, Pendidikan Agama Islam berperan aktif menciptakan lingkungan yang bebas akan riba dan praktik penipuan.

b. Bidang Sosial

Dalam bidang sosial, Pendidikan Agama Islam mengajarkan kepada manusia untuk menjadi sosok yang

memiliki toleransi antar sesama umat islam maupun toleransi antar umat beragama.

c. Bidang Budaya

Pada bidang budaya, Pendidikan Agama Islam memperkenalkan hiburan berupa shalawat yang sekarang bertransformasi menjadi sebuah budaya yang lazim ada di setiap negara.

d. Bidang Pendidikan

Pada bidang pendidikan, Pendidikan Agama Islam memperkenalkan pembelajaran yang dipisah kedalam beberapa materi runtut seperti Akidah, Akhlaq, Bahasa Arab, Sejarah, Fiqh, dan Al-Qur'an Hadits.

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Pendekatan Penelitian

Jenis penelitian ini ialah penelitian lapangan (*Field Research*) penelitian ini ialah penelitian yang fokus pengumpulan datanya berasal dari lapangan.⁴² Dikatakan datanya berasal dari lapangan karena data penelitian ini memang memerlukan pengamatan secara langsung terhadap objek di lapangan. Dalam hal ini peneliti mengambil data di UPT SMP Negeri 3 Gresik. Peneliti menegaskan meskipun hasil dari penelitian ini ialah produk, tetapi penelitian ini bukan penelitian RnD (*Research and Development*) karena yang menjadi fokus daripada penelitian ialah proses. Dalam hal ini proses yang dimaksud ialah proses digitalisasi pembelajaran.

Pendekatan dalam pelaksanaan penelitian ini ialah pendekatan kualitatif dimana pendekatan ini lebih mengutamakan peneliti sebagai instrumen utama dalam mengumpulkan data dan cenderung menggunakan

⁴² Tim Penyusun Pedoman Penulisan Skripsi Prodi PAI, *Pedoman Penulisan Proposal dan Skripsi*, (Surabaya: Himpunan Mahasiswa Prodi Pendidikan Agama Islam, 2020) h. 7

analisis dalam mengolah data.⁴³ Peneliti menggunakan pendekatan ini dikarenakan peneliti mengumpulkan data secara mandiri

B. Subjek dan Objek Penelitian

Subjek dalam penelitian adalah pelaku atau pelaksana daripada penelitian itu sendiri, sedangkan objek penelitian ialah sesuatu yang diteliti oleh peneliti.⁴⁴ Mengenai hal ini, subjek daripada penelitian ini ialah peserta didik UPT SMP Negeri 3 Gresik dimana peneliti menentukan pemilihan subjek penelitian melalui teknik sampling yaitu *Purposive Sampling*. *Purposive Sampling* ialah teknik sampling yang dilakukan dengan mempertimbangkan tujuan-tujuan tertentu, dalam hal ini yang menjadi pertimbangan ialah tujuan penelitian.⁴⁵ sedangkan yang menjadi objek penelitian ini ialah digitalisasi pembelajaran yang ada di UPT SMP Negeri 3 Gresik.

⁴³ Ibid, h. 8

⁴⁴ Muhammad Idrus, *Metode Penelitian Ilmu Sosial: Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif*, (Jakarta: Erlangga, 2009), h. 92

⁴⁵ Rifai Abu Bakar, *Pengantar Metodologi Penelitian* (Yogyakarta : SUKA Pres UIN Sunan Kalijaga, 2021), h. 65.

C. Teknik Pengumpulan Data

Dalam melaksanakan penelitian tentu ada tahapan dimana data yang ada dikumpulkan melalui berbagai metode. Sebenarnya ada berbagai macam teknik pengumpulan data, namun yang peneliti utamakan dalam melaksanakan penelitian ini ialah wawancara, observasi, angket, dan dokumentasi.

Wawancara ialah sebuah teknik pengumpulan data dimana peneliti langsung terjun ke lapangan dan memberikan beberapa pertanyaan secara lisan kepada responden dan responden diwajibkan menjawab secara lisan juga.⁴⁶ Perlu diketahui bahwa jenis wawancara yang digunakan oleh peneliti ialah wawancara terstruktur. Jadi peneliti memiliki daftar pertanyaan yang akan ditanyakan kepada narasumber nantinya. Dalam hal ini yang menjadi objek wawancara adalah Wakil Kepala Sarana dan Prasarana, dan Guru Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam UPT SMP Negeri 3 Gresik.

Observasi ialah sebuah teknik pengamatan secara langsung dimana peneliti langsung mengamati apa yang

⁴⁶ Margono, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, (Jakarta : Rineka Cipta, 2000), h. 165.

ada di lapangan. Mulai dari respon objek penelitian terhadap apa yang diberikan oleh peneliti, hingga perubahan perilaku yang terjadi.⁴⁷ Untuk itu peneliti menggunakan observasi agar mengetahui bagaimana reaksi responden ketika melaksanakan pembelajaran melalui *website wix.com*.

Angket ialah teknik pengumpulan data dimana data dibentuk dalam *hard file* maupun *Soft File* biasanya dalam bentuk kertas berisi beberapa pertanyaan yang nantinya hasilnya akan dianalisis oleh peneliti untuk menghasilkan data yang baru.⁴⁸ Peneliti menyebarkan angket kepada maksimal 3 kelas guna mendapatkan data mengenai digitalisasi pembelajaran melalui *website wix.com*.

Dokumentasi ialah teknik pengumpulan data dimana data didapatkan melalui pengumpulan bukti dari gambar baik digital maupun non-digital dan juga dari fenomena nyata di lapangan yang diabadikan melalui

⁴⁷ Hasyim Hasanah, “Teknik-Teknik Observasi (Sebuah Alternatif Metode Pengumpulan Data Kualitatif Ilmu-Ilmu Sosial)”, *Jurnal at-Taqaddum*, Vol. 8, No. 1 (Juli, 2016) h. 23.

⁴⁸ Sugiyono, *Statistika Untuk Penelitian*, h. 109

perangkat tertentu yang berfungsi menangkap fenomena tersebut⁴⁹

D. Sumber dan Jenis Data

Dalam melaksanakan penelitian ini, peneliti tentu sangat membutuhkan sumber data dan juga menentukan jenis data. Berikut ialah sumber data dan juga jenis data yang ada didalam penelitian ini.

1. Sumber Data

Adalah asal muasal sebuah data tersebut didapatkan. Sumber data dibagi menjadi dua yaitu sumber data primer dan sekunder :

a. Sumber Data Primer

Sumber Primer ialah sumber data yang pertama dan yang paling utama digunakan oleh peneliti. Sumber primer ini diambil secara langsung oleh peneliti di lapangan, dan peneliti terlibat langsung dalam pengambilan

⁴⁹ Dokumentasi. 2016. Pada KBBI Daring. Diambil 24 Juni 2022, dari <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/dokumentasi>

data tersebut.⁵⁰ Mengenai hal ini yang menjadi sumber primer bagi peneliti ialah hasil wawancara, observasi, dan angket yang berkaitan dengan digitalisasi pembelajaran Pendidikan Agama Islam melalui *website* wix.com.

b. Sumber Data Sekunder

Sumber sekunder ialah sumber data dimana peneliti menjadi pihak ketiga dalam mendapatkan data tersebut.⁵¹

Mengenai sumber sekunder, peneliti menggunakan data kurikulum sekolah, profil sekolah, dan data-data pendukung yang lainnya sebagai sumber sekunder.

2. Jenis Data

Jenis data yang digunakan didalam penelitian ini ialah data kualitatif dan data

⁵⁰ Winarno Surakhmad, *Pengantar Penelitian Ilmiah Dasar, Metode dan Teknik*, (Bandung: Tersito, 1980), edisi VII, h. 134.

⁵¹ Ibid, h.134

kuantitatif. Data kualitatif berhubungan dengan hasil wawancara dan pengisian angket UI dan UX Website. Sedangkan yang menjadi data kuantitatif ialah hasil latihan soal Bab 12 PAI kelas VII SMP. Sumber Primer

E. Tahap-Tahap Penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti melalui tiga tahapan dalam melaksanakan penelitian ini. Berikut ialah tahap-tahapan penelitian beserta dengan perinciannya:

1. Tahap Persiapan

Tahapan ini terdiri dari beberapa tahapan diantaranya sebagai berikut :

a. Tahap Penyusunan Proposal

Penelitian : Dalam tahap persiapan ini, peneliti menyusun proposal penelitian sebagai rancangan dalam melaksanakan penelitian. Setelah disetujui, kemudian peneliti bisa melanjutkan ke tahap penelitian

b. Tahap Persiapan Kebutuhan

Penelitian : Pada tahap ini, peneliti

menyiapkan semua kebutuhan penelitian seperti surat izin penelitian, instrumen penelitian, dan lain-lain sebagainya.

2. Tahap Pelaksanaan

Tahapan pelaksanaan ini terdiri dari beberapa tahapan yaitu :

- a. Tahap Observasi SarPras Digital dan Observasi Spesifikasi Web *Builder* : Tahapan ini bertujuan mencari kecocokan antara sarana dan prasarana digital dengan spesifikasi website supaya dari kecocokan ini, peneliti bisa mengetahui *Advantages* dan *Disadvantages* dari tiap-tiap objek observasi
- b. Tahap Wawancara Dengan Waka SarPras : Wawancara ini dilakukan dengan tujuan mendapatkan data yang jelas mengenai sarana dan prasarana di sekolah yang sudah mendukung digitalisasi pembelajaran.

- c. Tahap Analisis Data Temuan Khusus :
Data temuan khusus yang sudah ditemukan akan dianalisa dan dicocokkan dengan judul penelitian, kemudian dilakukan pengambilan data temuan yang sekiranya cocok dengan penelitian
- d. Tahapan Penyusunan Materi Pembelajaran Digital : Penyusunan materi ini dimulai dengan pembuatan rangkuman materi lewat Microsoft Word, Kemudian pembuatan Power Point, lalu pembuatan form latihan soal melalui Google Form, dan pada akhirnya semua materi akan di upload di website
- e. Tahap Desain Web : Desain Web dilakukan dengan cara memasukkan fitur yang terkait dengan pembelajaran digital yang nantinya akan diproses secara otomatis oleh AI (*Artificial Intelegence*) web

f. Tahap *Rendering* Web : *Rendering* ialah proses penggabungan semua komponen berupa teks, gambar, video, dan lain-lain sebagainya. Dalam hal ini *rendering* web berarti proses pengolahan web setelah semua fitur yang dipilih oleh peneliti sudah cukup, kemudian website akan mengkonfirmasi pilihan tersebut dan dilanjutkan *rendering*. Setelah *rendering*, website akan berada pada tahap *Template*.

g. Tahap Editing Bagian Web : Tahap Editing berarti tahap menyunting beberapa bagian web yang perlu dibenahi. Mengingat website pada tahap *Template* hanya berisi apa yang sudah diproses oleh AI (*Artificial Intelligence*) website, maka apa yang tidak bisa dikerjakan oleh AI harus dikerjakan sendiri oleh peneliti seperti menyunting bagian Home Page, Forum Page, Blog Page, hingga

memasukkan materi pembelajaran kedalamnya, dan lain-lain sebagainya.

h. Tahap Publikasi Web : Setelah tahap editing sudah diselesaikan, maka tahap selanjutnya adalah tahap publikasi. Dalam tahap publikasi, peneliti melakukan preview website baik dari perangkat *Desktop* maupun *Mobile* agar apa yang sudah disunting tidak berubah ketika sudah dipublikasikan. Kemudian barulah website dipublikasikan dengan bukti *Domain* website peneliti.

i. Tahap Pengujian Web : Tahapan Pengujian Web ini terdiri dari beberapa tahapan didalamnya diantaranya :

1) Tahap Pengujian Materi Pembelajaran : Materi Pembelajaran yang sudah diunggah di website kemudian diujikan kepada peserta didik lewat materi berupa Video,

PowerPoint, dan Rangkuman. Kemudian peserta didik mengerjakan Latihan Soal yang sudah diunggah kedalam website

2) Tahap Pengujian UI (*User Interface*) dan UX (*User Experiences*) : Pengujian UI dan UX dilakukan setelah peserta didik mengerjakan latihan soal. Peneliti menyediakan dua angket yaitu angket UI dan UX untuk diisi oleh peserta didik.

3) Tahapan Wawancara Pasca Pengujian : Wawancara ini dilaksanakan dengan menunjuk peserta didik secara acak untuk dijadikan responden.

3. Tahap Evaluasi

Tahapan ini terdiri dari beberapa tahapan diantaranya sebagai berikut :

a. Tahapan Pengolahan Data Angket User Interface dan User Experiences Website : data hasil angket UI dan UX

akan diolah menggunakan metode statistik deskriptif, kemudian hasilnya akan diinterpretasikan dalam bentuk diagram pie (*pie chart*), lalu diambil presentase terbanyak dan diambil kesimpulan

b. Tahap Pengolahan Data Hasil Latihan Soal Bab 12 PAI SMP Kelas 8 : Data hasil latihan soal diolah didalam excel dengan tujuan mencari persentase perubahan nilai dan juga rata-rata nilai. Kemudian, hasil tersebut diinterpretasikan kedalam diagram kombo dan diagram batang biasa lalu dari diagram tersebut diambil kesimpulan.

c. Tahap Pengolahan Data Hasil Wawancara : Hasil wawancara baik diolah menjadi data deskriptif lalu diambil kesimpulan.

d. Tahap Pengolahan Data Web Report : data web report berupa kumpulan data diantaranya data *Traffic Overview*,

Behavior Overview, Reports, Benchmarks, dan Site Speed. Data-data diatas diolah dan dideskripsikan kemudian diambil kesimpulan mengenai data-data diatas.

