

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Deskripsi Teori

1. Pembelajaran Fiqih

a. Pengertian Pembelajaran Fiqih

Mata pelajaran Fiqih adalah salah satu bagian mata pelajaran Pendidikan Agama Islam yang diarahkan untuk menyiapkan peserta didik untuk mengenal, memahami, menghayati dan mengamalkan hukum Islam yang kemudian menjadi dasar pandangan hidupnya (*way of life*) melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, latihan penggunaan, pengamalan dan pembiasaan.

Pembelajaran fiqih bertujuan untuk membekali peserta didik agar dapat: (1) mengetahui dan memahami pokok-pokok hukum Islam dalam mengatur ketentuan dan tata cara menjalankan hubungan manusia dengan Allah yang diatur dalam fiqih ibadah dan hubungan manusia dengan sesama yang diatur dalam fiqih muamalah. (2) Melaksanakan dan mengamalkan ketentuan hukum Islam dengan benar dalam melaksanakan ibadah kepada Allah dan ibadah sosial.

Pengalaman tersebut diharapkan menumbuhkan ketaatan menjalankan hukum Islam, disiplin dan tanggung jawab sosial yang tinggi dalam kehidupan pribadi maupun sosial pembelajaran fiqih pada hakikatnya adalah proses komunikasi yakni proses penyampaian pesan pelajaran fiqih dari sumber pesan atau pengirim atau guru melalui saluran atau media tertentu kepada penerima pesan (siswa). Adapun pesan yang akan dikomunikasikan dalam mengetahui dan memahami pokok-pokok hukum Islam dalam mengatur ketentuan dan tata cara menjalankan hubungan manusia dengan Allah yang di atur dalam fiqih ibadah dan hubungan manusia dengan sesama yang diatur dalam Fiqih Selama ini profil guru pelajaran fiqih dianggap masih kurang Muamalah.¹

Dalam meningkatkan kualitas pembelajaran fiqih dikarenakan metode dan media yang digunakan dalam pembelajaran fiqih masih tergolong monoton. Hal ini juga didukung oleh penelitian Farchan yang menyatakan bahwa penggunaan metode dan media pembelajaran fiqih disekolah

¹Muhaimin, *Pengembangan Kurikulum Pendidikan Agama Islam* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2005), 26.

kebanyakan menggunakan cara-cara pembelajaran tradisional, yaitu ceramah dan statis kontekstual, cenderung normatif, monolitik, lepas dari sejarah, dan semakin akademis.²

Berangkat dari fenomena ini maka seorang guru pelajaran fiqih harus menggunakan media yang cocok dan efisien untuk membantunya dalam menyalurkan pesan kepada siswa agar tujuan pembelajaran fiqih dapat terlaksana dengan baik. Salah satu upaya yang dapat dilakukan guru adalah memanfaatkan media pembelajaran sebagai salah satu sumber belajar atau alat dalam pembelajaran fiqih.

Adapun dalam pemilihan pembelajaran fiqih ada beberapa kriteria yang patut diperhatikan:

- 1) Sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. media dipilih sesuai berdasarkan instruksional yang telah ditetapkan secara umum mengacu kepada salah satu atau gabungan dari dua atau tiga ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik
- 2) Tepat untuk mendukung isi pelajaran yang sifatnya fakta, konsep, prinsip, atau generalisasi.
- 3) Praktis, luwes, dan bertahan. Jika tidak tersedia waktu, dana, atau sumber daya lainnya untuk memproduksi, tidak perlu dipaksakan.
- 4) Guru terampil menggunakannya, ini merupakan salah satu kriteria utama.

Apapun media itu guru harus mampu menggunakannya dalam proses pembelajaran.

- 1) Pengelompokan sasaran media yang efektif untuk kelompok besar belum tentu sama efektifnya jika digunakan pada kelompok kecil atau perorangan.
- 2) Mutu teknis. Pengembangan visual baik gambar maupun fotograf harus memenuhi persyaratan teknis tertentu. Misalnya, visual pada slide harus jelas dan informasi atau pesan yang ditonjolkan dan ingin disampaikan tidak terganggu oleh elemen lain yang berupa latar belakang.³

2. Pembelajaran Daring atau Online

a. Pengertian Pembelajaran Online

Pembelajaran online pertama kali dikenal karena pengaruh dari perkembangan pembelajaran berbasis elektronik

² Prof. Dr. Ashar Arsyad, MA. *Media pembelajaran* (Jakarta: PT Raja Grafindo 2002), 72

³ Drs. Sidi Gazalba, *Asas Agama Islam*, (Bulan Bintang, Jakarta, 1975), 88.

