

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **A. Kajian Teori**

##### **1. Hasil Belajar**

###### **a. Pengertian Hasil Belajar**

Pengertian hasil belajar menurut Kent et al., (2016: 38) adalah kemampuan yang didapatkan anak setelah melalui kegiatan belajar. Menurutnya keberhasilan anak-anak dalam belajar berarti mereka telah mencapai tujuan-tujuan pembelajaran dan tujuan intruksional.

Michaelsen & Meidow (2019: 5) berpendapat bahwa belajar adalah “Perubahan tingkah laku pada diri individu berkat adanya interaksi antara satu individu dengan individu lainnya dan antara individu dengan lingkungan”. Subrata (2015: 149) mendefinisikan belajar adalah: (1) berdampak kepada perubahan, (2) didapatkannya kecakapan baru menunjukkan pokok dari adanya perubahan. (3) usaha dengan sengaja itu membawa pada perubahan. Dari beberapa definisi diatas bahwa seorang ahli menggunakan kata “perubahan” yang berarti perubahan terjadi sesudah seseorang belajar.

Rusk, (2015: 39) memberikan kesimpulan tentang makna hasil belajar:

- 1) Belajar berarti usaha, yang berarti tindakan atau perilaku yang dilakukan secara sungguh-sungguh, terstruktur dan memanfaatkan semua potensi yang dimiliki baik fisik maupun mental.
- 2) Belajar bertujuan untuk menciptakan perubahan di dalam diri antara lain perubahan tingkah laku diharapkan kearah baik dan positif kedepannya.
- 3) Belajar juga bertujuan untuk mengadakan perubahan sikap tidak hormat menjadi hormat, dari sikap negatif menjadi positif dan lain sebagainya.
- 4) Kebiasaan buruk menjadi baik juga merupakan tujuan dari belajar. Merubah kebiasaan buruk tersebut juga menjadi bekal hidup seseorang di masyarakat agar ia dapat memebdakan mana yang dianggap baik dan mana yang harus dihindari serta mana pula yang harus dipelihara.
- 5) Perubahan pengetahuan tentang berbagai macam bidang ilmu merupakan tujuan belajar. Sebagai contoh misalnya tidak tahu menjadi tahu, tidak bisa menulis menjadi dapat menulis, tidak bisa berhitung menjadi bisa berhitung dan lain sebagainya.
- 6) Perubahan keterampilan juga masuk pada tujuan belajar. Misalnya keterampilan bidang olah raga, bidang kesenian, bidang teknik dan sebagainya, Belajar dapat mengadakan perubahan dalam hal keterampilan,

Hasil belajar merupakan kecakapan yang diperoleh seseorang setelah proses pembelajaran dalam jangka waktu tertentu yang dapat mengakibatkan perubahan tingkah laku baik dalam ranah pengetahuan, pemahaman, sikap dan keterampilan siswa sehingga menjadi lebih baik dari sebelumnya (Mega et al., 2014: 82). Salah satu indikator dari proses belajar mengajar adalah hasil belajar. Melalui aktivitas belajar dapat memberikan dampak perubahan tingkah laku. (Simmons & Hawkins, 2014: 54). Hasil belajar siswa menjadi salah satu indikator tercapai atau tidaknya suatu proses pembelajaran.

Hasil belajar adalah tingkat keterampilan yang dicapai siswa ketika berpartisipasi dalam program belajar mengajar yang konsisten dengan tujuan yang ditetapkan. Menurut Peterson et al., (2016: 65), hasil belajar adalah “sejauh mana seorang siswa mampu menguasai pembelajaran setelah terlibat dalam suatu kegiatan pendidikan atau pembelajaran”. Hal ditandai dengan hasil akhir berupa angka, huruf, atau simbol tertentu yang diakui oleh institusi dalam hal ini departemen pendidikan (Helwiya, 2015: 56).

Dilihat dari beberapa di atas peneliti menyimpulkan bahwa hasil belajar adalah berubahnya tingkah laku seseorang khususnya siswa dari segi kognitif (pengetahuan), afektif (sikap), dan psikomotorik (keterampilan) yang dituliskan dalam bentuk angka, huruf, atau simbol. Dalam penelitian ini lebih menitikberatkan pada hasil belajar kognitif yang diukur dengan menggunakan tes dan

diwujudkan dalam bentuk angka setelah selesai mengikuti proses pembelajaran dengan menggunakan media *Zoom Meeting* dan *Youtube*.

#### **b. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar**

Keberhasilan atau kegagalan akademik seseorang memiliki sejumlah faktor yang mempengaruhi yaitu: faktor dari siswa yang belajar (faktor internal) dan faktor luar selain dari siswa yang belajar (faktor eksternal) (Usman, 201 : 3 ).

Mohammadi (2015: 78) berpendapat, yang mempengaruhi hasil belajar adalah sebagai berikut:

- 1) Faktor *internal* terdiri dari faktor psikologis dan faktor jasmani diri sendiri.
- 2) Faktor *eksternal* terdiri dari faktor keluarga, teman dan masyarakat.

Faktor utama yang mempengaruhi hasil belajar siswa menurut Castro et al., (2015: 144) antara lain:

- 1) Faktor *internal* yakni kondisi jasmani dan rohani peserta didik itu sendiri.
- 2) Faktor *eksternal* (dari luar siswa), yakni kondisi sekitar lingkungan contohnya masyarakat.
- 3) Faktor pendekatan belajar, adalah usaha belajar siswa yang didalamnya termuat strategi dan metode yang digunakan untuk mempersiapkan kegiatan mempelajari materi-materi pembelajaran.