F. Teknik Pengecekan Keabsahan Data

Setiap data perlu diketahui keabsahannya. Dalam hal ini, teknik pengecekan keabsahan data yang digunakan oleh peneliti ialah teknik pengecekan keabsahan data triangulasi. Teknik ini berarti sebuah teknik yang mengkombinasikan data yang sudah ada untuk diperiksa keabsahannya.⁵² Data yang dimaksud ialah data hasil observasi, wawancara, dan juga angket.

G. Teknik Analisis Data

Setiap data memerlukan teknik analisis data. Mengenai ini, dalam menganalisis data, peneliti akan menggunakan teknik analisis data Miles dan Hubberman yang terdiri dari beberapa tahapan yaitu dimulai dari melakukan kondensasi data, kemudian dilanjutkan

⁵² Lexy J Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif; Edisi Revisi* . (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2004), h. 330.

dengan tahapan penyajian data untuk menghasilkan data yang runtut, dan yang terakhir ialah penarikan sebuah kesimpulan dari hasil analisis data.⁵³ Secara rinci penjelasan teknik analisis data dijelaskan dibawah ini :

1. Kondensasi Data

kondensasi data ialah sebuah proses merangkum sebuah data kedalam data yang lebih kecil dan memilih data tersebut sesuai dengan kebutuhan.⁵⁴ Dari kondensasi data, didapatkanlah data yang nantinya sesuai dengan judul dan tujuan penelitian.

2. Penyajian Data

Penyajian data dalam penelitian kualitatif difokuskan pada narasi dan dipaparkan dalam bentuk deskriptif.⁵⁵

3. Penarikan Kesimpulan

⁵³ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*, (Bandung: Alfabeta, 2006), h. 247.

⁵⁴ Miles, Huberman, dan Saldana, *Qualitative Data Analysis : A Methods Sourcebook, Edition 3*, (USA : Sage Publications, 2014), h. 31-33.

⁵⁵ Miles, Huberman, dan Saldana, *Qualitative Data Analysis : A Methods Sourcebook, Edition 3*, (USA : Sage Publications, 2014), h. 31-33.

Tahap terakhir dalam analisis data ini ialah penarikan kesimpulan yang bermuara pada temuan baru atau temuan yang masih belum jelas namun menjadi jelas setelah dilaksanakan sebuah penelitian.⁵⁶



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

⁵⁶ Ibid, h. 31-33.

BAB IV

PAPARAN DATA DAN TEMUAN PENELITIAN

A. Gambaran Umum UPT SMP Negeri 3 Gresik

1. Sejarah Singkat UPT SMP Negeri 3 Gresik

UPT SMP Negeri 3 Gresik merupakan sebuah sekolah yang dulu bernama SMP Negeri 3 Gresik. Sekolah ini didirikan pada tanggal 19 November 1976. Sejak dulu sekolah ini sudah menjadi sekolah favorit bagi para wali murid dan peserta didik. Mengingat banyaknya prestasi yang ditorehkan SMP Negeri 3 Gresik, sekolah ini masuk dalam tiga besar sekolah favorit saat itu bersama dengan SMP Negeri 1 Gresik dan SMP Negeri 2 Gresik.

SMP Negeri 3 Gresik mengalami perubahan nama ketika diberlakukannya Peraturan Bupati Gresik Nomor 32 Tahun 2018 yang dilanjutkan dengan SK Kepala Dinas Pendidikan Kabupaten Gresik nomor 400/4059/437.53/ 2019 tentang Perubahan Nomenklatur Satuan Pendidikan Formal dan Satuan Pendidikan Non Formal pada

Dinas Pendidikan Kabupaten Gresik. Dari 429 sekolah negeri di jenjang SD dan SMP, SMP 3 Gresik masuk ke dalam daftar sekolah yang berganti nama menjadi UPT (Unsur Pelaksana Teknis) SMP Negeri 3 Gresik

2. Profil Sekolah

- a. Nama Sekolah : UPT SMP NEGERI 3 GRESIK
- b. No. Statistik Sekolah: 201050105005200050
- c. NPSN : 20500507
- d. Tipe Sekolah : A/A1/A2/B/B1/B2/C/C1/C2
- e. Alamat Sekolah : Jalan Panglima Sudirman No. 100 Gresik, Kecamatan Gresik, Kabupaten/Kota Gresik, Propinsi Jawa Timur
- f. Telepon : 031-3983789
- g. E-Mail :
smpntigagresik@gmail.com
- h. Laman :
www.smpnegeri3gresik.sch.id
- i. Status Sekolah : Negeri
- j. Nilai Akreditasi Sekolah/Skor : A/92
- k. Luas lahan, dan Jumlah Rombel:

- 1) Luas Lahan : 4320 m²
 - 2) Jumlah Ruang Lantai 1 : 21 Ruang
 - 3) Jumlah Ruang Lantai 2 : 22 Ruang
 - 4) Jumlah Rombel : 27 Rombel
- l. Prosentase Ruang Kelas Berbasis IT :
100% Sudah Berbasis IT
 - m. Sekolah Memiliki Sister-School :
Belum
 - n. Sekolah Memiliki Sertifikat ISO 9001 :
 - 1) Sudah
 - a) Lembaga Sertifikasi : Bureau Varitas
 - b) Versi ISO : 9001:2008
 - c) Tahun : 2009
 - ~~2) belum~~
3. Visi dan Misi Sekolah
 - a. Visi
“Terbentuknya peserta didik yang agamis, cerdas, terampil, berkarakter, dan peduli lingkungan”
Indikator-Indikator Visi Sekolah :
 - 1) Terwujudnya pengembangan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan berbasis

keagamaan, kecerdasan, keterampilan, dan penguatan karakter serta peduli terhadap upaya pelestarian, pencegahan pencemaran dan pencegahan kerusakan alam,

- 2) Terwujudnya pengembangan model pembelajaran berbasis Informasi Teknologi (IT) yang mengintegrasikan penguatan pendidikan karakter dan pendidikan lingkungan hidup,
- 3) Terwujudnya lulusan yang agamis, cerdas, terampil dan berkarakter serta memiliki kepedulian terhadap lingkungan dengan melakukan upaya pelestarian, pencegahan pencemaran dan pencegahan kerusakan alam,
- 4) Terwujudnya pengembangan sumber daya manusia yang kompeten dalam mengembangkan IT dan melakukan upaya pelestarian, pencegahan pencemaran dan pencegahan kerusakan alam,

- 5) Terwujudnya pengembangan sarana dan prasarana berbasis IT dan ramah lingkungan yang berfungsi sebagai sumber belajar,
- 6) Terwujudnya pengembangan pengelolaan sistem informasi manajemen yang berbasis IT,
- 7) Terwujudnya program kemitraan dengan instansi lintas sektoral, dunia usaha, dunia industri, lembaga swadaya masyarakat dan masyarakat sekitar dalam pembiayaan sekolah
- 8) Terwujudnya pengembangan penilaian yang berbasis IT,

b. Misi

Untuk mewujudkan Visi tersebut, SMP Negeri 3 Gresik menetapkan misi dalam kurun waktu 4 tahun yang akan datang sebagai berikut :

- 1) Menyusun Kurikulum SMP Negeri 3 Gresik yang mengintegrasikan pendidikan keagamaan, kecerdasan, keterampilan dan penguatan pendidikan

karakter (PPK) serta peduli terhadap upaya pelestarian, pencegahan pencemaran dan pencegahan kerusakan alam.

- 2) Mengembangkan model pembelajaran berbasis Informasi Teknologi (IT) yang mengintegrasikan penguatan pendidikan karakter dan pendidikan lingkungan hidup,
- 3) Menghasilkan lulusan yang agamis, cerdas, terampil, dan berkarakter serta memiliki kepedulian terhadap lingkungan dengan melakukan upaya pelestarian, pencegahan pencemaran dan pencegahan kerusakan alam,
- 4) Mengembangkan sumber daya manusia yang berkarakter dan kompeten di bidang IT serta mampu melakukan upaya pelestarian, pencegahan pencemaran dan pencegahan kerusakan alam,
- 5) Mengembangkan sarana dan prasarana pembelajaran berbasis IT yang ramah lingkungan sebagai sumber belajar,

- 6) Mengembangkan pengelolaan sistem informasi manajemen yang berbasis IT,
- 7) Mewujudkan program kemitraan dengan instansi lintas sektoral, dunia usaha, dunia industri, lembaga swadaya masyarakat dan masyarakat sekitar dalam pembiayaan sekolah,
- 8) Mewujudkan pengembangan penilaian yang berbasis IT.

c. Tujuan Sekolah

Mengacu pada Visi dan Misi Sekolah, tujuan umum pendidikan dasar, serta tujuan pendidikan di SMP Negeri 3 Gresik, mewujudkan hal-hal berikut:

- 1) Tersusunnya Kurikulum SMP Negeri 3 Gresik yang mengintegrasikan penguatan pendidikan karakter (PPK) serta peduli terhadap upaya pelestarian, pencegahan pencemaran dan pencegahan kerusakan alam.
- 2) Dikembangkan model pembelajaran berbasis teknologi informasi yang mengintegrasikan penguatan pendidikan

karakter dan pendidikan lingkungan hidup

- 3) Dihasilkan lulusan yang agamis, cerdas, terampil dan berkarakter serta memiliki kepedulian terhadap lingkungan dengan melakukan upaya pelestarian, pencegahan pencemaran dan pencegahan kerusakan alam
- 4) Tersedianya sumber daya manusia yang berkarakter dan kompeten di bidang IT serta mampu melakukan upaya pelestarian, pencegahan pencemaran dan pencegahan kerusakan alam
- 5) Terpenuhinya sarana dan prasarana pembelajaran sesuai SNP yang ramah lingkungan sebagai sumber belajar
- 6) Diterapkannya pengelolaan sistem informasi manajemen yang berbasis IT
- 7) Terjalin program kemitraan dengan instansi lintas sektoral, dunia usaha, dunia industri, lembaga swadaya masyarakat dan masyarakat sekitar dalam pembiayaan sekolah

8) Tersedianya aplikasi penilaian pembelajaran berbasis IT

4. Letak Geografis Sekolah

Secara geografis, SMP Negeri 3 Gresik terletak dikawasan tengah kota Gresik yang sangat strategis yaitu dekat dengan pusat pertumbuhan ekonomi dan pemerintahan, tempat yang memungkinkan sekolah tersebut dapat menjangking peserta didik dari segala penjuru wilayah kota Gresik. SMP Negeri 3 Gresik berdiri di atas lahan seluas 4.230 m². Lokasi sekolah mudah dijangkau karena terletak di tengah kota yang mudah dijangkau oleh angkutan umum dari berbagai penjuru. Tepatnya terletak di Jalan Panglima Sudirman 100

5. Kondisi Obyektif Sekolah

a. Data Siswa

UPT SMP Negeri 3 Gresik memiliki tiga jenjang kelas yaitu kelas VIII (Tujuh) hingga kelas IX(Sembilan). Tiap-tiap jenjang memiliki

sembilan rombongan belajar dengan perincian pada tabel dibawah ini

Tahun Pelajaran	Jumlah Pendaf-tar	Kelas VII		Kelas VIII		Kelas IX		Total	
		siswa	Rombel	siswa	rombel	siswa	rombel	siswa	rombel
2018-2019	1039	288	9	283	9	304	9	875	27
2019-2020	628	288	9	287	9	283	9	858	27
2020-2021	603	287	9	285	9	286	9	859	27
2021-2022	414	286	9	286	9	283	9	855	27

Tabel 4. 1 data siswa

6. Data Sarana Ruang dan Lapangan

a. Data Ruang Kelas

UPT SMP Negeri 3 Gresik memiliki sembilan kelas untuk tiap tingkatnya berarti ada total 27 kelas untuk semua tingkat mulai dari kelas VII (Tujuh) hingga kelas IX (Sembilan)

Kondisi	Jumlah dan Ukuran				Jumlah ruang lainnya yang digunakan untuk ruang kelas (e)	Jumlah ruang yang digunakan untuk ruang kelas (f) = (d+e)
	Ukuran $7 \times 9 \text{ m}^2$ (a)	Ukuran $> 63 \text{ m}^2$ (b)	Ukuran $< 63 \text{ m}^2$ (C)	Jumlah (d) = (a+b+c)		
Baik	25	1	1	27	0	27
Rusak Ringan	-	-	-	-	-	-
Rusak Sedang	-	-	-	-	-	-
Rusak Berat	-	-	-	-	-	-

Rusak Total	-	-	-	-	-	-
-------------	---	---	---	---	---	---

Tabel 4. 2 data ruang kelas

b. Data Ruang Lainnya

N O	Jenis Ruangan	Ukuran	Jumlah Ruang	Seharusnya	Keterangan
1	Perpustakaan	10x9 m	1 ruang	1 ruang	Baik
2	Laboratorium IPA	8x8 m	1 ruang	1 ruang	Baik
3	Laboratorium Komputer	8x9 m	3 ruang	3 ruang	2 ruang rusak berat
4	Ruang Guru	11x17 m	1 ruang	1 ruang	Baik
5	Ruang Kepala Sekolah	7x9 m	1 ruang	1 ruang	Baik