(*e-learning*) yang diperkenalkan oleh Universitas Illionis melalui sistem pembelajaran berbasis komputer (Hardiyanto).⁴ *Online learning* merupakan suatu sistem yang dapat memfasilitasi siswa belajar lebih luas, lebih banyak, dan bervariasi. Melalui fasilitas yang disediakan oleh sistem tersebut, siswa dapat belajar kapan dan dimana saja tanpa terbatas oleh jarak, ruang dan waktu. Materi pembelajaran yang dipelajari lebih bervariasi, tidak hanya dalam bentuk verbal, melainkan lebih bervariasi seperti visual, audio, dan gerak.⁵

Perkembangan teknologi informasi berdampak pada proses pembelajaran yang semakin efektif. Perkembangan teknologi informasi ini secara nyata nampak pada pembelajaran berbasis jaringan komputer (*computer-based technology*). Secara nyata penggunaan jaringan online technology ini dengan telah digunakannya internet sebagai sarana komunikasi interkatif. Dalam konteks makro penggunaan jaringan ini memiliki dampak yang sangat luas terhadap produktifitas kerja manusia, karena telah memudahkan manusia mengerjakan sesuatu. Aplikasi teknologi online ini dapat dilihat dalam dunia perbankan, misalnya transfer uang tidak lagi menggunakan isian application form dimana nasabah datang ke bank tetapi ia cukup datang ke anjungan tunai mandiri (ATM) dan masih banyak lagi aplikasi jaringan teknologi online secara makro ini.⁶

Sebagian besar kampus perguruan tinggi nasional juga telah mengandalkan berbagai bentuk pembelajaran elektronik, baik untuk membelajarkan para mahasiswanya maupun untuk kepentingan komunikasi antara sesama dosen. Kemajuan yang demikian ini sangat ditentukan oleh sikap positif masyarakat pada umumnya, pimpinan perusahaan, peserta didik, dan tenaga kependidikan pada khususnya terhadap teknologi komputer dan internet. Sikap positif masyarakat yang telah berkembang terhadap teknologi komputer dan internet antara lain tampak dari semakin banyaknya jumlah pengguna dan penyedia jasa internet.⁷

⁴ Hardiyanto, Yudi, dkk, *Perancangan dan Pembuatan Sistem Informasi* (Yogyakarta: Kanwa, 2005), 12.

⁵ Riyana Cepi, *Media Pembelajaran* (Bandung: CV Wacana, 2008), 15.

⁶ Setyosari, Punaji, *Metode Penelitian Penelitian dan Pengembangan* (Jakarta: Kencana, 2018), 2.

⁷ Riyana Cepi, *Media Pembelajaran*, 18.

A.W Bates dan K Wulf dalam Wijaya, dkk. menjelaskan bahwa manfaat dari pembelajaran *online* sebagai berikut :⁸

- 1) Meningkatkan kadar interaksi pembelajaran antara pengajar dan pelajar.
- 2) memungkinkan terjadinya interaksi pembelajaran dari mana dan kapan saja (*time and place flexibility*)
- 3) Mempermudah peserta didik dalam cakupan yang luas (*Potensial to reach a global audience*).

Selain manfaat yang diutarakan di atas, pembelajaran *online* juga dapat melatih, membentuk dan meningkatkan kemandirian belajar mahasiswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Menurut Chaerumn dalam pendidikan sistem belajar mandiri pelajar diberikan kemandirian baik individu maupun kelompok dalam menentukan :⁹

- 1) Tujuan belajar (apa yang harus dicapai)
- 2) Apa saja yang harus dipelajari dan dari mana sumbernya (materi dan sumber belajar)
- 3) Bagaimana mencapainya (strategi belajar)
- 4) Kapan serta bagaimana keberhasilan belajarnya diukur.