Faktor jasmani dan rohani siswa mempengaruhi hasil belajar, hal ini kaitanya dengan masalah kondisi kesehatan fisiknya secara umum, sedangkan faktor lingkungan juga sangat mempengaruhi. Kemampuan siswa mempengaruhi hasil belajar hingga 70% sedangkan lingkungan mempengaruhi sebesar 30% (Nana Sudjana, 2017: 39).

El-Omari juga berpendapat bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi aktivitas belajar sehingga berdampak pada hasil belajar adalah sebagai berikut:

- 1) Faktor individual yaitu faktor yang terjadi pada diri sendiri adalah faktor kematangan/pertumbuhan, kecerdasan, latihan, motivasi dan faktor pribadi.
- 2) Faktor sosial yaitu faktor yang ada di luar individu meliputi keluarga/keadaan, guru dan cara mengajarnya, rumah tangga, alat-alat yang digunakan atau media pengajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran, lingkungan dan kesempatan yang tersedia serta motivasi sosial.

Secara garis garis besarnya Md. Yunus, Osman & Ishak (2011: 59-60) membagi faktor-faktor yang mempengaruhi proses dan hasil belajar menjadi dua bagian, yaitu internal dan eksternal.

1) Faktor internal siswa

a) Kondisi kesehatan, kebugaran fisik serta kondisi panca inderanya terutama penglihatan dan pendengaran masuk dalam kategori faktor fisiologis.

b) Minat, bakat, intelegensi, motivasi, dan kemampuan-kemampuan kognitif seperti kemampuan persepsi, ingatan, berpikir dan kemampuan dasar pengetahuan yang dimiliki masuk pada ketegori faktor psikologis.

2) Faktor eksternal siswa

a) Faktor lingkungan siswa, dibedakan menjadi dua, yaitu pertama, faktor lingkungan alam atau *non* sosial seperti kondisi suhu, kelembaban udara, waktu (pagi, siang, sore, malam), lokasi madrasah, dan sebagainya. Kedua, faktor sosial seperti manusia dan budayanya.

b) Faktor *instrumental*, yang tergolong faktor *instrumental* antara lain bangunan atau sarana fisik kelas, sarana atau alat pembelajaran, media pembelajaran, guru, dan kurikulum atau materi pelajaran serta strategi pembelajaran.

Dari beberapa pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa faktor internal dan faktor eksternal mempengaruhi tinggi rendahnya hasil belajar peserta didik. Faktor-faktor tersebut sangat berdampak pada upaya pencapaian hasil belajar siswa dan dapat mendukung

terlaksannaya kegiatan belajar mengajar, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

### c. Indikator Keberhasilan Belajar Mengajar PAI

Sebuah ukuran proses pembelajaran adalah keberhasilan atau kegagalan dalam proses belajar mengajar. Belajar dapat dikatakan berhasil menurut definisi operasional apabila memiliki ciri-ciri berikut ini:

- 1) Prestasi individu maupun kelompok mencapai tingkat tinggi karena dipengaruhi daya serap terhadap bahan pengajaran yang diajarkan.
- 2) Secara individual maupun kelompok perilaku yang digariskan dalam tujuan pengajaran khusus (TPK) telah dicapai oleh siswa dengan baik;
- 3) Materi yang secara sekuensial (*sequential*) dapat dipahami sehingga mengantarkan materi tahap berikutnya.

### d. Pengukuran Hasil Belajar

Teknik evaluasi belajar dibutuhkan guna mengukur hasil belajar siswa. Dengan begitu kita dapat mengetahui penilaian terhadap tingkat pencapaian peserta didik mencapai tujuan yang telah ditetapkan dalam proses pembelajaran. pengungkapan dan pengukuran hasil dapat diartikan sebagai evaluasi belajar. Pada dasarnya merupakan proses penyusunan deskripsi siswa baik secara kuantitatif dan kualitatif (Muhibin Syah, 2007: 141)

Perubahan perilaku dan pembentukan kompetensi peserta didik dapat diketahui melalui evaluasi belajar, dapat dilakukan dengan penilaian kelas, tes kemampuan dasar, penilaian akhir satuan pendidikan dan sertifikasi, serta penilaian program. Penilaian atau evaluasi dibedakan menjadi 2 sebagai berikut:

- 1) Evaluasi formatif adalah kegiatan penelitian yang bertujuan untuk mencapai umpan balik (*feed back*) yang selanjutnya hasil penilaian tersebut dapat digunakan untuk memperbaiki proses belajar mengajar yang sudah dilaksanakan.
- 2) Evaluasi sumatif adalah penilaian yang dilakukan untuk memperoleh data atau informasi sampai penugasan atau pencapaian belajar peserta didik terhadap bahan ajar yang telah dipelajari selama jangka waktu tertentu.

Penilaian formatif bukan hanya dilakukan di akhir pelajaran atau setelah menyelesaikan suatu pokok bahasan, namun dapat juga dilakukan ketika pelajaran sedang berlangsung, yaitu dengan tanya jawab, penugasan dan sebagainya. Sedangkan penilaian sumatif dilakukan dengan tujuan apakah dengan nilai yang diperoleh peserta didik dinyatakan baik, lulus dan tamat atau tidak.

