

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Keberhasilan dalam proses pembelajaran membutuhkan dukungan dari beberapa hal yang membantu seseorang agar dapat menguasai materi dengan baik. Belajar adalah proses yang di mana seseorang melakukan kegiatan dan berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya. Dari interaksi ini, seseorang dapat mengalami perubahan yang positif, seperti menjadi lebih pintar atau lebih mampu. Aktivitas belajar juga menjadi bagian dari kegiatan berpikir yang terjadi saat seseorang aktif mempelajari sesuatu dari lingkungan sekitar. Jadi, belajar bukan hanya tentang menerima informasi, tetapi juga tentang bagaimana seseorang bisa berkembang dan menjadi lebih baik melalui pengalaman belajar tersebut.²

Faktor penentu kesuksesan siswa dalam proses belajar sangat bergantung pada peran guru. Untuk meningkatkan hasil belajar siswa, seorang guru perlu bersikap selektif dan kreatif dalam memilih metode pembelajaran yang inovatif. Metode yang digunakan hendaknya menyesuaikan dengan materi yang dibahas serta relevan dengan kebutuhan siswa. Dengan menggunakan inovasi pembelajaran yang tepat, harapannya siswa bisa menjadi lebih termotivasi, kreatif, serta mampu belajar secara mandiri atau sering disebut pendekatan pembelajaran yang berpusat pada

² Santi Lisnawati, R. Ahmad Fajrul Islam, and Bahrum Subagiya, "Penggunaan Media Visual Berpengaruh Terhadap Hasil Belajar Fiqih Pada Siswa Di MTs," *Ta'dibuna: Jurnal Pendidikan Islam*, vol. 12, no. 4 (2023): 414-426.

siswa (*student centered*). Hal ini menunjukkan bahwa pemilihan metode yang tepat bukan hanya soal Teknik mengajar, tetapi juga kunci untuk mendorong perkembangan kemampuan siswa secara menyeluruh.³

Mata pelajaran fikih sangat penting dan bermanfaat karena membahas tentang kewajiban keagamaan yang wajib dijalankan secara rutin dalam aktivitas keseharian. Materi yang dipelajari meliputi ibadah seperti shalat, puasa, zakat, serta berbagai topik lain yang berkaitan dengan praktik agama, sehingga membantu siswa memahami dan menjalankan ajaran agama dengan baik. Pada awalnya, pembelajaran fikih biasanya dilakukan dengan pengawasan langsung dari guru. Hal ini penting agar guru bisa mengoreksi bacaan, pemahaman, dan cara praktik ibadah siswa supaya sesuai dengan tuntutan yang benar. Namun, saat ini model pembelajaran fikih mulai berubah menjadi lebih mandiri. Karena keterbatasan pengawasan dari guru, peserta didik dituntut untuk belajar sendiri tanpa bimbingan langsung, baik dalam memahami materi, mengoreksi bacaan doa, maupun dalam menjalankan praktik ibadah tertentu. Dengan kata lain, perubahan ini menuntut supaya siswa terlibat secara aktif dan bertanggung jawab dalam belajar fikih secara mandiri, meskipun pengawasan dari guru jadi lebih terbatas dibanding sebelumnya.⁴

³ Syamsidah Lubis, "Inovasi Pembelajaran Berbasis Digital Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, Dan Pengelolaan Pendidikan*, vol. 2, no. 12 (2022): 1121-1126.

⁴ Isti Muchlisianah, Khoirul Umam, and Jumari, "Transformasi Model Pembelajaran Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Di Masa Pandemi Covid-19," *Aplikasia: Jurnal Aplikasi Ilmu-Ilmu Agama*, vol. 22, no. 1 (2022): 49-66.