6	Ruang Tata Usaha	7x9 m	1 ruang	1 ruang	Tidak Standar
7	Ruang Pramuka	2x5 m	1 ruang	1 ruang	Baik
8	Ruang OSIS	2,5x6 m	1 ruang	1 ruang	Rusak Sedang
9	Ruang UKS	3x7 m	1 ruang	1 ruang	Baik
10	Koperasi Siswa	4x4 m	1 ruang	1 ruang	Baik
11	Musholla	15x12 m	1 ruang	1 ruang	Baik
12	Kamar Mandi/WC Siswa	2x3 m	11 ruang (L) 6 ruang(P)	11 ruang (L) 6 ruang(P)	Kamar mandi (P) kurang 10 ruang

13	Kamar Mandi/WC Guru/TU	2x3 m	1 ruang	1 ruang	Baik
14	Lapangan Bola Volly	9x18 m	1 buah	1 buah	Baik
15	Lapangan Bola Basket	26x12 m	1 buah	1 buah	Baik
16	Lapangan Futsal	26x12 m	1 buah	1 buah	Baik
17	Ruang Seni	7x9 m	1 ruang	1 ruang	Baik

Tabel 4. 3 data ruang lainnya

No	Jenis	Jumlah	Kondisi	
			Rusak	Baik
1	Buku Siswa/Mata Pelajaran	12.521		✓
2	Buku Pendamping	2.170		✓
3	Buku Bacaan (Novel, Buku IPTEK, Dan sebagainya)	2.433		✓

4	Buku Referensi (Kamus, Ensiklopedia, dan sebagainya)	368		✓
5	Buku Penggerak Lainnya	2.404		✓
Total		19.896		✓

Tabel 4. 4 koleksi buku perpustakaan

7. Fasilitas Penunjang Perpustakaan

No	Jenis	Jumlah/Ukuran/Spesifikasi
1	Komputer	8
2	Ruang Baca	2
3	TV	1 (29 Inch)
4	LCD	1 (Acer)
5	VCD/DVD Player	1 (Asatron)
6	Speaker	1
7	AC	1 (2 PK) + (1 PK)
8	Kipas Angin	5 (Diameter 12")
9	Parabola	-

Tabel 4. 5 fasilitas penunjang perpustakaan

B. Temuan Penelitian

1. Aspek Persiapan Digitalisasi Pembelajaran PAI

Dari hasil observasi yang dilaksanakan oleh peneliti, UPT SMP Negeri 3 Gresik merupakan sebuah sekolah yang hampir semua bagiannya sudah berbasis IT atau sudah berbasis digital. Hasil observasi ini sejalan dengan wawancara yang dilaksanakan oleh peneliti dengan waka sarana dan prasarana bapak solikhin. Beliau menuturkan,

“kalau masalah sudah digital apa belum, sudah jelas UPT SMP Negeri 3 Gresik sudah digital mas, sudah terbukti dengan adanya laboratorium komputer, kemudian perpustakaan kami juga sudah digital dengan nama rindang pustaka, selain itu juga kenapa bisa dibidang digital? Sejak sebelum masa daring, proses input nilai rapor kami sudah menggunakan aplikasi e-rapor, koneksi internet juga kami memiliki dua koneksi yaitu koneksi Indihome dan Astinet.”⁵⁷

Lebih lanjut lagi, beliau mengungkapkan

“Soal pembelajaran apakah sudah ada pembelajaran secara digital? Sudah mas, website sekolah kami menggunakan domain sch.id bukan hanya sebagai website informasi tetapi juga website untuk

⁵⁷ Solikhin, Wakil Kepala Bagian Sarana dan Prasarana UPT SMP Negeri 3 Gresik, Wawancara Pribadi, Gresik, 04 April 2022.

pembelajaran siswa. Lalu, ada google classroom dari kementerian yang sudah support google drive tidak terbatas. Tapi yang terbaru untuk pembelajaran secara digital ya melalui google classroom ini. Yang jelas, jika dilihat dari segi sarana prasarana, guru dan siswa, kemudian lingkungan, kami sudah siap 100% di beberapa mata pelajaran seperti PAI. kalau nantinya akan ada pembelajaran digital full lagi pun kami sudah siap juga. Kenapa? Karena dari segi guru disini juga semua sudah melek teknologi, sehingga kalau nantinya ada pembaharuan, kami tinggal membuat pelatihan yang singkat mengingat tingkat melek teknologi guru disini sudah tinggi.”⁵⁸

Ternyata setelah dilakukan proses verifikasi, semua yang bapak solikhin katakan sesuai dengan lembar observasi sarana dan prasarana yang digunakan oleh peneliti untuk memeriksa kesiapan sekolah dalam digitalisasi pembelajaran ini. UPT SMP Negeri 3 Gresik sudah siap dalam hal digitalisasi pembelajaran di beberapa mata pelajaran termasuk PAI yang menjadi perhatian peneliti. Lebih jelas lagi, lembar observasi itu bisa dilihat dibawah ini

⁵⁸ Solikhin, Wakil Kepala Bagian Sarana dan Prasarana UPT SMP Negeri 3 Gresik, Wawancara Pribadi, Gresik, 04 April 2022.

NO	NAMA MEDIA, SARANA, DAN PRASARANA	keterangan
1	Laboratorium Komputer	Spesifikasi intel core i3 dengan ram 6 gb. Biasa digunakan untuk evaluasi bagi kelas 9
2	LCD dan AUDIO	Secara keseluruhan baik meskipun ada beberapa yang bermasalah
3	WIRELESS INTERNET ACCESS (Indihome & Astinet)	Astinet untuk pembelajaran, Indihome untuk keperluan administrasi
6	MICROSOFT OFFICE	MICROSOFT OFFICE PROFESSIONAL PLUS 2013
7.	Website sekolah berdomain sch.id	Untuk pembelajaran, evaluasi, dan bisa untuk e-learning
8	Google Classroom Kemendikbud	Biasa digunakan untuk pembelajaran dan juga evaluasi

9	E-Raport	Bisa dientry dari mana saja asalkan ada koneksi internet
10	Perpustakaan Digital	Rindang Pustaka
11	Akses wifi untuk semua kelas	Akses internet bisa menggunakan astinet dengan kecepatan hingga 70 mbps

Tabel 4. 6 Tabel Observasi SarPras

2. Proses Digitalisasi Pembelajaran

Berdasarkan hasil penelitian, peneliti menemukan adanya perbedaan pada platform yang digunakan oleh pihak sekolah dengan yang peneliti gunakan. Pihak sekolah menggunakan Google Classroom, sedangkan peneliti menggunakan wix.com. Namun yang menjadi konsentrasi peneliti disini ialah proses daripada digitalisasi pembelajaran yang berlangsung di sekolah tempat penelitian. Dalam hal ini peneliti melakukan wawancara dengan ibu Nur Chayati selaku guru mata pelajaran PAI. Beliau menuturkan

“Dalam proses digitalisasi pembelajaran atau pembelajaran digital, tentu pertama prosesnya kita bikin materi. Bisa berupa rangkuman, power point, atau video. Kalau bu Nur sendiri ya lebih suka power point. Setelah itu kita upload ke google classroom. Nanti siswa akan mendownload materi dari google drive. Kalau mau conference bisa pakai g-meet. Nanti kalau ada tugas, kita beritahu tugasnya di buku halaman berapa, pengumpulan tugasnya dengan cara di foto dan guru akan secara manual memeriksa.”⁵⁹

Dari wawancara dengan ibu Nur Chayati, peneliti menemukan persamaan dan perbedaan dalam hal proses digitalisasi pembelajaran.

Persamaan itu adalah peneliti dan pihak sekolah sama-sama melakukan uploading materi dalam bentuk powerpoint, rangkuman, dan video. Proses pembelajarannya juga sama-sama melalui website.

Perbedaannya ialah, peneliti harus merancang website terlebih dahulu beserta fitur yang ada, mengatur proses bagi file supaya mudah diunduh, dan melakukan penyuntingan blog. Sementara google classroom tidak melalui hal tersebut.

⁵⁹ Nur Chayati, Guru Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam UPT SMP Negeri 3 Gresik, Wawancara Pribadi, Gresik, 04 April 2022

Kemudian peneliti bisa mengintegrasikan berbagai macam aplikasi kedalam satu website semisal dua aplikasi conference dalam satu website (google meet dan discord) kemudian ada juga aplikasi pembantu siswa seperti aplikasi parafrase dan screenshot desktop. Perbedaan yang terakhir ialah peneliti menambahkan fitur dimana siswa bisa masuk dan keluar website tanpa harus mendaftar, serta bisa bebas berkomunikasi dengan pengunjung web yang lain lewat fitur chat. Lain dengan google classroom yang diharuskan masuk atau mendaftar dengan akun google dan sangat sulit untuk berkomunikasi secara langsung dalam google classroom.

3. Keuntungan dan Kerugian Digitalisasi Pembelajaran

wix.com

Dari hasil penelitian ini, peneliti juga menemukan keuntungan dan kerugian dari digitalisasi pembelajaran. Hasil pengujian website melalui angket UI (User Interface) dan UX (User Experience) yang disebarkan kepada empat kelas dengan total responden sebanyak 120 responden,

hasil laporan analisis didalam website, dan hasil latihan soal didalam website sudah membuktikan keuntungan dan kerugian dari digitalisasi pembelajaran .

User Interface (UI) berarti tampilan awal yang didapatkan oleh pengguna ketika membuka sebuah website atau aplikasi yang dipengaruhi oleh perangkat (mobile dan desktop) sebagai gambaran, peneliti hanya menemukan perbedaan pada tampilan website antara mobile dan desktop, sesama mobile memiliki tampilan yang sama. Berikut ialah tampilannya :



Gambar 4. 1 UI iOS



Gambar 4. 2 UI MI

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A



Gambar 4. 3 UI Samsung

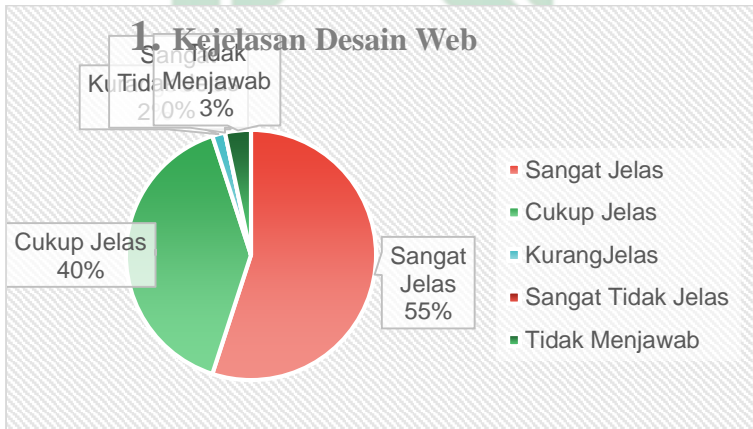


Gambar 4. 4 UI Desktop

Keuntungan dan kerugian dari digitalisasi pembelajaran wix.com bisa dilihat dari hasil anket UI yang dibagi kedalam tujuh penilaian :

a. Kejelasan Desain Web

Desain web teramat penting mengingat apa yang pertama kali muncul di perangkat seseorang adalah tampilan. Dan tampilan yang baik dipengaruhi oleh desain yang jelas. Berikut ialah penilaian kejelasan desain web yang sudah diinterpretasikan kedalam diagram lingkaran



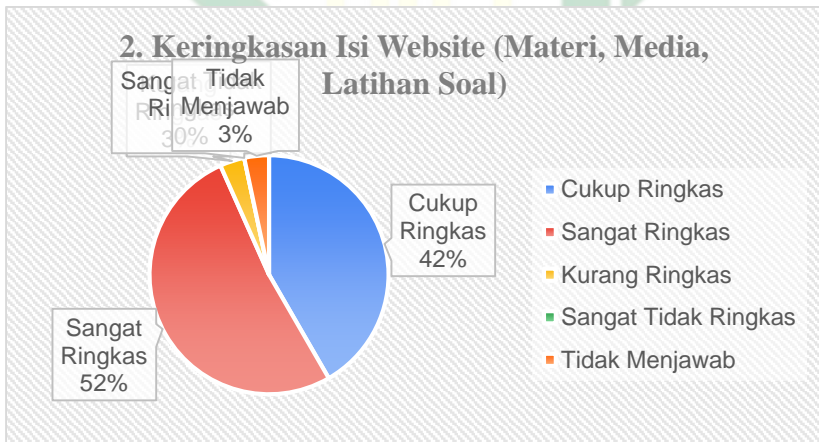
Gambar 4. 5 Diagram UI 1

Dari diagram diatas dapat diamati bahwa mayoritas responden menganggap bahwa desain web sudah sangat jelas yang berarti bisa disimpulkan bahwa desain web sudah baik dan benar jika dilihat dari kejelasannya.

Dari total 120 responden, 55 persen mengungkapkan bahwa desain web yang diuji sangat jelas.

b. Keringkasan Materi

Website yang hanya berisi tulisan seringkali membuat pengunjung menjadi bosan, karena itulah salah satu tolak ukur sebuah website adalah isinya yang ringkas namun didukung oleh media yang lain seperti video, gambar, dan lain-lain sebagainya. Berikut ialah penilaiannya.