#### **e. Manfaat Hasil Belajar**

Perubahan tingkah laku seseorang yang meliputi kecakapan kognitif, afektif, dan psikomotor setelah mengikuti suatu proses belajar mengajar tertentu dapat diartikan sebagai hasil belajar (Donnelly et al.,

2016: 33). Pendidikan dan pengajaran diartikan berhasil apabila perubahan-perubahan yang muncul pada siswa merupakan dampak dari proses pembelajaran yang diikutinya yaitu proses yang dijalannya lewat kegiatan dan program yang disusun dan diaplikasikan oleh guru dalam proses belajar mengajarnya (James, 2013: 55). Melihat hasil belajar siswa, dapat diketahui capaian dan pertumbuhan sekaligus sejauh mana keberhasilan pembelajaran.

Hasil belajar harus menampakkan perubahan-perubahan yang lebih baik, sehingga bermanfaat untuk: (a) memperluas pengetahuan, (b) lebih memahami sesuatu yang belum dipahami sebelumnya, (c) lebih mengembangkan keterampilannya, (d) memiliki pandangan yang baru atas sesuatu hal, (e) lebih menghargai sesuatu daripada sebelumnya. Dapat disimpulkan bahwa istilah hasil belajar merupakan perubahan dari siswa sehingga terdapat perubahan dari segi pengetahuan, sikap, dan keterampilan (Slameto, 2013: 76).

Berdasarkan beberapa teori di atas, peneliti dalam hal ini sangat tertarik apakah pembelajaran dengan menggunakan *Zoom Meeting* dan *Youtube* cocok dengan pembelajaran PAI sehingga bisa meningkatkan hasil belajar siswa.

## 2. Media Pembelajaran

Pengertian media pembelajaran antara lain dipaparkan oleh beberapa ahli. Menurut Sangsawang (2015: 445) ialah segala alat fisik yang dapat menyampaikan pesan serta alat motivasi peserta didik untuk

belajar, contohnya: buku, film, kaset. Gikas & Grant, (2013: 9) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan orang untuk menyampaikan pesan-pesan. Bayne (2015: 445) mengemukakan media pembelajaran sebagai unsur sumber belajar di dunia sekolah siswa yang dapat memotivasi siswa untuk belajar, Kirkwood & Price (2014: 58). Media pembelajaran adalah bentuk fisik yang berisi materi pelajaran dan penyampai informasi atau pesan pembelajaran. Menurut Yusuf Hadi Miarso (2014: 33) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menimbulkan keinginan ikut serta dalam proses belajar.

Tidak sedikit ahli yang membahas tentang manfaat media pembelajaran, Kemp & Dayton berpendapat bahwa meskipun telah lama disadari bahwa banyak manfaat penggunaan media pembelajaran, peneggunanyanya serta pengaplikasiannya kedalam program-program pengajaran berjalan amat lambat. Mereka menjelaskan beberapa hasil penelitian yang menunjukkan dampak baik dari pengaplikasian media sebagai bagian integral proses belajar mengajar dikelas atau sebagai cara utama pembelajaran langsung (Arsyad, 2015: 25).

Seperti yang kita ketahui sebelumnya banyak penelitian yang mengemukakan tentang tiga macam cara penyampaian informasi, yaitu secara *auditory*, *visual*, dan *audiovisual*. Daya ingat masing-masing kelompok berbeda dalam menerima informasi, yaitu setelah 3 jam dan setelah 3 hari berapa banyak informasi yang masih diingat. Kita dapat menarik kesimpulan berdasarkan temuan-temuan penelitian tersebut

bahwa informasi atau pengetahuan yang diterima secara *auditory* (melalui indera pendengaran) saja adalah yang paling sedikit tertinggal atau berhenti dalam ingatan seseorang sehingga apabila hal itu dikaitkan dengan proses pembelajaran, sebaiknya penyampaian bahan ajar diberikan baik melalui pendengaran maupun penglihatan sekaligus, bahkan apabila memungkinkan dan diperlukan juga memberi rangsangan melalui indra-indra yang lain, media tersebut bukan hanya sekedar alat bantu semata yang boleh diabaikan manakala media tersebut tidak tersedia (Safei, 2013: 11).

Sabran & Sabara (2016: 123) berpendapat bahwa teknologi dan media bisa berperan banyak untuk kegiatan pembelajaran jika pengajarannya berpusat pada guru, teknologi dan media mendukung penyajian pengajaran. Media pembelajaran dapat menambah menariknya tampilan materi sehingga menumbuhkan motivasi dan minat serta mencari perhatian peserta didik untuk fokus mengikuti materi yang disajikan, sehingga diharapkan efisien dan efektivitas belajar akan meningkat. Hanum (2013: 56) menyimpulkan bahwa pembelajaran *e-learning* dapat dijadikan sebagai alat bantu pada pembelajaran diseluruh sekolah yang memiliki persentase pembelajaran antara teori dengan persentase yang lebih sedikit dibandingkan dengan praktek.

*E-learning* tidak hanya bermanfaat memperdalam pemahaman materi dan memperluas sumber daya pendidikan, tetapi juga melengkapi kegiatan pembelajaran dan membantu guru mengoptimalkan waktu kelas.

*E-learning* dapat digunakan untuk meningkatkan proses pembelajaran dan aktivitas belajar siswa. Hal ini juga dapat digunakan sebagai sarana untuk mempromosikan sekolah kepada masyarakat dan sebagai sarana pembelajaran. Hal ini juga dapat digunakan sebagai struktur pendidikan. *Zoom Meeting* dan *Youtube* memiliki dampak yang signifikan terhadap aktivitas siswa selama di kelas, baik dalam berinteraksi dengan kelas, menyelesaikan pekerjaan rumah, maupun menilai peningkatan pencapaian kelas.