Daryanto menjelaskan bahwa pembelajaran *online* mempunyai beberapa kelemahan yaitu :¹⁰

- 1) Kurangnya interaksi antar guru dan siswa atau bahkan antar siswa itu sendiri. Kurangnya interaksi ini bisa memperlambat terbentuknya *value* dalam proses belajar dan mengajar.
- 2) Kecenderungan mengabaikan aspek akademik atau aspek sosial dan sebaliknya mendorong tumbuhnya aspek bisnis/komersial
- 3) Proses belajar dan megajarkannya cenderung ke arah pelatihan daripada pendidikan.
- 4) Perubahan peran guru dari yang semula menguasai teknik pembelajaran konvensional, kini dituntut mengetahui teknik pembelajaran yang menggunakan ICT
- 5) Siswa yang tidak mempunyai motivasi belajar tinggi cenderung gagal

⁸ Aqib Zaenal, *Model –Model, Media dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)* (Bandung : YramaWidya, 2016), 25-26.

⁹ Chaerumn, *Media Pembelajaran (Perannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran)*. (Yogyakarta: Gava Media, 2017), 42.

¹⁰ Daryanto, Karim Syaiful, *Pembelajaran Abad 21* (Yogyakarta: Gava Media, 2017), 68.

- 6) Tidak semua tempat tersedia fasilitas internet (mungkin hal ini berkaitan dengan masalah tersedianya listrik, telepon ataupun komputer)
- 7) Kurangnya tenaga yang mengetahui dan memiliki keterampilan soal-soal internet
- 8) Kurangnya penguasaan bahasa komputer

b. Macam-macam Pembelajaran *Online*

Berikut ini adalah beberapa produk pembelajaran *online* terbaik dari berbagai platform tahun 2020 sebagai berikut :¹¹

1) *Google Classroom*

Google Classroom merupakan *platform e-learning* yang berbasis *learning management system* (LMS). Mirip dengan *platform Google* lain, Aplikasi ini harus mengaitkan akun *Google Classroom* dengan *G-Suite*. Bagi yang sudah terbiasa menggunakan layanan Google seperti *Doc, spreadsheet, dan presentation*, maka tidak butuh waktu lama untuk menguasai *Google Classroom*. Selain itu, *Google Classroom* juga bisa diakses secara gratis di semua perangkat digital seperti *PC, Mac, iOS, dan Android*. Namun, bagi Anda yang menginginkan *platform e-learning* yang lebih komplit dan interaktif, mungkin *Google Classroom* akan terasa terlalu sederhana untuk fiturnya.

2) *LinkedIn Learning*

Siapa yang tidak mengenal *LinkedIn*, sebuah *platform social media* khusus untuk para profesional yang belakangan begitu ramai dan digemari. Namun, tahukah Anda kalau *LinkedIn* juga menyediakan *platform kelas online* yang berisikan materi yang disampaikan oleh para profesional dari seluruh dunia dalam bentuk video interaktif. Jadi, dalam *LinkedIn Learning*, pengguna akan mendapatkan pembelajaran satu arah dari pemateri. Idealnya, platform ini memang ditujukan untuk para profesional maupun *fresh graduate* yang ingin menambah wawasan secara mandiri.

Akan tetapi, universitas atau lembaga pendidikan juga bisa membeli paket akses materi untuk mahasiswa yang sudah menentukan jalur karir saat lulus nanti. Pengguna bisa berlangganan *LinkedIn Learning* secara mandiri dengan biaya USD 19.99 per bulan atau hubungi langsung *LinkedIn*

¹¹ <https://pintek.id/blog/aplikasi-belajar-online/> diakses pada tanggal 23 Mei 2021.

Learning di fitur *live chat* untuk mengetahui harga langganannya.¹²

3) *Docebo*

Docebo adalah salah satu produk *e-learning* yang berbasis *platform LMS* terbaik yang bisa pengguna temukan. Sistem yang diterapkan pada *Docebo* adalah “kolaboratif”, yang mana pengguna bisa berinteraksi dengan admin (pengajar) dan mahasiswa lain di dalam kelas yang sama. *Docebo* juga cukup disukai karena tampilan *user interface-nya* (UI) yang menarik dan interaktif. Secara fungsi pun, *Docebo* tidak kalah dengan platform *e-learning* lain. Pengguna bisa berlangganan *platform* ini dengan harga USD 1.600 per bulan untuk seluruh kebutuhan kelas.¹³