Permasalahan yang kerap muncul dalam proses pengajaran, terutama dalam pengajaran agama Islam adalah bagaimana menyampaikan materi kepada siswa dengan cara yang baik agar hasil pembelajaran yang diperoleh menjadi efektif. Banyak guru yang masih menghadapi kesulitan dalam mengajar karena mereka mengandalkan metode pembelajaran konvensional. Contohnya seperti metode ekspositori. Siswa hanya diam dan menyimak penjelasan dari guru tanpa banyak berpartisipasi secara aktif dalam kegiatan pembelajaran. Kondisi ini membuat siswa kurang terlibat secara aktif sehingga pelajaran terasa membosankan dan monoton. Akibatnya, minat belajar siswa menjadi rendah dan menganggap pembelajarannya kurang menarik. Sebagai solusi terhadap permasalahan tersebut, langkah yang efektif yakni dengan menggunakan media pembelajaran digital. Penggunaan media ini dapat mendorong siswa dengan menunjukkan keterlibatan yang lebih tinggi dan tumbuhnya ketertarikan selama kegiatan belajar berlangsung secara keseluruhan. Dengan cara tersebut, proses pembelajaran menjadi lebih menarik bagi siswa dan bersifat interaktif, sehingga tujuan pembelajaran bisa terwujud dengan lebih optimal.⁵ Salah satu cara untuk mengatasi permasalahan tersebut yaitu dengan melibatkan media pembelajaran digital.

Pemanfaatan media pembelajaran digital menjadi sangat penting, karena kualitas hasil belajar pada mata pelajaran pendidikan agama Islam di

⁵ Halimatussakdiah, Ahmad Zaki, and Syarifah, "Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Permainan (*Digital Game Based Learning*) Menggunakan Aplikasi Kahoot Terhadap Hasil Pembelajaran Fiqih Kelas VII Di MTs. Babussalam Besilam," *JMI: Jurnal Millia Islamia* 02, no. 1 (2023): 253-254.

masa sekarang masih dianggap belum mencapai standar yang diinginkan. Hal ini disebabkan guru PAI kurang memperhatikan berbagai komponen pendukung pembelajaran. Salah satunya adalah metode pengajaran yang masih monoton dan jarang menggunakan media pembelajaran yang mampu menyajikan penjelasan lebih detail dan konkret mengenai materi yang diajarkan.⁶ Dengan menggunakan media digital, proses pembelajaran dapat ditingkatkan sehingga diharapkan mampu memperbaiki kualitas pemahaman dan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran agama Islam.⁷ Hasil belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran jauh lebih baik dalam mencapai keberhasilan siswa pada pembelajaran fikih di kelas. Media pembelajaran yang tepat dapat mengantarkan dengan mudah akan tujuan pembelajaran.⁸

Dengan penerapan media digital, siswa tidak sekedar menjadi penerima informasi secara pasif, melainkan juga dapat berperan aktif sebagai pembuat konten, seperti membuat video pembelajaran atau infografis keagamaan, yang meningkatkan kreativitas dan pemahamannya.⁹ Oleh karena itu, pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Agama Islam mampu

⁶ Syahrizar, Supriadi, and Fakhruddin, "Upaya Meningkatkan Mutu Pembelajaran PAI Melalui Pembelajaran Berbasis Digital (Studi Eksploratif Di SMA Negeri 15 Dan SMA Alfa Centauri Kota Bandung), *Journal on Education*, (2023): 13766-13782."

⁷ Andre Yacub Harahap, "Penerapan Media Digital Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran PAI Di Era Revolusi Industri 5.0," *Jurnal Kualitas Pendidikan* 3, no. 1 (2025): 180-182.

⁸ Lisnawati, Islam, and Subagiya, "Penggunaan Media Visual Berpengaruh Terhadap Hasil Belajar Fiqih Pada Siswa Di MTs", 414-426.

⁹ *Ibid*, hlm 183.

menerapkan pendekatan metode belajar yang mengedepankan peran aktif siswa, biasa dikenal sebagai *student centered learning*.