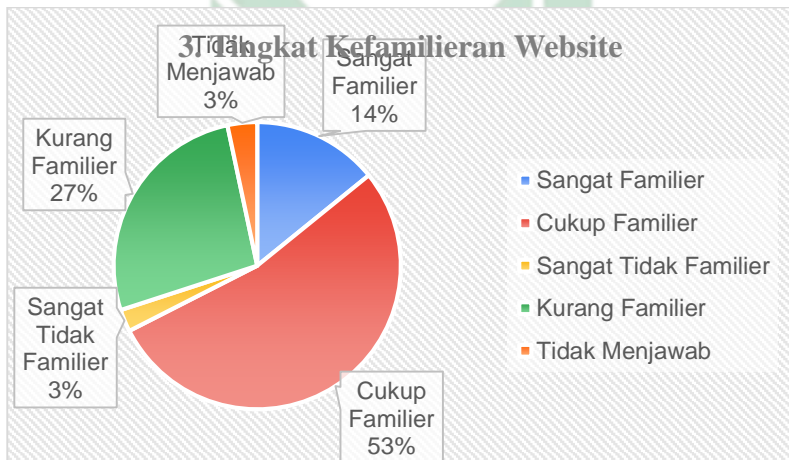
Gambar 4. 6 Diagram UI 2

Tingkat Keringkasan yang sudah lebih dari 50 persen membuktikan bahwa website

yang diuji sangat ringkas dan tidak terlalu banyak tulisan. Dari 120 responden, 52 persen diantaranya mengungkapkan bahwa website yang diuji sangat ringkas

c. Kefamiliaran Web

Website yang mudah dikenali juga akan mendapatkan nilai yang khusus. Jika tidak mudah dikenali, hendaklah website tersebut mempunyai sebuah kemiripan dengan website lain. Kemiripan ini bisa dilihat dari fitur, tata letak, dan lain-lain. Dibawah ini ialah penilaian kefamiliaran website:

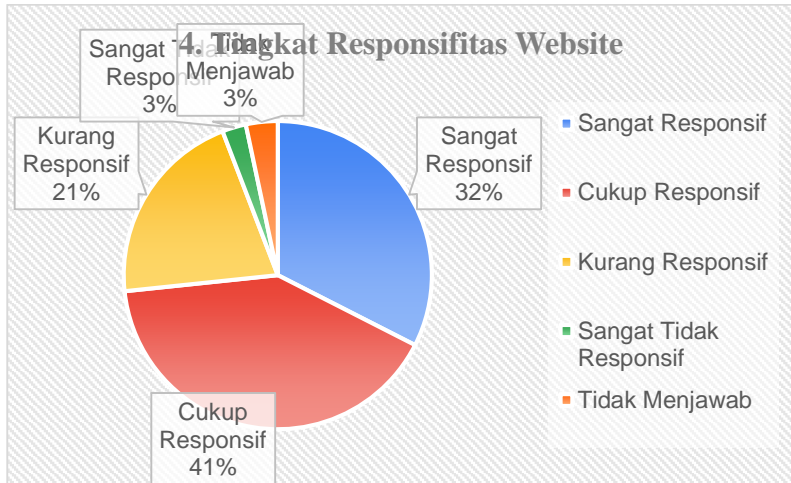


Gambar 4. 7 Diagram UI 3

Dari diagram diatas, bisa dilihat bahwa mayoritas responden menganggap bahwa website yang digunakan cukup familier yaitu sebesar 53 persen dari total 120 responden yang mengisi angket. Berdasarkan jumlah tersebut, dapat dipastikan bahwa website yang diuji memiliki kemiripan dengan website yang pernah dikunjungi oleh responden baik dari segi fitur maupun tata letak.

d. Responsifitas Web

Penilaian UI juga mencakup responsifitas, kecepatan respon dipengaruhi oleh besar dan kecilnya cache website dan perangkat pengguna. Jika cache besar, maka respon akan lamban, begitu juga dengan sebaliknya. Dibawah ini ialah penilaian responsifitas web yang sudah diolah:

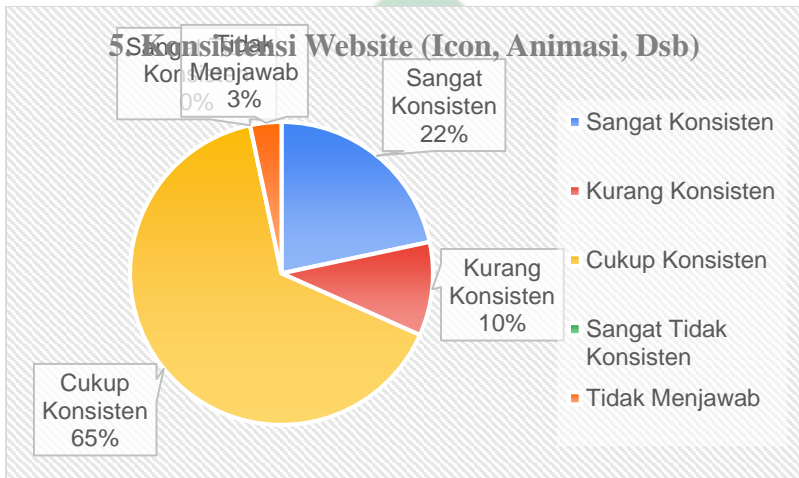


Gambar 4. 8 Diagram UI 4

Berdasarkan diagram diatas dapat diamati bahwa website yang diuji memiliki tingkat responsifitas yang cukup dengan persentase mencapai 41 persen. Namun, responsifitas yang kurang juga lumayan banyak dan hal ini tidak bisa disampingkan. Hasil uji coba website mengungkapkan kurangnya responsifitas ini karena jaringan yang bermasalah, kepadatan server web, atau besarnya cache web dan perangkat secara bersamaan.

e. Konsistensi Web

Website yang konsisten meliputi adanya ikon di tiap menu dan juga animasi yang baik. Berikut ialah penilaian pada konsistensi website:

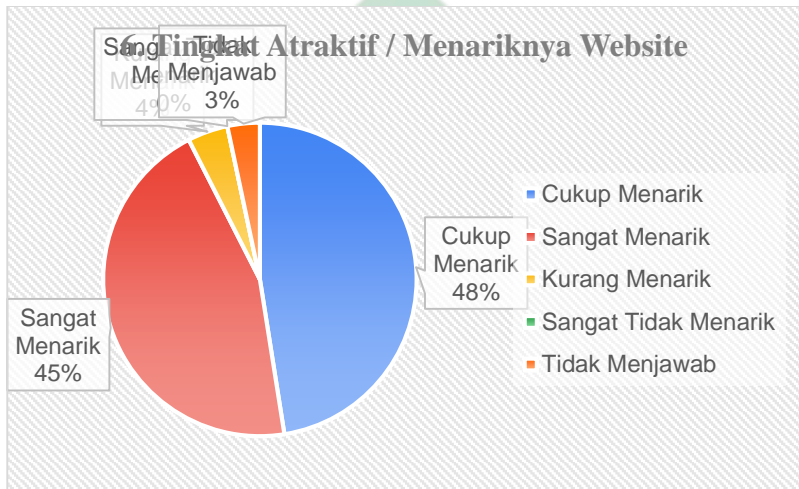


Gambar 4. 9 Diagram UI 5

Bisa dilihat pada diagram diatas bahwa website yang diuji memiliki tingkat konsistensi yang cukup yaitu pada tingkat 65 persen.

f. Tingkat Menarik Web

Atraktif berarti menarik. Website yang menarik akan lebih mudah diingat oleh pengunjung dan tentu saja pengunjung akan memiliki keinginan untuk berkunjung kembali ke website tersebut. Dibawah ini ialah penilaian tingkat atraktif website:

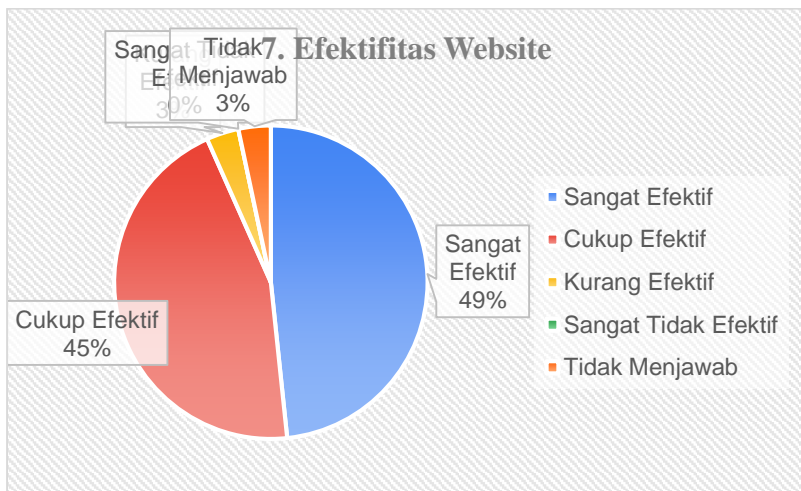


Gambar 4. 10 Diagram UI 6

Berdasarkan diagram diatas, dapat diketahui bahwa website yang diuji cukup menarik dengan jumlah responden mencapai 48 persen. Dapat disimpulkan bahwa website yang diuji cukup memiliki kemenarikan.

g. Efektifitas Web

Efektifitas website berarti sudah tepat sasaran apa belum website tersebut? Dalam hal ini yang menjadi sasaran ialah pembelajaran. Berikut adalah penilaian efektifitas website:



Gambar 4. 11 Diagram UI 7

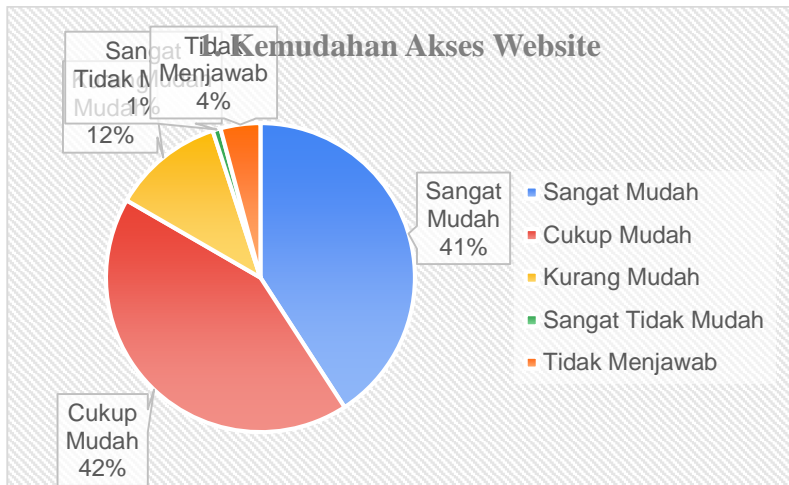
Dari diagram diatas, bisa dilihat bahwa tingkat efektifitas website mencapai tingkat sangat efektif dengan jumlah persentase responden mencapai 49 persen. Bisa disimpulkan bahwa website yang diuji efektif atau tepat sasaran pada target yaitu pembelajaran.

Selain dari angket UI, penilaian website juga dilakukan melalui angket User Experience (UX). UX ialah sebuah pengalaman yang akan didapatkan usai pengguna menjelajahi sebuah website atau aplikasi. Penilaian UX dibagi menjadi lima penilaian sebagai berikut:

a. Kemudahan Akses Website

Akses website yang mudah membuat pengunjung lebih mudah bila harus berkunjung lagi ke website yang sama. Kemudahan ini bisa dilihat dari pencarian kata kunci atau domain yang mudah diingat. Berikut penilaiannya

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

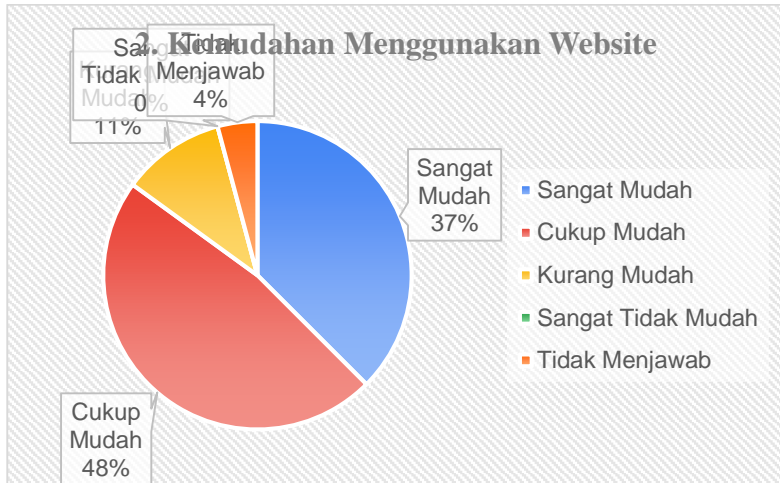


Gambar 4. 12 Diagram UX 1

Dari 120 responden, mayoritas mengungkapkan bahwa website yang diakses cukup mudah. Setelah ditelusuri ternyata domain yang mudah diingat menjadi sebab kenapa website yang diuji cukup mudah diakses

b. Kemudahan Penggunaan Website

Website yang mudah digunakan akan memberikan keuntungan seperti frekuensi kunjungan yang banyak. Berikut penilaiannya