Mengacu dari beberapa definisi dari media pembelajaran tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa *e-learning* dapat dimanfaatkan secara terstruktur sebagai pendukung model pembelajaran dengan teknik penyajian materi yang disajikan sesuai dengan pedoman yang telah ditetapkan. Pada penelitian ini dengan menggunakan media pembelajaran *Zoom Meeting* dan *Youtube*, akan di uji pada penelitian ini untuk mengetahui mana yang lebih berpengaruh antara keduanya.

Abdul Haris Pito (2018) menjelaskan bahwa dalil yang berhubungan dengan sumber penyampaian pesan dapat diambil dari kata kerja yang terdapat dalam Q.S Al-Hadid ayat 21

سَابِقُوا إِلَىٰ مَغْفِرَةٍ مِّن رَّبِّكُمْ وَجَنَّةٍ عَرْضُهَا كَعَرْضِ السَّمَاءِ وَالْأَرْضِ  
 أُعِدَّتْ لِلَّذِينَ ءَامَنُوا بِاللَّهِ وَرُسُلِهِ ۗ ذَٰلِكَ فَضْلُ اللَّهِ يُؤْتِيهِ مَن يَشَاءُ  
 وَاللَّهُ ذُو الْفَضْلِ الْعَظِيمِ ﴿٢١﴾

Artinya: "*Berlomba-lombalah* kamu kepada (mendapatkan) ampunan dari Tuhanmu dan syurga yang luasnya seluas langit dan bumi, yang

*disediakan bagi orang-orang yang beriman kepada Allah dan rasul-rasul-Nya. Itulah karunia Allah, diberikan-Nya kepada siapa yang dikehendaki-Nya. dan Allah mempunyai karunia yang besar.”*

Dari kata kerja berlomba-lomba diatas, tentunya akan memunculkan inovasi dari seorang pengajar untuk menyampaikan pembelajaran, salah satunya dengan pemilihan media pembelajaran yang tepat .

### **3. Zoom Meeting**

Junita, monika (2020) berpendapat *Zoom Cloud meeting (ZCM)* merupakan aplikasi meeting online dengan konsep *screen sharing*. Aplikasi ini memungkinkan penggunanya bertatap muka dengan lebih dari 100 orang partisipan. Tidak hanya di PC atau laptop, aplikasi ini juga bisa diunduh di *smartphone*. Sehingga siswa yang sebagian besar memiliki perangkat komunikasi *smartphone* menjadi pendukung dari pemanfaatan perkembangan teknologi internet dalam pembelajaran. Perkembangan dan fungsi pada *smartphone* diantaranya mampu mendukung komunikasi penggunanya dengan berbagai aplikasi yang tersedia. Pemanfaatannya juga tidak sebatas berkirim pesan dan menelepon.

Perkembangan teknologi sudah banyak dimiliki dan digunakan oleh hampir semua orang dilingkungan pendidikan. Pemanfaatan perkembangan teknologi yang bisa dilakukan dengan *smartphone* antara lain: menggunakan aplikasi pembelajaran, *browsing*, *chatting*, *voice calling*, dan *video calling* dengan mudah, bebas, kapanpun dan di

manapun tanpa harus tergantung komputer ataupun laptop. Semua itu bisa dilakukan kapanpun tanpa perlu membawa alat yang banyak dan berat, cukup memanfaatkan satu smartphone dengan berbagai fasilitas yang dimilikinya. Pemanfaatannya apabila lebih diarahkan untuk mendukung perkembangan pendidikan dalam hal ini yaitu proses komunikasi dan pemanfaatan media dalam pembelajaran.

Menggabungkan konferensi video, obrolan, pertemuan *online* dan kolaborasi seluler dalam satu pertemuan secara virtual merupakan aplikasi yang digunakan sebagai media komunikasi jarak jauh dengan Aplikasi ini dapat *download* secara gratis, tetapi tetap fungsional, fitur yang ada antara lain panggilan *telephone*, webinar, presentasi, dan masih banyak lainnya. Aplikasi ini dinilai punya kualitas yang baik, dapat dibuktikan dengan perusahaan yang sudah masuk dalam fortune 500 sudah menggunakan layanan ini. (Wibawanto, 2020).

Penggunaan aplikasi *video conference Zoom Meeting* saat ini sudah sangat umum digunakan. Hal ini salah satunya dipicu oleh penyebaran virus *Covid-19*, sejak awal tahun 2020. Akibat penyebaran virus tersebut, orang-orang perlu cukup berada dirumah supaya memutuskan rantai penyebaran virus.

Efektivitas pembelajaran menggunakan *Zoom Meeting* dapat tercapai salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran dalam proses pembelajaran yang sesuai dengan situasi dan kondisi, baik dari konten materi ataupun keadaan lingkungan siswa. Penyampaian suatu

konsep pada siswa akan tersampaikan dengan baik jika konsep tersebut mengharuskan siswa terlibat langsung didalamnya.