4) *Articulate*

Pengguna mungkin kesal dengan beberapa produk *e-learning* yang tidak sesuai dengan kompatibilitas perangkat yang Anda miliki saat ini, terutama untuk *smartphone*. *Articulate* sepertinya dapat mengobati kekesalan pengguna terhadap platform yang tidak fleksibel untuk dipakai dimanapun. Platform ini dirancang khusus untuk perangkat *mobile* serta memiliki fitur pengaturan dan editor yang dapat memudahkan pengguna untuk membuat kelas yang menarik. *Articulate* bisa Anda gunakan dengan harga langganannya USD 999 untuk *personal* dan USD 1.299 untuk *tim* per tahun.

5) *Moodle*

Moodle merupakan *platform e-learning open source berbasis website* yang cukup banyak digunakan untuk mengembangkan berbagai aplikasi serta layanan pembelajaran online. Untuk bisa menggunakan *Moodle*, pengguna wajib membangun *e-learning* dari dasar, sehingga pengguna mungkin harus mengeluarkan biaya khusus untuk menyewa jasa *developer*. *Moodle* bisa digunakan oleh 50 hingga 500 user dalam satu waktu, dengan biaya AUD 80 - AUD 1000 per tahun. Apabila Anda berpengalaman dengan platform semacam *WordPress* atau sebagainya, mungkin

¹² <https://pintek.id/blog/aplikasi-belajar-online/> diakses pada tanggal 23 Mei 2021.

¹³ <https://pintek.id/blog/aplikasi-belajar-online/> diakses pada tanggal 23 Mei 2021.

Moodle akan sangat menyenangkan dalam proses pengembangannya.¹⁴

c. Aplikasi Pembelajaran *Google Classroom*

Google Classroom atau dalam bahasa Indonesia yaitu ruang kelas *google* adalah sebuah serambi pembelajaran yang dapat diperuntukan terhadap ruang lingkup pendidikan yang dimaksudkan untuk membantu menemukan jalan keluar atas kesulitan yang dialami dalam membuat penugasan tanpa menggunakan kertas (*paperless*).¹⁵

Google Classroom merupakan sebuah aplikasi yang memungkinkan terciptanya ruang kelas di dunia maya. Selain itu, *Google Classroom* juga menjadi sarana distribusi tugas, submit tugas bahkan menilai tugas-tugas yang dikumpulkan.¹⁶ Keefektifan pembelajaran dengan menggunakan *Google Classroom* dapat dilihat berdasarkan tingkat kesalahan yang dibuat oleh siswa saat menyelesaikan permasalahan yang diberikan, hal lain yang menjadi acuan keefektifan pembelajaran adalah pada saat guru memotivasi siswa untuk mempelajari materi yang telah diunggah ke dalam kelas *Google Classroom*.¹⁷ Dengan demikian aplikasi ini dapat membantu pendidik dalam dan siswa dalam melaksanakan proses belajar yang lebih mendalam.

Berdasarkan pada pendapat ahli di atas, bisa disimpulkan kalau aplikasi *Google Classroom* bisa menolong siswa serta guru buat melaksanakan kegiatan pembelajaran yang lebih mendalam, baik buat mengantarkan modul, mengantarkan modul malalui video pembelajaran di Youtube, serta absensi sepanjang pandemi Covid- 19.

d. Langkah-langkah Penggunaan Aplikasi *Google Classroom*

Dalam memulai menggunakan *Google Classroom* kita terlebih dahulu masuk ke akun google dan kemudian mencari produk google tersebut, setelah masuk pada akun *Google Classroom* kita dihadapkan pada tiga menu utama yaitu, *stream* (aliran), *classwork* (aktivitas siswa), dan *people* (orang). *Stream* adalah fasilitas google class untuk membuat

¹⁴ <https://pintek.id/blog/aplikasi-belajar-online/> diakses pada tanggal 23 Mei 2021.

¹⁵ Iskandar, dkk, *Aplikasi Pembelajaran TIK*. Yayasan Kita Menulis (diakses pada tanggal 20 April 2021, pukul 14.00 WIB), 144.

¹⁶ Japar, dkk, *Media dan Teknologi Pembelajaran PPKn*. (diakses pada tanggal 21 April 2021, pukul 09.00 WIB). 153.