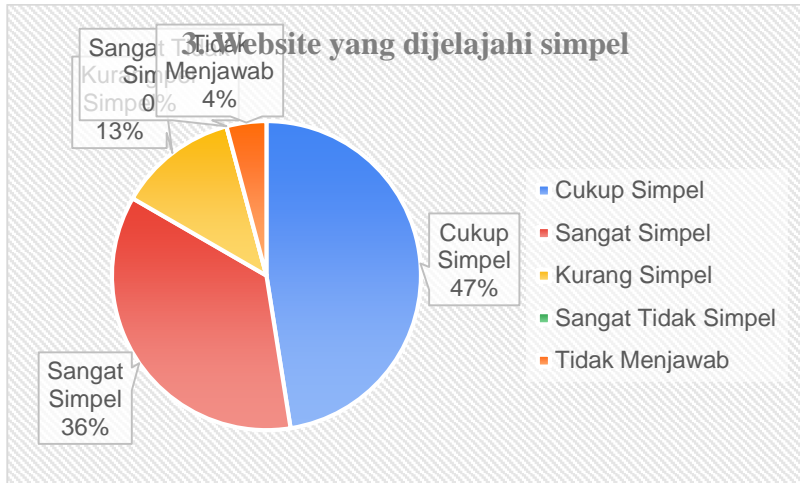


Gambar 4. 13 Diagram UX 2

Berdasarkan diagram diatas, dari total 120 responden, mayoritas mengungkapkan bahwa website yang diuji cukup mudah digunakan.

c. Website Yang Dijelajahi Sempel

Website dikatakan simpel jika menu dan halaman didalam website tersebut sederhana dan memiliki tata letak yang baik. Berikut penilaiannya:



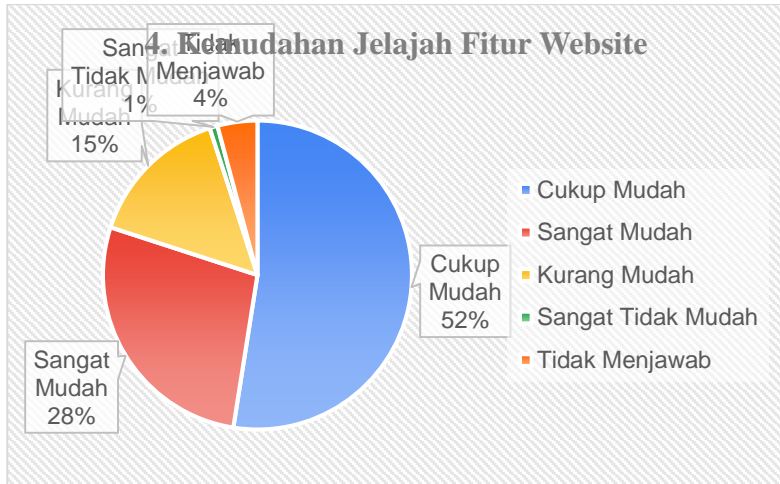
Gambar 4. 14 Diagram UX 3

Dari diagram diatas, bisa dilihat bahwa mayoritas responden mengungkapkan bahwa website yang diuji cukup simpel. Berarti, website yang disajikan cukup sederhana dan memiliki tata letak yang cukup baik.

d. Kemudahan Jelajah Fitur Website

Kemudahan jelajah fitur website berkaitan dengan kesederhanaan menu di website tersebut. Jika menu website tersebut sederhana, maka fitur didalamnya akan menjadi mudah untuk dijelajahi. Dibawah

ini ialah penilaian kemudahan jelajah fitur website

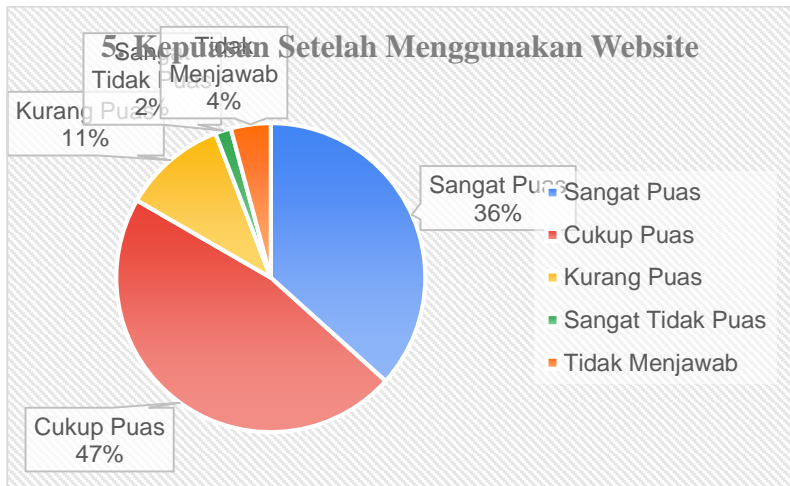


Gambar 4. 15 Diagram UX 4

Dari diagram diatas, dapat diketahui bahwa website memiliki fitur yang cukup sederhana sehingga cukup mudah untuk dijelajahi. Hal itu bisa dilihat dari persentase responden yang mencapai 52 persen mengungkapkan bahwa website yang diuji memiliki kemudahan dalam segi jelajah fitur.

e. Kepuasan Setelah Menggunakan Website

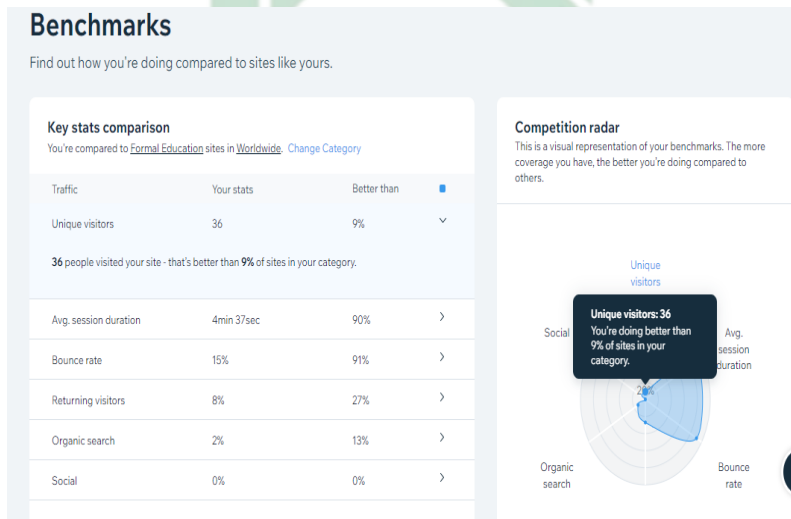
Kepuasan mencakup keempat penilaian diatas, jika keempat penilaian diatas hasilnya baik, maka sudah pasti kepuasan pengguna akan tinggi. Begitu juga dengan sebaliknya. Berikut ialah penilaiannya.



Gambar 4. 16 Diagram UX 5

Dari data diatas, bisa disimpulkan bahwa kepuasan pengguna akan website cukup tinggi dengan persentase responden mencapai 47 persen. Kepuasan yang cukup tinggi ditandai dengan baiknya hasil di empat penilaian sebelumnya.

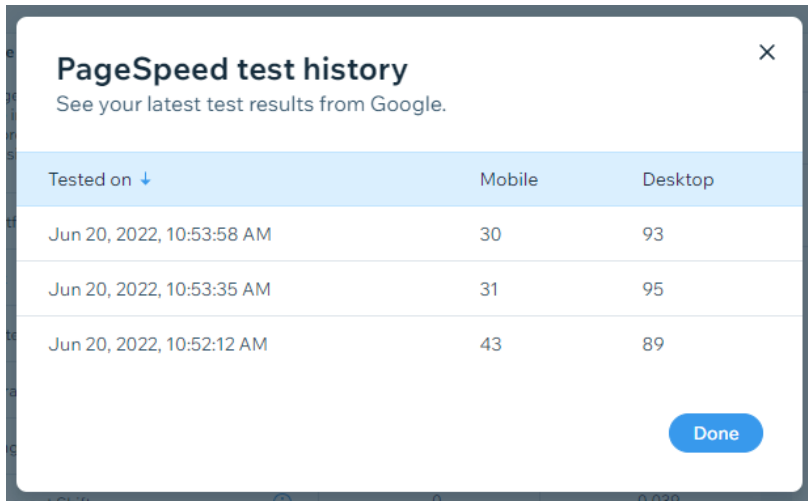
Selain dari kedua angket diatas, peneliti menemukan keuntungan dan kerugian website yang diuji dari hasil benchmark dan site speed yang dilaporkan oleh pihak web. Benchmark dalam hal ini berarti hasil komparasi antara website peneliti dengan website lain yang serupa dengan website peneliti. Hasil benchmark web dapat dilihat dibawah ini:



Gambar 4. 17 Benchmark

Selain hasil benchmark, ada juga hasil site speed. Site speed ialah hasil tes kecepatan didalam website yang hasilnya bisa menentukan keuntungan dan

kerugian website. Berikut ialah hasil tes site speed yang dilakukan sebanyak tiga kali



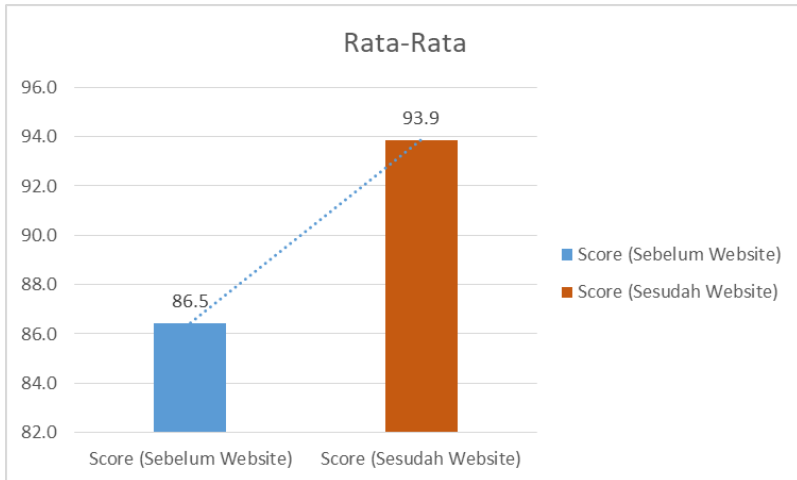
The screenshot shows a 'PageSpeed test history' window with a close button (X) in the top right. Below the title is the text 'See your latest test results from Google.' The main content is a table with three columns: 'Tested on ↓', 'Mobile', and 'Desktop'. There are three rows of test results. A 'Done' button is located at the bottom right of the table area.

Tested on ↓	Mobile	Desktop
Jun 20, 2022, 10:53:58 AM	30	93
Jun 20, 2022, 10:53:35 AM	31	95
Jun 20, 2022, 10:52:12 AM	43	89

Gambar 4. 18 Site Speed Test

Terakhir ada hasil latihan soal yang sudah dikerjakan oleh responden sebanyak empat kelas dan otomatis mendapat penilaian.

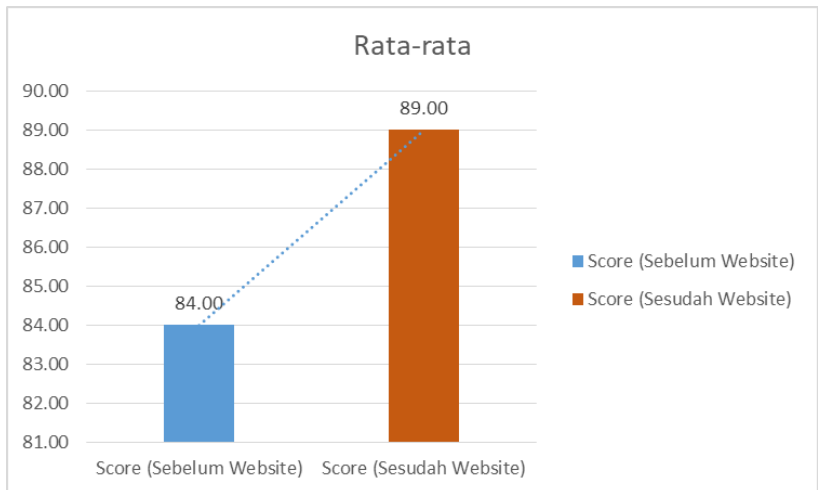
UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A



Gambar 4. 19 perubahan rata-rata kelas 8A

Pada kelas 8A, hasil latihan soal di website yang diuji membuktikan bahwa ada peningkatan rata-rata sebesar 7,42 persen

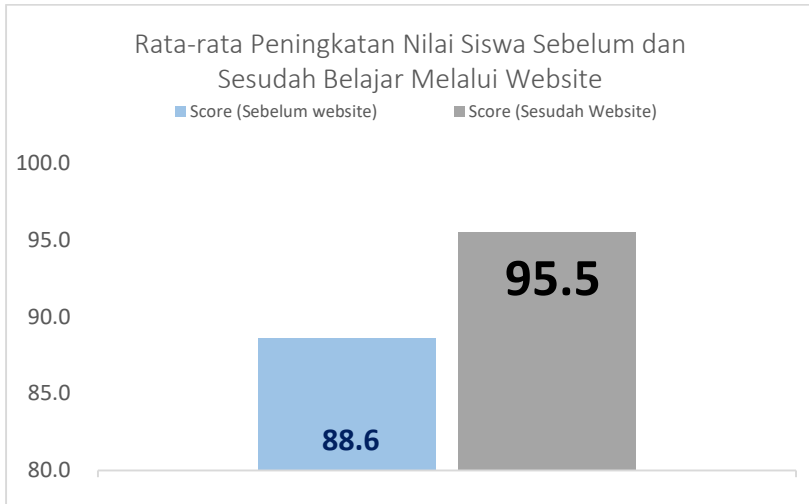
UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A