*Zoom Meeting* dapat dikategorikan sebagai media pembelajaran *online* yang dapat diartikan sebagai suatu jenis belajar mengajar yang memungkinkan tersampainya bahan ajar ke siswa dengan menggunakan media Internet. Media pembelajaran *online* sebagai sebuah alternatif pembelajaran yang berbasis elektronik memberikan banyak manfaat terutama terhadap proses pendidikan yang dilakukan dengan jarak jauh. Dalam membuat media pembelajaran *online* perlu mempertimbangkan harapan dan tujuan mereka dalam mengikuti media pembelajaran *online*, kecepatan dalam mengakses internet atau jaringan, keterbatasan *bandwidth*, biaya untuk akses internet, serta latar belakang pengetahuan yang menyangkut kesiapan dalam mengikuti pembelajaran (Brahma, 2020)

Media pembelajaran pada pembelajaran daring digunakan sebagai alat untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran. Media pembelajaran dipergunakan untuk mencapai tujuan seperti membuat jelas pesan secara visual sehingga tidak terlalu verbal. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan lima indra. Mempercepat proses belajar dan mengajar, menimbulkan semangat dalam belajar, memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk berinteraksi langsung dengan lingkungan mereka dan kenyataan di lapangan, serta memberikan

kesempatan kepada peserta didik untuk belajar mandiri berdasarkan kemampuan dan minat mereka (Sandiwano, 2016).

**a. Kelebihan *Zoom Meeting***

Kelebihan *Zoom Meeting* antara lain adalah sebagai berikut:

1) Kapasitas ruang besar

Pada dasarnya, teknologi diskusi atau konferensi jarak jauh diciptakan untuk memudahkan penggunaannya dalam berkomunikasi dengan anggota. *Zoom Meeting* memberikan 1000 akses bagi anggota dalam satu forum diskusi, serta 10000 anggota dalam satu forum siaran langsung. Hal ini cukup memudahkan bagi pengguna khususnya sektor pendidikan dalam melaksanakan diskusi jarak jauh.

2) Fitur beraneka ragam

Salah satu fitur yang terdapat pada *Zoom Meeting* ialah edit wajah. Fitur ini dapat mengatur kecerahan seperti halnya foto pada umumnya. Tak hanya itu, terdapat pula fitur pengganti latar belakang yang unik. Selain fitur gambar yang tersedia di teknologi *Zoom Meeting*, terdapat pula fitur akses menghidupkan dan mematikan suara serta gambar. Akses ini diklaim cukup berguna bagi para pengguna terutama pada kualitas suara. Saat sebuah diskusi berjalan, tentunya harus menyediakan kondisi yang kondusif untuk kelancaran kegiatan. Fitur mematikan mikrofon pada peserta diskusi dapat menjadi salah satu alternatif tersebut.

### 3) Kualitas akses tinggi

Kualitas akses tinggi dalam hal ini yang dimaksud ialah pada suara dan gambar yang tersedia. Dalam sebuah forum diskusi atau siaran langsung, tentunya peserta diskusi memerlukan sumber informasi yang aktual dan jelas. *Zoom Meeting* memberikan akses yang tinggi kepada penggunanya. Hal ini menjadi sisi positif tersendiri bagi pengguna *Zoom Meeting* pada umumnya. Jika pengguna *Zoom Meeting* berkenan, terdapat pula akses dengan kualitas tinggi pada layar presentasi. Layar presentasi disediakan sedemikian baik bagi pengguna *Zoom Meeting* demi memudahkan kenyamanan dan kelancaran dalam berdiskusi. Sama halnya dengan siaran langsung yang dimiliki teknologi *Zoom Meeting* pun tak jauh berbeda kualitas dari akses diskusi pada umumnya.

#### **b. Kekurangan *Zoom Meeting***

Adapun kekurangan *Zoom Meeting* antara lain sebagai berikut:

##### 1) Boros penggunaan kuota data

Boros penggunaan pada kuota data merupakan salah satu kekurangan *Zoom Meeting* yang sudah menjadi rahasia publik pada umumnya. Akses *Zoom Meeting* yang begitu luas memungkinkan penggunaan data yang semakin besar. Namun penggunaan data yang boros tergantung pada masing-masing individu.

##### 2) Tidak tersedia bahasa Indonesia

Bahasa Inggris sebagai Bahasa Universal memang sudah sepatutnya dipelajari bagi seluruh penduduk di dunia, termasuk Negara Kesatuan Republik Indonesia. Namun secerdas apapun kemampuan Bahasa Dunia tiap orang, tentu akses informasi Bahasa Indonesia masih diperlukan bagi beberapa kalangan. Hal inilah yang menjadi kekurangan bagi teknologi *Zoom Meeting*.

3) Rawan data bocor

Sebuah kebocoran data tentunya menjadi salah satu kekurangan *Zoom Meeting* paling menyeramkan yang pernah terjadi. Palsanya, sudah tersebar berita pada sebagian besar kalangan behawasannya terdapat banyak kebocoran data baik dari dalam negara maupun luar negara Indonesia.

**c. Langkah-langkah pembelajaran PAI menggunakan *Zoom Meeting***

- 1) Guru membagikan undangan meeting melalui group kelas
- 2) Siswa menerima dan bergabung dengan klik *Join Zoom Meeting* serta memasukkan ID dan password.
- 3) Guru dan siswa sama-sama berada di kelas *Zoom virtual meeting*.
- 4) Guru membagikan materi yang dipelajari berupa gambar, power point, dan sebagainya.
- 5) Guru bersama siswa membahas materi melalui kegiatan ceramah, talqin, tanya jawab dan sebagainya hingga selesai.