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan sebelumnya, serta didukung oleh penelitian yang relevan terkait media pembelajaran PAI berbasis digital yang mempengaruhi hasil belajar siswa. Seperti penelitian yang berjudul “Pemanfaatan Aplikasi Kahoot! sebagai Digital Game Based Learning pada Mata Pelajaran Fiqh di SMP Negeri 6 Singosari Malang” oleh Rahmad Y. N., dkk (2022).¹⁰ Hasil penelitian ini mengungkapkan bahwa penggunaan model pembelajaran dengan pre-test dan post-test yang memanfaatkan aplikasi Kahoot! terbukti lebih efisien dalam meningkatkan prestasi belajar siswa dibandingkan dengan metode pengajaran tradisional. Pada kelas eksperimen yang menggunakan Kahoot! untuk mata pelajaran fikih, rata-rata skor post-test mencapai 137,16 dengan nilai tertinggi 96 poin dan terendah 36 poin. Sementara itu, kelas kontrol yang tidak menggunakan Kahoot! hanya memperoleh rata-rata skor 62,76 dengan nilai minimum 40 dan maksimum 88. Perbedaan skor ini menunjukkan bahwa penerapan aplikasi Kahoot! memberikan dampak positif yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran fikih di SMP Negeri 6 Singosari Malang, sehingga menunjukkan hasil yang lebih optimal dibandingkan metode pembelajaran tradisional.

¹⁰ Rahmad Yoga Nugroho, Qurroti A'yun, and Atika Zuhrotus Sufiyana, “Pemanfaatan Aplikasi Kahoot! Sebagai Digital Game Based Learning Pada Mata Pelajaran Fiqh Di SMP Negeri 6 Singosari Malang,” *Vicratina: Jurnal Pendidikan Islam*, vol. 7, no. 9 (2022): 27-37.

Adapun penelitian yang berjudul “Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Quizizz untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Fiqih” oleh Ane Haerani, dkk (2024).¹¹ Hasil penelitian ini menjelaskan bahwa penggunaan aplikasi Quizizz pada mata pelajaran fikih di Madrasah Aliyah Negeri 1 Garut menunjukkan hasil yang sangat memuaskan. Hal ini dapat dilihat dari rata-rata nilai post-test kelas eksperimen (XI-F) yang menggunakan aplikasi Quizizz adalah 83, sedangkan kelas kontrol (XI-B) yang menggunakan media konvensional adalah 69. Hasil belajar di kelas eksperimen mengalami peningkatan yang nyata dibandingkan dengan kelas kontrol, menunjukkan peningkatan yang lebih baik.

Penelitian lain seperti penelitian yang dilakukan oleh Yeni Apriliyanti (2025) dengan judul “Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Video Pembelajaran dalam Pemahaman Siswa pada Mata Pelajaran Fiqih”.¹² Objek yang dipilih oleh peneliti yaitu di MTs Terpadu Berkah, Palangka Raya. Temuan dari penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan video sebagai bahan ajar dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi fikih Islam secara signifikan. Video pembelajaran tersebut dirancang khusus untuk menjelaskan materi sholat berjamaah bagi siswa kelas VII.

¹¹ Ane Haerani and Asep Tutun Usman, “Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Quizizz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Fiqih,” *JICN: Jurnal Intelek Dan Cendekiawan Nusantara*, vol. 1, no. 2 (2024): 1036–1046.

¹² Yeni Apriliyanti and Jasiah Jasiah, “Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Video Pembelajaran Dalam Pemahaman Siswa Pada Mata Pelajaran Fiqih,” *Jurnal Sains Student Research* 3, no. 1 (2025): 366–373.

Selama proses pembelajaran, para siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi dan partisipasi aktif, sehingga siswa tidak bosan mengikuti pelajaran. Dengan demikian, penggunaan video pembelajaran terbukti efisien dalam menumbuhkan minat serta memperdalam pemahaman siswa terhadap materi tersebut.