¹⁷ Iskandar, dkk, *Aplikasi Pembelajaran TIK*, 145.

pengumuman, mendiskusikan gagasan, atau melihat aliran tugas, materi, quiz dari topik-topik yang diajarkan guru.

Classwork dapat digunakan guru untuk membuat soal tes, pretes, quiz, mengunggah materi, dan mengadakan refleksi. Pada menu *people* guru dapat mengundang siswa dengan kode akses yang telah tersedia pada bilah *people*, sedangkan untuk mengundang guru lain sebagai kolaborator cukup dengan mengundang guru melalui email masing-masing. Materi yang diunggah pada bilah *classwork* dapat berupa *file word*, *excel*, *powerpoint*, *pdf* maupun *video*. Hal ini dilakukan guru untuk mengakomodasi adanya perbedaan terhadap kecepatan berpikir, latar belakang pengetahuan awal, dan perbedaan pada *learning style* peserta didik (Millatana dalam Iskandar dkk, 2020: 143).¹⁸

e. Kelebihan dan Kekurangan Google Classroom

Menurut Janzen M dan Marry dalam Iftakhar menyatakan bahwa kelebihan dari aplikasi Google Classroom antara lain yaitu:¹⁹

- 1) Mudah digunakan karena desain Google Classroom kelas sengaja menyederhanakan antarmuka instruksional dan opsi yang digunakan untuk tugas pengiriman dan pelacakan; komunikasi dengan keseluruhan kursus atau individu juga disederhanakan melalui pemberitahuan pengumuman dan email.
- 2) Menghemat waktu karena ruang kelas Google dirancang untuk menghemat waktu dengan mengintegrasikan dan mengotomatisasi penggunaan aplikasi Google lainnya.
- 3) Berbasis cloud. Google Classroom menghadirkan teknologi yang lebih profesional dan otentik untuk digunakan dalam lingkungan belajar karena aplikasi Google mewakili sebagian besar alat komunikasi.
- 4) Fleksibel karena aplikasi ini mudah diakses dan dapat digunakan oleh infrastruktur dan siswa di lingkungan belajar tatap muka dan lingkungan online sepenuhnya.
- 5) Gratis dikenakan Google kelas sendiri sudah dapat digunakan oleh siapapun untuk membuka kelas asalkan memiliki akun gmail.

Berikut kekurangan dari aplikasi Google Classroom:²⁰

¹⁸ Iskandar, dkk, *Aplikasi Pembelajaran TIK*, 143.

¹⁹ Iftakhar, Shampa. "Google Classroom: What Works And How?". *Journal of Education and Social Sciences*. Vol. 3. 2016, 13.

- 1) Google Classroom yang berbasis Web mengharuskan siswa dan guru untuk terkoneksi dengan jaringan internet.
- 2) Pembelajaran berupa individual sehingga mengurangi pembelajaran sosial siswa.
- 3) Apabila siswa tidak kritis dan terjadi kesalahan materi akan berdampak pada pengetahuannya.
- 4) Membutuhkan spesifikasi hardware, software dan jaringan internet yang tinggi.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa Google Classroom adalah suatu aplikasi yang dirancang untuk mempermudah interaksi guru dan siswa dalam dunia maya. Aplikasi ini memberikan kesempatan kepada guru untuk mengeksplorasi gagasan keilmuan yang dimiliki oleh siswa. Guru memiliki keleluasan waktu untuk membagikan kajian ilmu dan memberikan tugas mandiri kepada siswa selain itu, guru dapat juga membuka ruang diskusi bagi para siswa secara online.

3. Motivasi Belajar

a. Pengertian Motivasi Belajar

Motivasi menurut Hamalik, merupakan perubahan energi dalam diri seseorang yang menimbulkan keinginan untuk mencapai tujuan”.²¹ Sumiati dan Arsa menjelaskan “motivasi sebagai dorongan dalam diri untuk melakukan sesuatu”.²² Dorongan inilah yang menyebabkan seseorang bekerja dan mencapai suatu tujuan yang diharapkan. Dari kedua pendapat tersebut, motivasi belajar adalah dorongan yang ada pada diri peserta didik untuk belajar dan berusaha mencapai tujuan yang mereka harapkan.²³

Menurut Winkel motivasi belajar merupakan keseluruhan daya penggerak di dalam diri peserta didik untuk menimbulkan belajar dan memberi petunjuk pada kegiatan belajar agar tujuan dari peserta didik tersebut tercapai.²⁴ Mc Chlelland mengatakan

²⁰ Ifthkar, Shampa. "Google Classroom: What Works And How?". Journal of Education and Social Sciences. Vol. 3. 2016, 14.