Gambar 4. 20 perubahan rata-rata kelas 8B

Pada kelas 8B, hasil latihan soal melalui website membuat rata-rata meningkat sebesar 5 persen

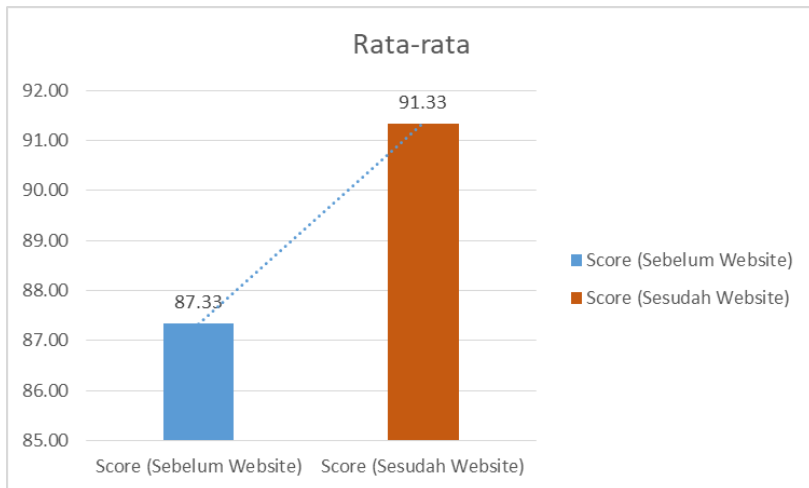
UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A



Gambar 4. 21 perubahan rata-rata kelas 8C

Pada kelas 8C, hasil latihan soal melalui website terbukti meningkatkan nilai rata-rata sebesar 6,90 persen.

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A



Gambar 4. 22 perubahan rata-rata kelas 8D

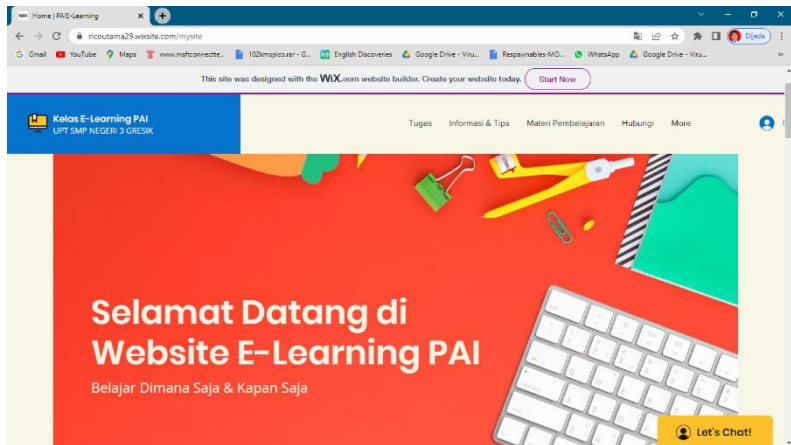
Terakhir, pada kelas 8D hasil latihan soal meningkatkan rata-rata sebesar 4 persen.

Dari semua data diatas, didapatkanlah beberapa keuntungan dan kerugian dari digitalisasi pembelajaran wix.com diantaranya yaitu

UIN SUNAN AMPEL
S U P A B A Y A

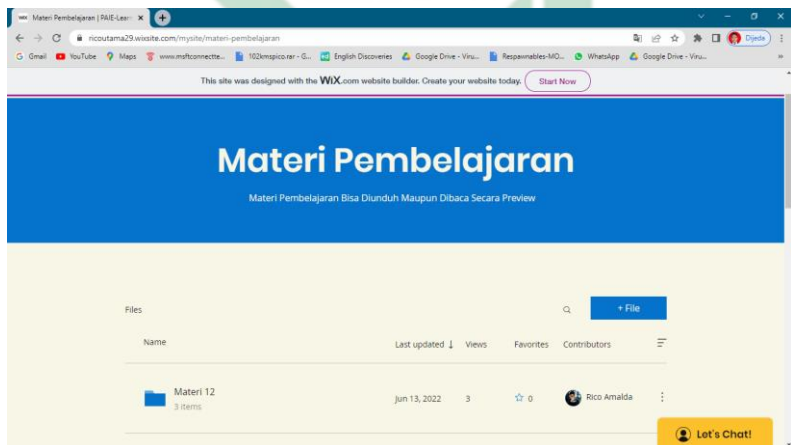
a. Keuntungan

- 1) Bisa memasuki website tanpa mendaftar terlebih dahulu



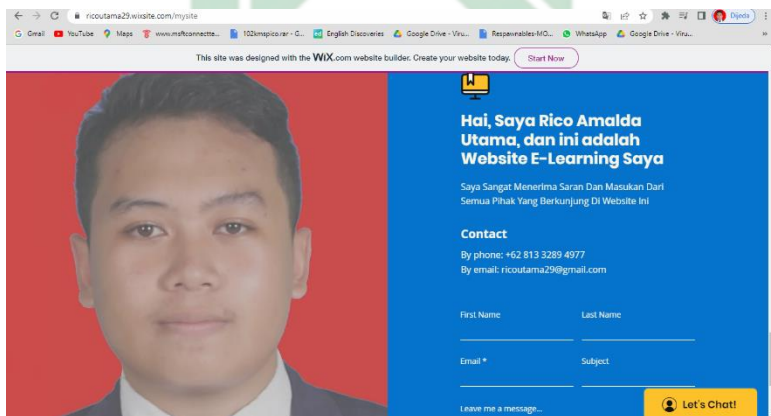
Gambar 4. 23 halaman login awal tanpa daftar

- 2) Materi bisa diunduh secara bebas tanpa limit bypass dan tanpa login



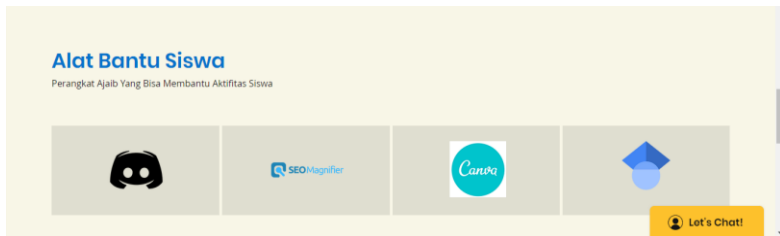
Gambar 4. 24 halaman download materi

- 3) Latihan soal bisa dikerjakan kapan saja dan dimana saja selama memiliki koneksi internet
- 4) Kalau peserta didik memiliki keluhan, keluhan bisa langsung disampaikan di web chat atau langsung menghubungi guru dari form hubungi



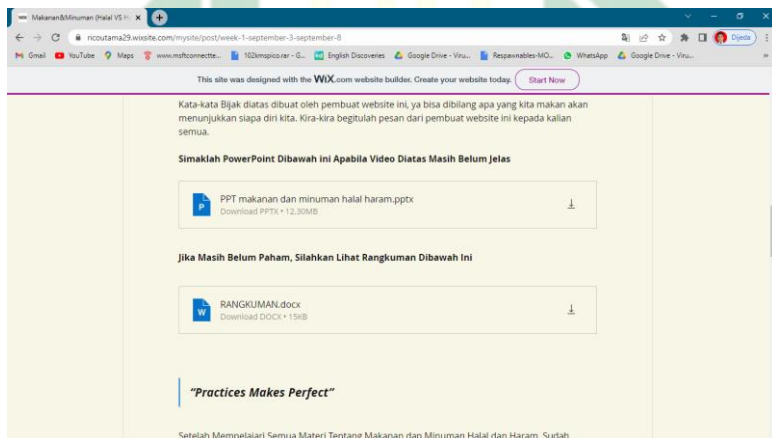
Gambar 4. 25 halaman hubungi guru

- 5) Terintegrasi dengan berbagai macam aplikasi pembantu peserta didik



Gambar 4. 26 aplikasi terintegrasi

- 6) Peserta didik yang tidak masuk bisa tetap mengikuti pelajaran dari website dengan porsi materi yang sama dan latihan yang sama.



Gambar 4. 27 Halaman materi

- 7) Secara tidak langsung hasil belajar mengalami peningkatan karena belajar dari sumber yang berbeda

b. Kerugian

- 1) Kecepatan koneksi pengguna mobile dan desktop berbeda menyebabkan website kurang responsif di pengguna mobile
- 2) Banyaknya data dalam satu website mengharuskan pemilik memiliki penyimpanan cloud yang lebih besar
- 3) Status site plan yang free membuat fitur lebih sedikit daripada site plan yang berbayar
- 4) Konsumsi data yang besar karena banyaknya fitur didalam sebuah website
- 5) Unduh file tanpa bypass limit yang menjadi peluang masuknya virus
- 6) Adanya peluang siswa absen dari sekolah dengan alasan sudah ada website belajar

4. Solusi mengatasi kerugian digitalisasi pembelajaran melalui platform wix.com

Dibalik adanya kerugian, peneliti menemukan solusi terbaik untuk mengatasi kerugian yang ada diantaranya sebagai berikut :

- a. Menggunakan Wi-fi sebagai koneksi ketika belajar dikarenakan google menghitung kecepatan hanya berdasarkan 2 koneksi (wifi dan 3G connection) jika pengguna adalah mobile
- b. Mengintegrasikan penyimpanan cloud lintas platform (Google Drive, Microsoft One Drive, dan Wix Cloud) untuk menyimpan data.
- c. Meningkatkan site plan menjadi premium site.
- d. Menghapus cache mobile dan desktop dan juga mengaktifkan fitur penghematan data (masing-masing perangkat fitur tersebut)
- e. Melakukan scanning terhadap file sebelum membukanya

- f. Mengawasi siswa melalui jumlah view di materi dan menyiapkan penugasan tambahan bagi peserta didik yang absen.



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

BAB V

PEMBAHASAN

A. Aspek Yang Dipersiapkan Untuk Digitalisasi Pembelajaran PAI

Digitalisasi Pembelajaran PAI dipersiapkan bersamaan dengan mata pelajaran yang lain. Dalam hal ini UPT SMP Negeri 3 Gresik mempersiapkan digitalisasi pembelajaran dengan matang. Aspek yang dipersiapkan diantaranya ialah :

1. Sarana dan Prasarana

Sarana dan prasarana yang dimaksud ialah sarana dan prasarana yang mencukupi pemenuhan kebutuhan digitalisasi seperti perangkat keras berupa komputer dengan spesifikasi tertentu, perangkat internet, dan perangkat lunak pendukung pembelajaran.

UPT SMP Negeri 3 Gresik memiliki semua sarana dan prasarana penunjang digitalisasi pembelajaran di hampir semua mata pelajaran khususnya mata pelajaran PAI. Sarana dan prasarana itu diantaranya ialah:

a. Akses Internet Cepat

Dalam mempersiapkan digitalisasi pembelajaran, diperlukan koneksi internet yang sangat banyak. Mengingat rata-rata sesuatu yang digital pasti akan terhubung dengan internet, maka dari itu akses internet sangatlah dibutuhkan dalam mempersiapkan digitalisasi pembelajaran khususnya pada mata pelajaran PAI

b. Website Pembelajaran

Digitalisasi pembelajaran berarti mengubah sebuah pembelajaran dari yang konvensional menjadi virtual. Dalam hal ini diperlukan sebuah platform untuk mendukung pembelajaran menjadi virtual. Website menjadi jawaban dari platform tersebut. UPT SMP Negeri 3 Gresik memiliki website yang juga digunakan untuk pembelajaran selain untuk profil sekolah.

c. Website Google Classroom dari Kementerian

Semenjak mewabahnya pandemi covid-19 di Indonesia, pembelajaran otomatis berubah menjadi *online*. Melihat kondisi ini, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan memberikan akses gratis kepada pendidik dan peserta didik untuk melangsungkan pembelajaran lewat google classroom tanpa batas. Dikatakan tanpa batas karena akun yang digunakan juga khusus. Akun tersebut memiliki domain belajar.id dan juga sudah mendukung google drive dengan penyimpanan tak terbatas.

d. Laboratorium Komputer

Yang terakhir ialah laboratorium komputer yang digunakan ketika menghadapi evaluasi. Evaluasi ini tidak hanya pada beberapa mata pelajaran namun juga semua mata pelajaran. Kapasitas daripada

komputer ini sudah tidak diragukan lagi karena sudah mendukung semua platform pembelajaran secara digital

2. SDM yang Mumpuni

Berkaitan dengan SDM, UPT SMP Negeri 3 membekali pendidik dengan pelatihan untuk meningkatkan kemampuan penguasaan teknologi. Dengan demikian para pendidik bisa melaksanakan digitalisasi pembelajaran yang sudah direncanakan bersama tanpa ada yang tertinggal.

3. Materi Pembelajaran

Jika pembelajaran sudah menjadi digital, otomatis materi yang disajikan juga sudah selayaknya menjadi materi digital juga.