**4. Youtube**

Pemanfaatan *Youtube* sebagai media pembelajaran membantu ketersampaian pesan. Menurut Sinelson (2011), *Youtube* adalah salah layanan berbagi video di internet yang populer saat ini. *Youtube* sebagai sebuah situs web video sharing (berbagi video) yang memungkinkan para pengguna mengunggah, mencari video, menonton, diskusi/tanya jawab dan berbagi klip video secara gratis. Video tersebut adalah video klip, film, TV, serta video buatan para pengguna. *Youtube* menjadi situs online video provider paling dominan di dunia dan tidak membatasi durasi untuk mengunggah video. Keunggulan lain, *Youtube* menawarkan layanan gratis khususnya untuk menikmati dan mengakses video-video yang masuk ke dalam sistemnya. Untuk mengakses video pengguna tidak perlu memiliki akun premium atau membayar sejumlah uang dalam skala waktu tertentu. Pengguna dapat mengakses video-video tersebut secara gratis. Pengguna *Youtube* dapat mengunduh beberapa video dan setelah berhasil terunduh, video dapat disimpan di gadget masing-masing untuk dinikmati kapan tanpa menggunakan sambungan internet.

*Youtube* digunakan sebagai media pembelajaran karena merupakan salah satu media yang dekat dengan kehidupan siswa sehari-hari. Media pembelajaran menurut Boove dalam Simamora (2009) mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah alat yang digunakan dalam penyampaian ketika proses pembelajaran. Selaras

dengan pendapat itu, Arsyad (2017) mendefinisikan media pembelajaran adalah media yang membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran. Dalam hal ini, Youtube sebagai media untuk menyampaikan materi pengajaran berupa cerita rakyat.

*Youtube* adalah situs berbagi video yang populer saat ini. Tentu saja video tidak dengan sendirinya menjadi bahan pembelajaran yang siap pakai. Perencanaan yang matang sesuai dengan tujuan pembelajaran dan pengintegrasian video-video yang tersedia di *Youtube* sebagai sarana pendukung akan mengoptimalkan capaian pembelajaran karena sesuai dengan gaya belajar dan minat generasi digital. Menurut sebuah survey, sekitar 100.000 video ditonton setiap harinya di *Youtube*. Setiap 24 jam ada 65.000 video baru diunggah ke *Youtube*. Setiap bulannya *Youtube* dikunjungi 20 juta penonton dengan mayoritas kisaran usia antara 12-17 (Burke, Snyder, & Rager, 2009).

*Youtube* bisa menjadi sumber belajar dan media pembelajaran yang bisa memenuhi tuntutan kebutuhan generasi digital. *Youtube* bisa meningkatkan minat dan mendukung gaya belajar generasi digital. *Youtube* juga menawarkan pengalaman pembelajaran dengan teknologi yang baru yang akan berguna saat mereka lulus (Burke, Snyder, & Rager, 2009). Selain itu *Youtube* juga menyediakan ratusan ribu video dengan berbagai ragam topik yang bisa diintegrasikan dalam

pembelajaran di kelas. *Youtube* juga akan menjadi perpustakaan video gratis yang sangat luas bagi pembelajar yang akan mendorong mereka menjadi pembelajar yang mandiri.

**a. Kelebihan *Youtube***

Kelebihan *Youtube* sebagai media pembelajaran adalah sebagai berikut:

- 1) Informatif karena *Youtube* dapat memberikan informasi termasuk perkembangan ilmu dan teknologi.
- 2) *Cost effective* karena *Youtube* dapat diakses secara gratis
- 3) Potensial karena situs ini sangat populer dan mampu memberikan nilai value terhadap pendidikan.
- 4) Praktis dan lengkap. *Youtube* dapat digunakan dengan mudah oleh semua kalangan, selain itu juga terdapat fasilitas editing video.
- 5) Shareable karena link *Youtube* dapat dibagi dibagi diberbagai situs lainnya
- 6) Interaktif. *Youtube* dapat memfasilitasi untuk diskusi dan tanya jawab.

**b. Kekurangan *Youtube***

- 1) Bisa disalahgunakan penggunaanya.
- 2) Banyak informasi dari sumber lain yang menyesatkan.
- 3) Banyak negara yang memblokade *Youtube*.
- 4) Karena terlalu bebas *upload* jadi banyak video yang tidak berguna atau video pornografi yang terupload.

- 5) Gambar yang ditampilkan tersendat-sendat.
- 6) Banyak video dengan kualitas buruk.
- 7) Tidak cocok untuk *slow connection*.
- 8) Tidak bisa *download* secara langsung.

**c. Langkah-langkah pembelajaran PAI menggunakan *Youtube***

- 1) Guru mengunggah video materi pembelajaran ke salah satu channel *Youtube* (milik sekolah atau pribadi).
- 2) Guru membagikan link materi yang telah diunggah di *Youtube* ke group kelas.
- 3) Siswa masuk ke link *Youtube*, memutar dan menonton video materi pembelajaran tersebut.
- 4) Siswa mempelajari dan memahami materi yang telah ditonton, jika ada yang belum dipahami dapat meninggalkan pertanyaan di kolom komentar yang akan ditanggapi oleh guru.