²¹ Oemar, Hamalik, *Proses Belajar Mengajar* (Bandung: Bumi Aksara, 2001), 123.

²² Oemar, Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*, 127.

²³ I Gusti Lanang Gede Astawa, dkk., *Inovasi Pembelajaran Kumpulan Naskah Finalis dan Juara Inobel Guru SD Bali 2018*, (Bali: Yayasan Er Institute, 2018), 17-18

²⁴ I Gusti Lanang Gede Astawa, dkk., *Inovasi Pembelajaran Kumpulan Naskah Finalis dan Juara Inobel Guru SD Bali 2018*, 19.

motivasi belajar merupakan usaha tinggi yang ditunjukkan oleh seseorang untuk mencapai keberhasilan dalam belajar.²⁵

Dari pendapat beberapa ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar adalah suatu dorongan yang ada dalam diri seseorang untuk memberikan arahan dalam belajar demi tercapainya tujuan yang diharapkan oleh seseorang tersebut dengan usaha yang tinggi. Motivasi terhebat adalah dorongan dari diri sendiri sehingga tergerak untuk melakukan apa yang telah direncanakan ataupun tujuan yang akan dicapai.

b. Macam-Macam Motivasi Belajar

Macam-macam motivasi di sini akan dibahas dari dua sudut pandang yaitu motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik, dan dijelaskan sebagai berikut:

1) Motivasi Intrinsik

Motivasi ini merupakan motif-motif yang menjadi aktif atau fungsinya tidak perlu rangsangan dari luar, karena dalam setiap individu sudah ada dorongan untuk melakukan sesuatu. apabila seseorang telah memiliki motivasi ini di dalam dirinya, maka secara sadar akan melakukan suatu kegiatan yang tidak memerlukan motivasi dari luar dirinya. Motivasi intrinsik dalam aktivitas belajar sangat diperlukan, terutama belajar sendiri. Anak yang tidak memiliki motivasi intrinsik sulit melakukan aktivitas belajar terus menerus. Seseorang yang memiliki motivasi intrinsik akan selalu ingin maju dalam belajar. Gemar belajar adalah aktivitas yang tidak pernah sepi dari kegiatan anak didik yang memiliki motivasi intrinsik.²⁶

2) Motivasi Ekstrinsik

Motivasi ini adalah kebalikan dari motivasi intrinsik, yaitu motif-motif yang aktif dan berfungsi karena adanya rangsangan dari luar. Motivasi dikatakan ekstrinsik apabila anak menempatkan tujuan belajarnya di luar faktor-faktor situasi belajar. Contoh dari motivasi ekstrinsik ini misalnya anak ingin meraih gelar, kehormatan, angka tinggi dan lain sebagainya. Motivasi ini diperlukan agar anak mau belajar. Banyak cara yang bisa dilakukan oleh pendidik agar anak didik termotivasi untuk maju. Pendidik harus bisa dan pandai menggunakan motivasi ekstrinsik ini dengan akurat dan

²⁵ Ahmad Susanto, *Bimbingan dan Konseling di Sekolah Konsep, Teori dan Aplikasinya*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2018), 43-44

²⁶ I Gusti Lanang Gede Astawa, dkk., *Inovasi Pembelajaran Kumpulan Naskah Finalis dan Juara Inobel Guru SD Bali 2018*, 31.

benar dalam rangka menunjang proses interaksi edukatif dengan anak didik.²⁷

c. Indikator Motivasi Belajar

Motivasi belajar memiliki ciri-ciri atau indikator menurut Hamzah B. Uno yang dapat diklasifikasikan sebagai berikut:

- 1) Adanya hasrat dan keinginan berhasil
- 2) Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar
- 3) Adanya harapan dan cita-cita masa depan
- 4) Adanya penghargaan dalam belajar
- 5) Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar
- 6) Adanya lingkungan belajar yang kondusif sehingga memungkinkan peserta didik untuk dapat belajar dengan baik.²⁸

d. Prinsip-Prinsip Motivasi Belajar

Prinsip-prinsip motivasi dalam belajar menurut Syaiful adalah sebagai berikut:

- 1) Motivasi sebagai dasar penggerak yang mendorong aktivitas belajar

Minat merupakan salah satu alat motivasi dalam belajar sebagai potensi psikologi yang dimanfaatkan untuk menggali motivasi dalam belajar.