Penelitian-penelitian sebelumnya telah memberikan kontribusi yang signifikan dalam memperluas pemahaman tentang topik ini. Namun, terdapat celah yang bisa dijadikan fokus penelitian, terutama dalam membandingkan efektivitas berbagai aplikasi digital yang telah diteliti sebelumnya dan terbatas pada satu aplikasi saja. Hasil riset yang dilakukan sebelumnya mengindikasikan bahwa hasil yang positif ketika menggunakan aplikasi tertentu dalam pembelajaran, tetapi belum ada penelitian yang spesifik mengkaji efektivitas media berbasis digital dalam konteks pembelajaran fikih di MAN 2 Kebumen. Lingkungan sekolah MAN 2 Kebumen dipilih sebagai lokasi penelitian ini karena memiliki fasilitas yang memadai, terutama dalam hal alat teknologi yang mendukung proses pembelajaran siswa. Sekolah ini menyediakan berbagai perangkat dan sarana teknologi yang mempermudah siswa dalam mengakses materi belajar secara interaktif. Selain itu, para siswa di MAN 2 Kebumen juga menunjukkan kemampuan yang lebih baik dalam memanfaatkan fitur-fitur yang tersedia pada *smartphone* untuk membuat dan mengelola konten pembelajaran, sehingga lingkungan sekolah ini sangat tepat untuk mengkaji keterkaitan antara teknologi dan efektivitas belajar. Oleh sebab itu,

penelitian ini fokus pada penerapan media pembelajaran digital yang disesuaikan dengan karakteristik siswa serta materi yang diberikan pada sekolah tersebut.

Berdasarkan studi pendahuluan, siswa MAN 2 Kebumen kelas X memiliki cara yang unik dan berbeda dalam mencari informasi seputar ilmu pengetahuan dibandingkan dengan generasi sebelumnya. Meskipun siswa aktif dan tertarik menggunakan internet, namun pemanfaatannya untuk tujuan belajar belum optimal. Selain itu dalam lingkup pembelajaran fikih, beberapa guru masih mengandalkan metode ceramah sebagai pendekatan utama dalam penyampaian materi. Metode ceramah dianggap kurang efektif dalam menyampaikan isi materi fikih karena siswa kurang tertarik atau terlibat secara aktif selama kegiatan pembelajaran. Metode ini dilakukan dengan cara sederhana, yaitu hanya menggunakan satu arah komunikasi. Dalam proses pembelajaran, guru yang berbicara memberikan penjelasan atau materi, sementara siswa hanya mendengarkan tanpa melakukan interaksi. Jadi, siswa tidak aktif berbicara, melainkan fokus mendengarkan apa yang disampaikan oleh guru. Di sisi lain, siswa cenderung paham dengan menggunakan metode pembelajaran aktif seperti melihat video pembelajaran, bermain game, atau praktik. Siswa juga akan semakin paham ketika isi materi pembelajaran fikih dijelaskan dengan mengaitkan ke dalam kehidupan nyata. Untuk mengatasi keterbatasan tersebut, metode ceramah sebaiknya dikombinasikan dengan pendekatan pembelajaran yang lebih interaktif seperti diskusi, tanya jawab, studi kasus, praktik, atau penggunaan

alat digital. Sehingga siswa tidak hanya sekadar mempelajari dan mengerti materi fikih secara teori, tetapi juga mampu menerapkan ilmu yang dipelajarinya dalam aktivitas sehari-hari.

Berdasarkan uraian tersebut, penulis memutuskan untuk melakukan penelitian yang berjudul “Implementasi Media Pembelajaran PAI Berbasis Digital Terhadap Hasil Belajar Siswa MAN 2 Kebumen”. Keputusan ini diambil sebagai upaya untuk mengevaluasi efektivitas pemanfaatan media digital sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran PAI dan dampaknya terhadap hasil belajar siswa di sekolah tersebut.

B. Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah dirancang untuk membatasi persoalan yang akan dibahas dalam penelitian agar fokus penelitian tetap terjaga dan menghindari pembahasan yang terlalu melebar. Pembatasan masalah ini didasarkan pada observasi awal yang menunjukkan bahwa penggunaan media digital oleh guru fikih kelas X di MAN 2 Kebumen masih terbatas pada pemanfaatan video pembelajaran melalui *youtube* serta penggunaan *powerpoint* atau *canva* untuk presentasi interaktif. Selain itu, penggunaan media digital ini tidak dilakukan pada setiap sesi pembelajaran, melainkan dikombinasikan dengan metode ceramah konvensional. Keterbatasan ini menimbulkan pertanyaan mengenai efektivitas dan dampak optimal dari media pembelajaran digital terhadap hasil belajar siswa, mengingat potensi luas teknologi digital yang belum sepenuhnya dimanfaatkan. Oleh karena itu, penelitian ini akan mendeskripsikan secara mendalam tentang

bagaimana implementasi media pembelajaran PAI lingkup fikih kelas X berbasis digital yang ada saat ini memengaruhi hasil belajar siswa, serta mengidentifikasi faktor-faktor pendukung dan penghambat dalam penerapannya di MAN 2 Kebumen Tahun Ajaran 2024/2025.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, dapat diambil rumusan masalah yang peneliti ajukan yaitu:

1. Bagaimana implementasi media pembelajaran PAI berbasis digital terhadap hasil belajar siswa di MAN 2 Kebumen kelas X?
2. Apa faktor pendukung dan penghambat implementasi media pembelajaran PAI berbasis digital terhadap hasil belajar siswa di MAN 2 Kebumen kelas X?

D. Penegasan Istilah

Untuk memastikan kejelasan dan keakuratan penelitian, maka perlu adanya penegasan istilah terhadap istilah-istilah yang digunakan, sehingga dapat memudahkan pemahaman pembaca. Adapun istilah yang akan ditegaskan antara lain:

1. Implementasi

Kata “implementasi” berasal dari bahasa Inggris yaitu “*to implement*” yang berarti melaksanakan atau menjalankan sesuatu. Secara umum, implementasi merujuk pada proses atau cara untuk melaksanakan sesuatu tindakan. Tujuannya adalah supaya tindakan tersebut dapat memberikan dampak atau mempengaruhi sesuatu sesuai

dengan yang diharapkan.¹³ Sementara itu, berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia, implementasi memiliki makna sebagai pelaksanaan atau penerapan.¹⁴ Kesimpulannya, implementasi merupakan cara untuk menjalankan suatu hal yang dapat memberikan pengaruh atau hasil tertentu.

2. Media Pembelajaran

Media pembelajaran memegang peranan yang sangat krusial dalam proses pendidikan di sekolah. Sebagai komponen yang tidak dapat dipisahkan, media menjadi elemen penting untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan cara yang lebih efektif dan efisien. Dalam proses belajar, media membantu menjelaskan materi yang sulit atau kurang jelas bagi siswa, sehingga siswa dapat memahami konsep yang diajarkan dengan lebih mudah. Selain itu, penggunaan media pembelajaran juga mampu meningkatkan minat, motivasi, serta semangat selama kegiatan belajar berlangsung.¹⁵ Dengan demikian, media pembelajaran tidak hanya memfasilitasi pemahaman materi, tetapi juga menciptakan suasana belajar yang lebih kondusif, menarik, dan menyenangkan bagi siswa.

¹³ Novan Mamoto, Ismail Sumampouw, and Gustaf Undap, "Implementasi Pembangunan Infrastruktur Desa Dalam Penggunaan Dana Desa Tahun 2017 (Studi) Desa Ongkaw Ii Kecamatan Sinonsayang Kabupaten Minahasa Selatan," *Jurnal Jurusan Ilmu Pemerintahan* 1, no. 1 (2018): 1-11.

¹⁴ Ali Miftakhu Rosyad, "Implementasi Pendidikan Karakter Melalui Manajemen Sekolah," *Tarbawi: Jurnal Keilmuan Manajemen Pendidikan*, vol. 5, no. 02 (2019): 173-190.

¹⁵ Nandang Hidayat and Husnul Khotimah, "Pemanfaatan Teknologi Digital Dalam Kegiatan Pembelajaran," *JPPGuseda Jurnal Pendidikan & Pengajaran Guru Sekolah Dasar* 2, no. 1 (2019): 10-15.

3. Digital

Era digital lahir dari revolusi yang dipelopori oleh generasi muda yang lahir pada tahun 1980-an. Digitalisasi menjadi tonggak awal era informasi digital dan inovasi teknologi yang terus mengalami peningkatan hingga masa kini. Dsecara sederhana, digitalisasi merupakan proses modernisasi atau inovasi dalam penggunaan teknologi, terutama yang berkaitan dengan kemunculan internet dan komputer. Di era ini, berbagai aktivitas dapat dilakukan menggunakan perangkat canggih yang dirancang untuk menghadirkan kemudahan dalam kehidupan manusia.¹⁶ Berkat adanya alat-alat canggih, semua urusan manusia menjadi lebih praktis dan cepat.