Mengenai hal ini pendidik di UPT SMP Negeri 3 sudah terbiasa membuat materi pembelajaran secara digital. Biasanya yang dibuat ialah Power Point namun jika benar-benar dibutuhkan maka bukan tidak mungkin pendidik akan membuat video pembelajaran terkait dengan materi yang diajarkan.

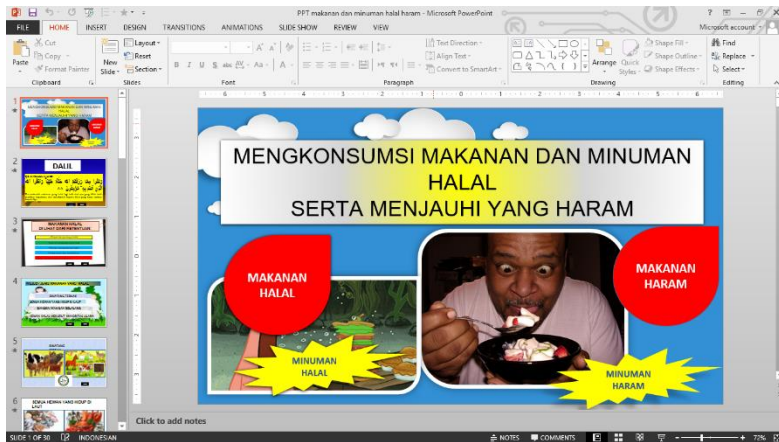
Aspek-aspek diatas menunjukkan bahwa UPT SMP Negeri 3 Gresik sudah siap 100 persen untuk melaksanakan digitalisasi pembelajaran.

B. Proses Digitalisasi Pembelajaran PAI Melalui Platform Website Wix.com

Digitalisasi pembelajaran memerlukan platform dalam pelaksanaannya. Mengenai hal ini, website wix.com menjadi salah satu yang dapat diandalkan untuk melaksanakan digitalisasi pembelajaran. Proses daripada digitalisasi pembelajaran PAI melalui platform website wix.com juga terbilang cukup mudah. Berikut ialah proses-proses digitalisasi pembelajaran PAI melalui platform website wix.com :

1. Membuat materi digital

Pembuatan materi digital dimulai dengan membuat power point kemudian menyimpannya dengan baik dan benar.

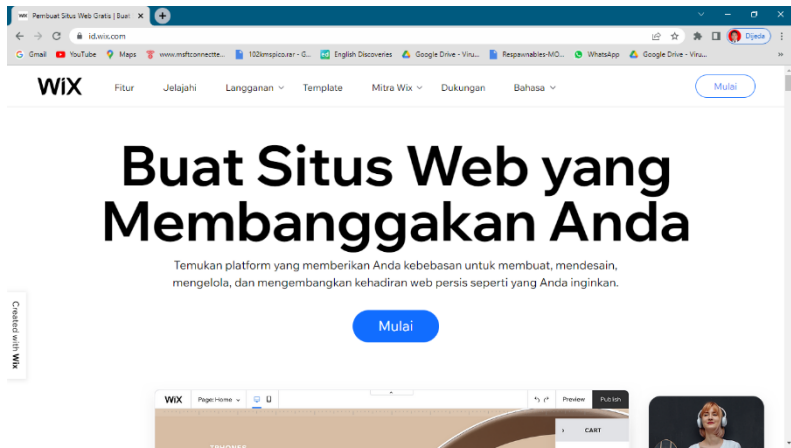


Gambar 5. 1 pembuatan media

2. Masuk kedalam website wix.com

Memasuki website wix.com bisa dilakukan dengan menggunakan link berikut: www.wix.com kemudian akan muncul tampilan berikut

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

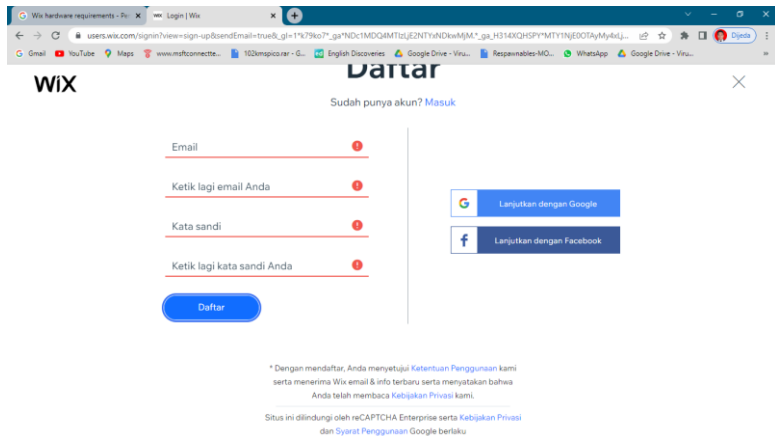


Gambar 5. 2 masuk halaman awal

3. Melakukan pendaftaran

Pendaftaran bisa dilakukan dengan menggunakan email atau bisa langsung dengan akun google atau facebook seperti dibawah ini:

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A



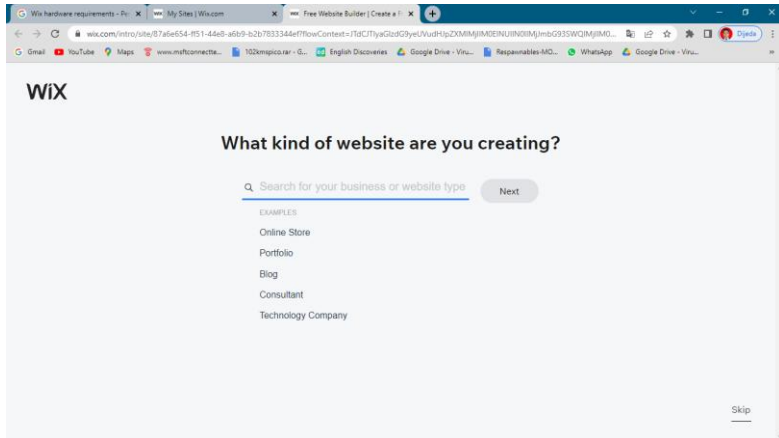
Gambar 5. 3 masuk halaman daftar

4. Menentukan tujuan dibuatnya website

Kemudian menentukan tujuan dibuatnya website. Disini pemilik memiliki tujuan yaitu untuk pendidikan

5. Memilih kategori website

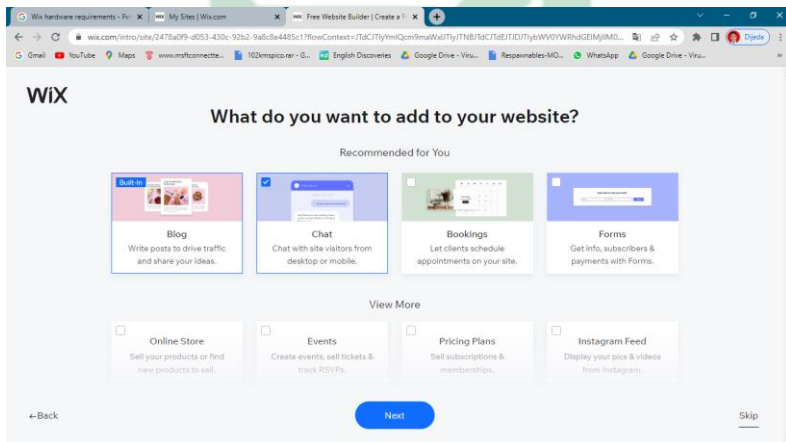
Ketika sudah menentukan tujuan, maka sudah saatnya memilih kategori. Kategori yang cocok dengan tujuan pemilik ialah blog yang nantinya akan menjadi *Educational Blog*



Gambar 5. 4 memilih kategori

6. Memilih fitur website

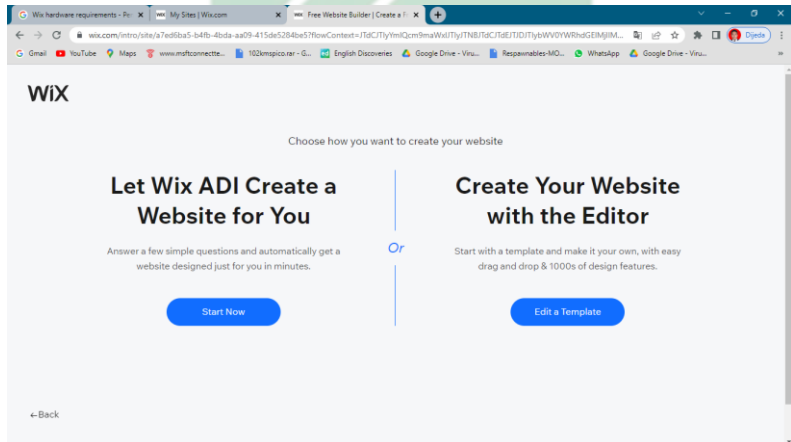
Tahap selanjutnya ialah memilih fitur yang akan dimasukkan didalam website.



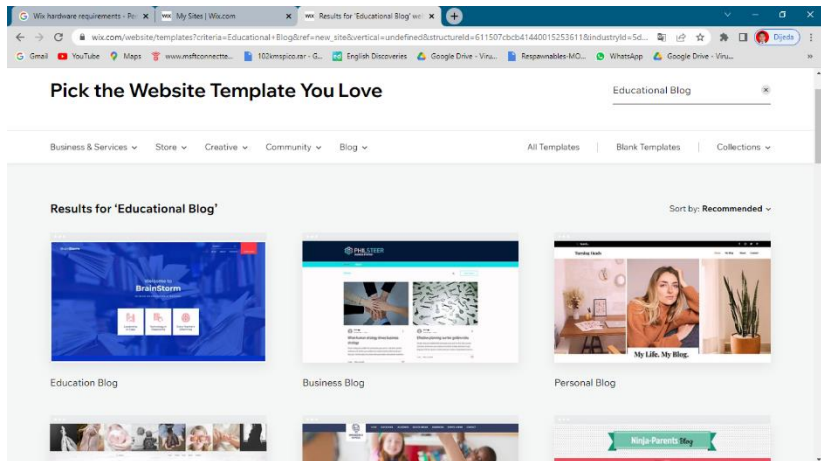
Gambar 5. 5 memilih fitur

7. Memilih template website

Setelah itu akan keluar dua pilihan. Yaitu menggunakan AI untuk desain web atau memilih template untuk langsung diedit. Dalam hal ini, pemilik memilih template karena khawatir apa yang AI kerjakan tidak sepenuhnya tepat seperti yang pemilik inginkan.



Gambar 5. 6 memilih alternatif proses



Gambar 5. 7 memilih template

8. Menunggu proses penyusunan website

Setelah memilih template, selanjutnya AI website akan memproses template pilihan menjadi bentuk yang bisa disunting

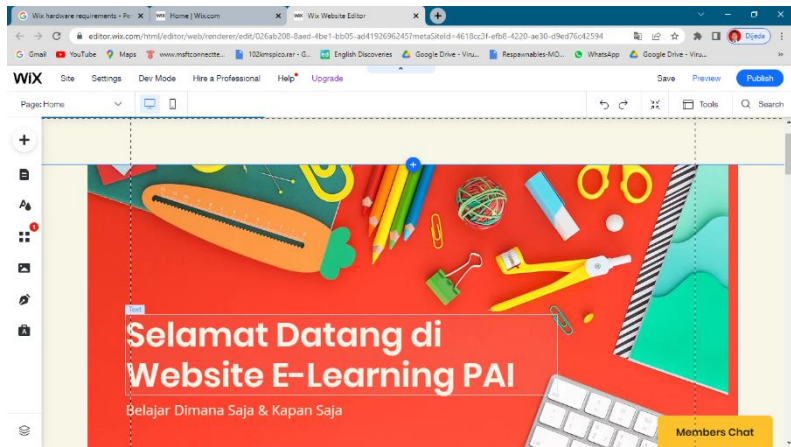


Gambar 5. 8 proses penyusunan

9. Menyunting bagian-bagian website

Bagian website yang sudah diproses wajib disunting karena apa yang ada didalam hanyalah bagian yang belum berubah dari template. Jadi pemilik harus mengubah dan menyunting sendiri bagian-bagian tersebut

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

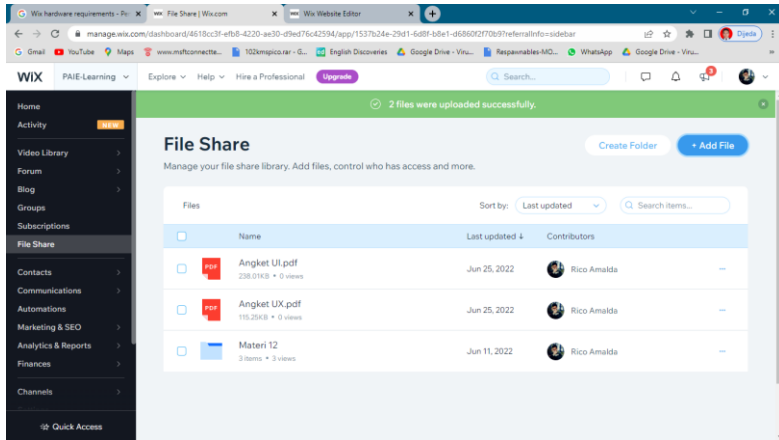


Gambar 5. 9 menyunting bagian web

10. Mengunggah file materi kedalam website

Selanjutnya ialah mengunggah materi dengan cara memasuki halaman manage website. Disini pemilik bisa mengubah blog post, mengunggah file, bahkan menambahkan fitur aplikasi lain lewat link.