**B. Kajian Penelitian yang Relevan**

1. I.W. Iwantara, I.W. Sadia dan I.K. Suma (2014), dengan penelitian yang berjudul “Pengaruh Media Video *Youtube* dalam Pembelajaran IPA terhadap Motivasi Belajar dan Pemahaman Konsep Siswa”. Berdasarkan hasil penelitiannya dapat disimpulkan bahwa terdapat (1) perbedaan motivasi belajar dan pemahaman konsep yang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media riil, media video *Youtube* dan media charta ( $F=19,630$ ;  $p < 0,05$ ). (2) perbedaan motivasi belajar antara siswa yang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media riil, media video

Youtube dan media charta ( $F=168,594$ ;  $p < 0,05$ ). Hasil uji lanjut dengan LSD menunjukkan bahwa media video *Youtube* lebih unggul dibandingkan dengan media riil dan media charta dalam menanamkan motivasi belajar kepada siswa. (3) perbedaan pemahaman konsep antara siswa yang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media riil, media video *Youtube* dan media charta ( $F=149,252$ ;  $p < 0,05$ ). Hasil uji lanjut dengan LSD menunjukkan bahwa media riil dan media video *Youtube* lebih unggul dari media charta dalam menanamkan pemahaman konsep ke siswa.

2. Danin Haqien dan Aqilah Afifadiyah Rahman (2020), dengan penelitian yang berjudul “Pemanfaatan *Zoom Meeting* untuk Proses Pembelajaran pada Masa Pandemi Covid-19”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan *Zoom Meeting* tidak begitu efektif bagi mahasiswa Universitas di Jakarta dan Depok. Tetapi, aplikasi *Zoom Meeting* lebih baik karena dalam aplikasi ini komunikasi antara individu dilakukan secara lisan dibandingkan penggunaan aplikasi pembelajaran yang melakukan kegiatan komunikasi secara tertulis menurut teori komunikasi pendidikan.
3. Elisabeth (2014), dengan penelitian yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Video Pembelajaran dari Media Sosial *Youtube* terhadap Hasil Belajar siswa pada Materi Pokok Ekosistem di Kelas X SMA Negeri 6 Medan T.P 2013/2014”. Berdasarkan hasil uji persyaratan data, diketahui bahwa data yang digunakan berdistribusi normal dan memiliki vrians yang seragam

(homogen). Setelah dilakukan penelitian nilai rata-rata pre-tes siswa di kelas eksperimen ( $\bar{X}= 59,5$ ;  $SD= 7.800$ ) sedangkan kelas kontrol ( $\bar{X}= 58.8$ ;  $SD= 8.324$ ) dan post-test siswa di kelas eksperimen ( $\bar{X}= 80.8$   $SD= 6.615$ ) lebih tinggi dibanding kelas kontrol ( $\bar{X}= 68.6$ ;  $SD= 5.619$ ). Dari uji t diperoleh  $t_{hitung} (49, 75) > t_{tabel} (2,00)$  pada hasil post-test dari kedua kelas pada  $\alpha = 0.05$  yang berarti dalam penelitian ini  $H_0$  ditolak sekaligus menerima  $H_a$ . Jadi disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan dari penggunaan video pembelajaran dari media sosial *Youtube* terhadap hasil belajar siswa pada materi pokok ekosistem di kelas X SMA Negeri 6 Medan Tahun Pelajaran 2013/2014.

4. An Nisaa Al Mu'min dan Ilyas (2020), dengan penelitian yang berjudul "Pengaruh Pembelajaran Online Berbasis *Zoom Cloud Meeting* terhadap Hasil Belajar mahasiswa Fisika Universitas Flores". Hasil analisis dengan menggunakan bantuan SPSS diketahui ada pengaruh pembelajaran online berbasis *Zoom Meeting cloud meeting* terhadap hasil belajar minimal mencapai nilai 70. Hal ini dibuktikan dari nilai t hitungnya 6,136 dengan derajat kebebasannya 26 dan nilai signifikansi (2-tailed) 0,00. Jika dibandingkan signifikansinya  $0,00 < 0,05$ , maka dapat disimpulkan  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Untuk nilai t hitung  $6,136 > t$  tabel 2,059 maka dapat disimpulkan  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Dapat dilihat juga pada hasil belajarnya banyak nilai diatas nilai kriteria ketuntasan minimalnya

yaitu 70 dengan mean difference 6,0741. Hal ini membuktikan bahwa hasil belajarnya mengalami peningkatan.