4. Hasil Belajar

Hasil belajar siswa merupakan prestasi yang diperoleh siswa dalam bidang akademik, yang bisa dilihat dari nilai ujian dan tugas yang dikerjakan. Selain itu, keaktifan siswa dalam bertanya dan menjawab pertanyaan di kelas juga ikut mempengaruhi hasil belajarnya. Di dunia pendidikan, seringkali orang berpikir bahwa keberhasilan belajar tidak hanya diukur dari nilai yang tercantum di raport atau di ijazah. Namun, untuk mengetahui sejauh mana keberhasilan dalam aspek kognitif, hasil belajar yang diperoleh siswa tetap menjadi ukuran penting. Dengan kata lain, nilai-nilai tersebut memberikan gambaran tentang seberapa baik

¹⁶ Pangerang F, Kambuno D, Abidin Z, Lumembang C, Kifaya, and Aryani D, (2022), *Rangkaian Logika*, Yogyakarta: Nas Media Pustaka, hlm 2.

siswa memahami materi yang diajarkan.¹⁷ Jadi, nilai bukanlah satu-satunya indikator keberhasilan, tetapi proses belajar dan pemahaman yang mendalam juga sangat penting.

5. MAN 2 Kebumen

Madrasah Aliyah Negeri 2 Kebumen merupakan Lembaga Pendidikan formal tingkat SLTA yang berfokus pada pendidikan agama Islam. Sekolah ini terletak di jalan Pemuda, Panjer, Kecamatan Kebumen, Kabupaten Kebumen. MAN 2 Kebumen dikenal dengan institusi pendidikan yang unggul karena penekanan pada penanaman nilai-nilai Islam serta memberikan bekal pengetahuan dan keterampilan untuk mempersiapkan siswa menjadi generasi penerus yang berkualitas.

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu:

1. Untuk mendeskripsikan implementasi media pembelajaran PAI berbasis digital terhadap peningkatan hasil belajar siswa di MAN 2 Kebumen kelas X.
2. Untuk mendeskripsikan faktor pendukung dan faktor penghambat implementasi media pembelajaran PAI berbasis digital terhadap hasil belajar siswa di kelas X MAN 2 Kebumen.

¹⁷ Sukses Dakhi Agustin, "Peningkatan Hasil Belajar Siswa," *Jurnal Education and Development*, vol. 8, no. 02 (2020): 468–470.

F. Kegunaan Penelitian

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat memiliki kegunaan sebagai berikut:

1. Kegunaan Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan dampak yang positif bagi dunia pendidikan, khususnya dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) mengenai implementasi media pembelajaran digital guna meningkatkan prestasi belajar siswa. Dengan begitu, temuan ini, diharapkan membantu meningkatkan kualitas pengajaran dan pemahaman siswa dalam mata pelajaran tersebut.

2. Kegunaan Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, diantaranya yaitu:

- a. Penelitian ini dapat menjadi acuan atau sumber informasi tentang penggunaan media pembelajaran digital. Hal ini diharapkan dapat membantu meningkatkan hasil belajar, terutama dalam proses mengajar mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.
- b. Hasil penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan dan masukan bagi berbagai pihak yang terkait, seperti siswa, guru, dan pihak-pihak lain yang berperan dalam proses pembelajaran serta berpengaruh terhadap pencapaian hasil belajar siswa.

- c. Penelitian ini juga bertujuan untuk menambah wawasan bagi peneliti, pembaca pada umumnya, serta mahasiswa, khususnya Program Studi Pendidikan Agama Islam. Pengetahuan yang diperoleh dapat digunakan untuk mengimplementasikan media pembelajaran PAI berbasis digital yang efektif terhadap hasil belajar siswa kelas X MAN 2 Kebumen.