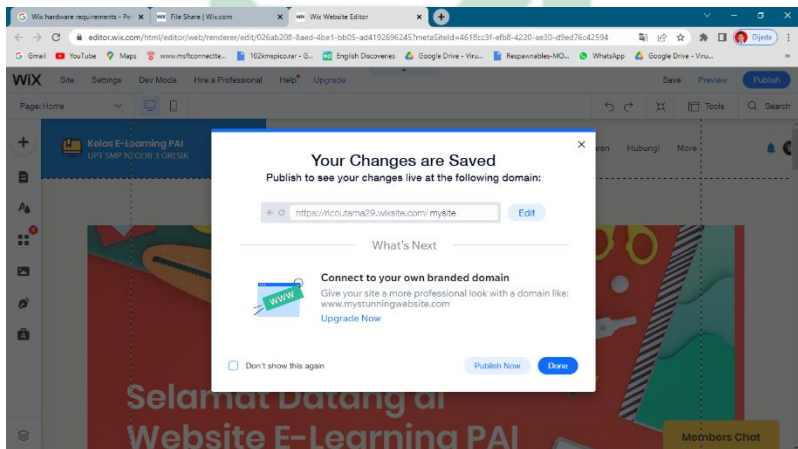
UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A



Gambar 5. 10 mengunggah file

11. Menyimpan website beserta domain website

Proses selanjutnya ialah menyimpan website agar tampilannya tidak berubah.

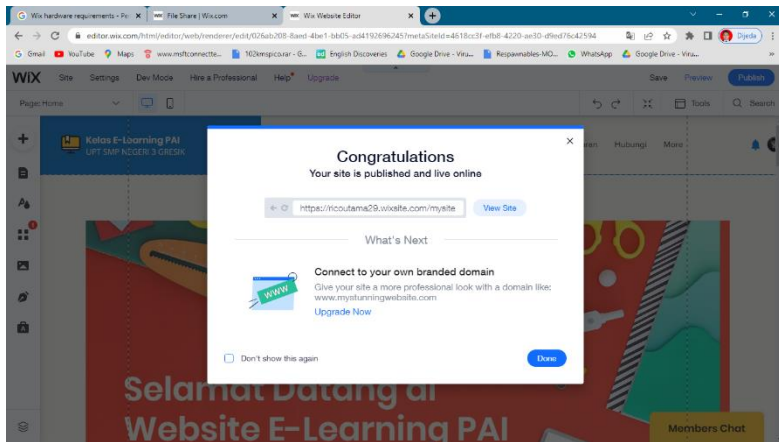


Gambar 5. 11 menyimpan web

12. Mempublikasikan website

Yang terakhir ialah mempublikasikan website.

Link hasil publikasi website ialah sebagai berikut : <https://ricoutama29.wixsite.com/mysite>



Gambar 5. 12 mempublikasikan web

C. Keuntungan Dan Kerugian Digitalisasi Pembelajaran PAI Melalui Platform Website Wix.com

Digitalisasi pembelajaran PAI yang sudah dilaksanakan melalui platform website wix.com memiliki keuntungan dan kerugian berikut ialah

keuntungan dan juga kerugian daripada digitalisasi pembelajaran PAI melalui platform website wix.com :

1. Keuntungan

- a. Website bisa dimasuki tanpa harus melalui registrasi terlebih dahulu. Registrasi hanya berlaku apabila pengguna ingin menggunakan fitur grup dan forum. Dan juga fitur grup dan forum hanya tersedia bagi pengguna yang berasal dari UPT SMP Negeri 3 Gresik
- b. Untuk berlatih soal yang ada didalam website tidak perlu melalui registrasi terlebih dahulu. Hal ini berarti semua kalangan boleh berlatih soal didalam website.
- c. Penilaian latihan soal didalam website sudah otomatis karena diproses oleh AI.
- d. Materi yang ada didalam website bisa diakses dan diunduh kapan saja tanpa ada bypass limit.

- e. Website terintegrasi dengan berbagai aplikasi lain yang menunjang kebutuhan peserta didik. Pernyataan ini sesuai dengan pendapat marilyn deegan tentang keuntungan digitalisasi yaitu data digital bisa terintegrasi dengan video, foto, ataupun yang lainnya.⁶⁰
- f. Peserta didik yang tidak masuk sekolah bisa tetap mengikuti pembelajaran dengan melalui website. Sehingga peserta didik tidak akan mengalami ketertinggalan materi.
- g. Dapat berinteraksi dengan teman lintas kelas bahkan lintas daerah dengan fitur *let's chat*
- h. Website juga bisa digunakan oleh orangtua yang mungkin hanya sekedar ingin tahu tentang pembelajaran atau tips yang berhubungan dengan pembelajaran di website karena didalam

⁶⁰ Marilyn Deegan, *Digital futures : strategies for the information age*, (London : Library Association Pub, 2002) h. 6.

website sudah ada fitur tips dan informasi yang sudah disiapkan oleh pemilik untuk kepentingan orangtua.

- i. Meningkatnya hasil belajar peserta didik secara tidak langsung karena belajar dari sebuah platform yang berisi media dan materi pembelajaran yang atraktif dan interaktif

2. Kerugian

- a. Koneksi yang terkadang lamban membuat website dirasa kurang responsif
- b. Banyaknya data dalam satu website membuat penyimpanan cloud cepat terkonsumsi
- c. Akses dan unduh file tanpa bypass limit memungkinkan file akan terkontaminasi virus
- d. Plan website yang masih free membuat beberapa fitur kelas atas tidak bisa diakses oleh pemilik dan pengguna

- e. Konsumsi data sangat besar karena banyaknya fitur terintegrasi dan animasi didalam website
- f. Peluang bolos sekolah siswa menjadi meningkat dengan adanya website pembelajaran ini.

D. Solusi Mengatasi Kerugian Digitalisasi Pembelajaran PAI Melalui Platform Website Wix.com

Kerugian bisa saja didapatkan didalam digitalisasi pembelajaran ini. Namun pasti ada solusi atas segala masalah atau kerugian yang ada. Berikut ialah solusi yang bisa dijadikan acuan dalam mengatasi kerugian tersebut:

1. Menggunakan koneksi wifi sebagai koneksi utama atau menumpuk koneksi yaitu koneksi wifi dan koneksi data secara bersamaan. Dengan demikian kecepatan koneksi akan meningkat secara signifikan.

2. Mengintegrasikan penyimpanan cloud yang lebih dari satu agar ketika satu penyimpanan habis, masih ada penyimpanan yang lain
3. Menambahkan HTTPS (*Hypertext Transfer Protocol Secure*) dengan cara upgrade plan website menjadi premium.
4. Mengurangi konsumsi data dengan mengaktifkan fitur penghematan data dan menghapus data cache yang ada di perangkat
5. Mengawasi siswa lewat jumlah view di materi dan jumlah kunjungan di *analytics and reports* kemudian menyiapkan tugas tambahan bagi siswa yang bolos.

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

1. Aspek persiapan digitalisasi pembelajaran PAI harus dipersiapkan dengan baik dan juga teliti seperti sarana dan prasarana yang memadai meliputi perangkat keras dan perangkat lunak, kemudian SDM (Sumber Daya Manusia) juga hendaknya yang melek akan teknologi agar tidak lamban dalam mengikuti pelaksanaan digitalisasi pembelajaran, terakhir ialah membuat materi pembelajaran yang juga berbentuk digital karena materi digital biasanya lebih digemari oleh peserta didik.
2. Proses digitalisasi dimulai dari membuat materi secara digital, kemudian membuka alamat website, lalu dilanjutkan dengan mendaftar, menentukan tujuan dibuatnya website, dan memilih kategori website, kemudian memilih fitur website, setelah itu memilih template website, menunggu proses penyusunan website, dan menyunting bagian-bagian website, langkah

- selanjutnya ialah mengunggah file, kemudian menyimpan website dan mempublikasikannya
3. Keuntungan daripada digitalisasi pembelajaran PAI melalui platform website wix.com ialah website bisa dimasuki dengan bebas tanpa registrasi, materi website terbuka secara umum, penilaian latihan soal materi sudah otomatis, materi bisa diunduh kapan saja, fitur website terintegrasi dengan berbagai macam aplikasi pembantu peserta didik, peserta didik yang tidak masuk sekolah bisa tetap ikut pembelajaran, peserta didik yang mengalami keluhan bisa langsung menghubungi guru, bisa berinteraksi dengan teman didalam website, meningkatnya nilai peserta didik secara tidak langsung. Kerugiannya ialah koneksi yang kadang lamban, banyaknya data membuat penyimpanan cloud cepat terkonsumsi, akses dan unduh tanpa limit memungkinkan file terkontaminasi virus, plan web yang free membuat web tidak memiliki fitur premium, konsumsi data yang besar, peluang bolos sekolah naik.

4. Solusi dari kerugian digitalisasi pembelajaran PAI melalui platform website wix.com diantaranya ialah menggunakan koneksi wifi sebagai koneksi utama, menambahkan HTTPS sebagai pengaman web, mengintegrasikan penyimpanan cloud yang lain agar penyimpanan menjadi banyak, mengaktifkan fitur penghematan data, rutin memeriksa jumlah view dan kunjungan website.

B. Saran

Digitalisasi pembelajaran PAI melalui platform website wix.com memiliki banyak sekali keuntungan. Namun dibalik itu semua hendaknya ada beberapa hal yang bisa ditingkatkan

Sarana dan prasarana yang masih bisa ditingkatkan hendaknya ditingkatkan lagi contohnya wifi. Kebutuhan akan internet sudah tidak bisa dihindari lagi karena itulah semakin bagus wifi yang dimiliki baik dari segi kualitas maupun kuantitas akan sangat membantu digitalisasi pembelajaran

Bagi guru, hendaknya juga menciptakan sebuah pembelajaran yang baru semisal dari website juga tidak

apa apa karena pada zaman sekarang membuat website tidaklah sesulit seperti dulu

Bagi peserta didik hendaknya memanfaatkan dengan sebaik-baiknya pembelajaran yang sudah digital dan juga tetap ditambah dengan belajar secara luring untuk pemantapan materi pembelajaran.



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

DAFTAR PUSTAKA

- Abu Bakar, Rifai. *Pengantar Metodologi Penelitian* (Yogyakarta : SUKA Pres UIN Sunan Kalijaga, 2021)
- Arifin, Zainal. “Problematika Pendidikan Agama Islam di Era Digital”, *Prosiding Nasional : Peluang dan Tantangan Studi Islam Interdisipliner dalam Bingkai Moderasi*, Vol 3, (Desember, 2020)
- Chowdury , G.G. dan Sudatta Chowdury. *Introduction to Modern Information Retrival*, (London : Facet Publishing, 2004),
- Dalyono, M. *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta : PT Rineka Cipta, 2009),
- Daryanto. *Panduan Proses Pembelajaran Kreatif dan Inovatif* , (Jakarta : AV Publisher, 2009)
- Deegan, Marilyn. *Digital futures : strategies for the information age*, (London : Library Association Pub, 2002)
- Departemen Agama RI. *Al-Qur'an dan Terjemahan*,(Bandung : CV Penerbit J-Art, 2005)
- Djamarah , Syaiful Bahri dan Aswan Zain. *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta : Rineka Cipta, 2006)
- Firmansyah, Mokh. Iman. “Pendidikan Agama Islam: Pengertian, Tujuan, Dasar, dan Fungsi”, *Jurnal Pendidikan Agama Islam -Ta'lim*, Vol. 17 No. 2, (2019)

- Hakiim, Lukmanul. *Perencanaan Pembelajaran*, (Bandung : Wacana Prima, 2009)
- Hamalik, Oemar. *Proses Belajar Mengajar*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2010)
- Hasanah, Hasyim. “Teknik-Teknik Observasi (Sebuah Alternatif Metode Pengumpulan Data Kualitatif Ilmu-Ilmu Sosial)”, *Jurnal at-Taqaddum*, Vol. 8, No. 1 (Juli, 2016)
- Miles, Huberman, dan Saldana, *Qualitative Data Analysis : A Methods Sourcebook, Edition 3*, (USA : Sage Publications, 2014)
- Nata, Abuddin. *Ilmu Pendidikan Islam*, (Jakarta: Kencana, 2010)
- Nata, Abuddin. *Perspektif Islam Tentang Strategi Pembelajaran*, (Jakarta : Kencana, 2014)
- Ramayulis. *Metodologi Pendidikan Agama Islam*, (Jakarta : Kalam, 2015)
- Republik Indonesia, *Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*
- Sanjaya, Wina. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan* (Jakarta: Prenadamedia, 2016)
- Siregar, Evelin dan Hartini Nara. *Teori Belajar Dan Pembelajaran*, (Bogor : Ghalia Indonesia, 2010)

Tim Penyusun Pedoman Penulisan Skripsi Prodi PAI,
Pedoman Penulisan Proposal dan Skripsi, (Surabaya:
Himpunan Mahasiswa Prodi Pendidikan Agama Islam,
2020)

Trianto. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*,
(Jakarta : Kencana, 2009)

Wulan, Elis Ratna. *Komunikasi dan Teknologi Informasi
Pendidikan*, (Bandung : BATIC PRESS, 2010)



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A