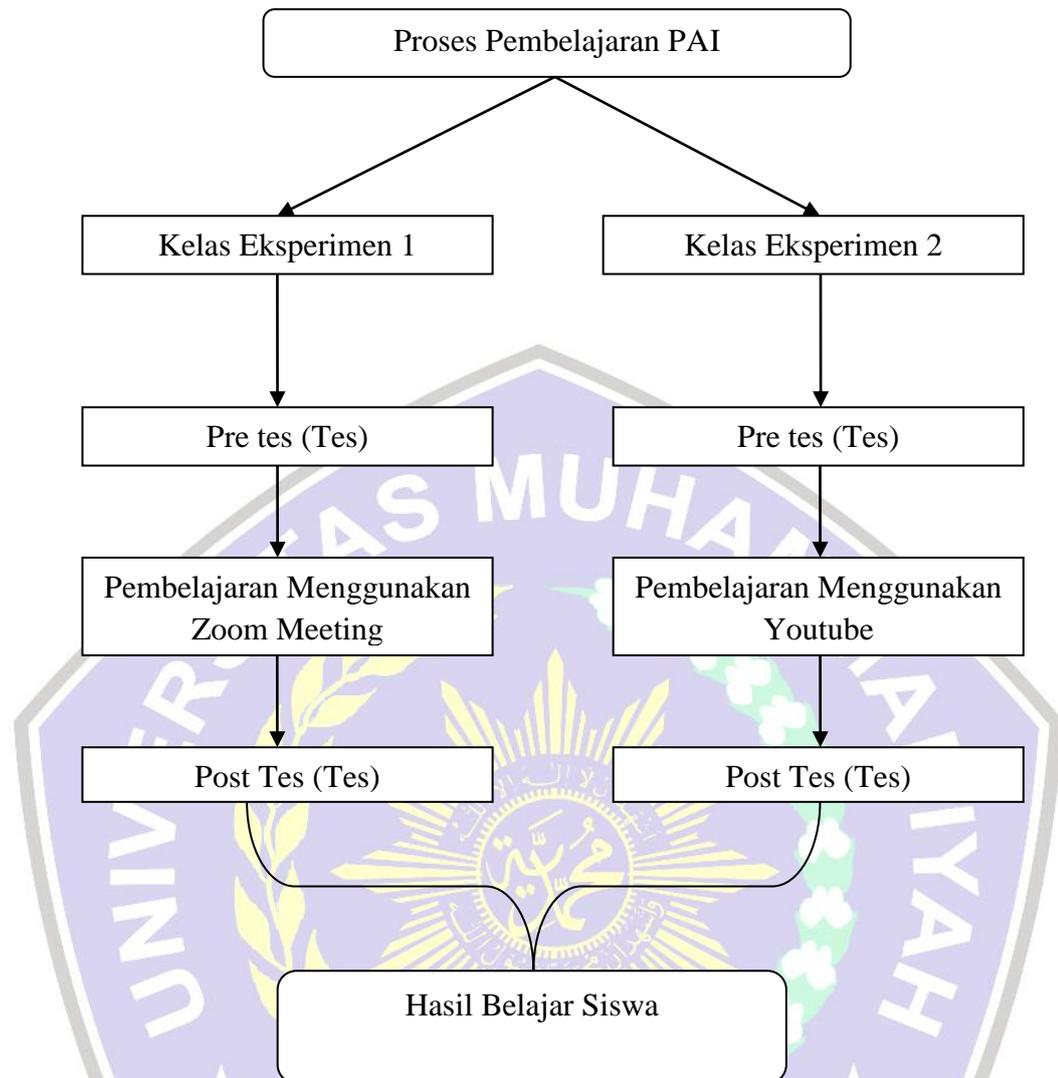
Perbedaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu ialah pada penggunaan variabel bebas yang berbeda. Pada penelitian terdahulu hanya terdapat satu variabel sedangkan penelitian ini menerapkan 2 variabel bebas untuk dibandingkan yaitu *Zoom Meeting* dan *Youtube*. Variabel terikat pada penelitian ini terfokus pada hasil belajar mata pelajaran PAI.

### C. Kerangka Berpikir

Pembelajaran materi PAI seringkali masih konvensional/tradisional. Artinya, menggunakan metode pelajaran ceramah. Dengan cara ini, pembelajaran selalu monoton dan penggunaan internet dalam pembelajaran belum optimal, karena peran guru sangat dominan dan tidak memaksimalkan struktur gaya pembelajaran. Dengan cara ini berdampak pada hasil belajar siswa. Dengan kata lain, hasil belajar siswa rendah.

Dilihat dari aspek hasil belajar, dengan media *Zoom Meeting* dan *Youtube* diharapkan mampu meningkatkan keduanya. Berdasarkan penelitian sebelumnya bahwa *Zoom Meeting* dan *Youtube* sama-sama dapat meningkatkan hasil belajar. Sehingga diterapkanlah *Zoom Meeting* dan *Youtube* untuk membuat kegiatan belajar mengajar semakin menarik, aktif dan interaktif sehingga mampu meningkatkan hasil belajar PAI siswa.

Berikut adalah skema alur untuk menjelaskannya.



**Gambar 2,1** Skema Alur Penelitian

Skema di atas menjelaskan bahwa pada pembelajaran PAI, dengan populasi seluruh siswa kelas IV diambil 2 kelas sampel untuk diberi perlakuan secara acak. Kelas sampel pertama disebut dengan kelas eksperimen 1 dan kelas sampel kedua disebut kelas eksperimen 2. Kelas eksperimen 1 diberi perlakuan menggunakan *Zoom Meeting* sedangkan kelas eksperimen 2 diberi perlakuan menggunakan *Youtube* sebagai media pembelajaran. *Pretest* dilakukan pada kedua

kelas sebelum diberi perlakuan untuk mengetahui kemampuan awal siswa. Sedangkan *posttest* dilakukan pada kedua kelas untuk mengetahui kemampuan akhir siswa setelah diberi perlakuan. Hasil akhir akan menunjukkan apakah kedua media ini berpengaruh terhadap hasil belajar PAI siswa. Jika keduanya berpengaruh, media manakah yang lebih berpengaruh terhadap hasil belajar PAI siswa.

#### **D. Hipotesis Penelitian dan/atau Pertanyaan Penelitian**

Berdasarkan deskripsi teori dan kerangka berfikir yang telah diuraikan, dirumuskan hipotesis sebagai berikut.

1) Hipotesis I

Tidak ada perbedaan pengaruh penggunaan *Zoom Meeting* pada kelas eksperimen 1 dengan penggunaan *Youtube* pada kelas eksperimen 2 dalam meningkatkan hasil belajar PAI siswa.

2) Hipotesis II

Ada perbedaan pengaruh penggunaan *Zoom Meeting* pada kelas eksperimen 1 dengan penggunaan *Youtube* pada kelas eksperimen 2 dalam meningkatkan hasil belajar PAI siswa.