- 2) Motivasi instrinsik lebih utama daripada motivasi ekstrinsik dalam belajar

Peserta didik yang belajar karena ada dorongan instrinsik akan sedikit terpengaruh dari luar. Ia belajar bukan karena ingin memperoleh nilai yang tinggi, pujian ataupun hadiah. Akan tetapi karena ingin memperoleh ilmu.

- 3) Motivasi berupa pujian lebih baik daripada hukuman

Memuji kepada orang lain sama saja dengan memberikan penghargaan atas prestasi kerja orang lain. Hal ini akan menimbulkan semangat bagi orang yang diberi penghargaan.

- 4) Motivasi berhubungan erat dengan kebutuhan dalam belajar

²⁷ I Gusti Lanang Gede Astawa, dkk., *Inovasi Pembelajaran Kumpulan Naskah Finalis dan Juara Inobel Guru SD Bali 2018*, 32.

²⁸ Raka Ramadhon, dkk., *Pengaruh Beasiswa Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Pendidikan Ekonomi Universitas Sriwijaya*, Jurnal Profit Vol. 4 no. 2, 2017, 207

Salah satu kebutuhan yang tidak dapat dielakkan oleh peserta didik adalah mengembangkan potensi diri. Untuk mengembangkan potensi diri adalah dengan ilmu pengetahuan. Oleh karena itu, belajar diperlukan dalam mengembangkan potensi diri.

5) Motivasi dapat memupuk optimisme dalam belajar

Dengan adanya motivasi dalam belajar peserta didik, maka aktivitas belajar bukanlah hal yang sia-sia. Hasilnya akan berguna untuk masa depan.

6) Motivasi melahirkan prestasi dalam belajar

Tinggi rendahnya motivasi selalu menjadi indikator baik atau buruknya prestasi belajar seseorang peserta didik.²⁹

e. Fungsi Motivasi Belajar

Syaiful mengemukakan fungsi motivasi belajar sebagai berikut:

- 1) Motivasi sebagai pendorong yang merupakan penggerak atau melepaskan energi.
- 2) Menentukan arah perbuatan kepada tujuan yang ingin dicapai.
- 3) Menyeleksi perbuatan yaitu menentukan perbuatan yang harus dikerjakan yang sesuai dengan menyisihkan perbuatan-perbuatan yang tidak bermanfaat bagi tujuan belajar.³⁰

f. Faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar

Faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi belajar menurut Wlodkowski dijabarkan sebagai berikut:

1) *Attitude* (sikap)

Sikap merupakan kecenderungan untuk merespon kebutuhan untuk belajar, yang berdasar pada pemahaman belajar tentang untung/rugi melakukan perbuatan belajar yang dilakukan.

2) *Need* (kebutuhan)

Kekuatan dari dalam diri seseorang yang mendorong peserta didik untuk berbuat ke arah tujuan yang ditetapkan.

²⁹ Achmad Badaruddin, *Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Melalui Konseling Klasikal*, (Padang: CV Abe Kreatifindo, 2015), 24-26

³⁰ Achmad Badaruddin, *Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Melalui Konseling Klasikal*, 27-28

3) *Stimulation* (rangsangan)

Perasaan bahwa kemampuan yang diperoleh dari belajar mulai dirasakan mampu meningkatkan kemampuan untuk menguasai lingkungannya, merangsang dirinya untuk terus belajar.

4) *Affect* (emosi)

Perasaan yang timbul ketika menjalankan kegiatan belajar.

5) *Competence* (kompetensi)

Kemampuan tertentu yang dimiliki untuk menguasai lingkungan dalam arti luas.

6) *Reinforcement* (penguatan)

Hasil belajar yang baik merupakan penguatan untuk melaksanakan kegiatan belajar yang lebih lanjut.³¹

Selain hal di atas, kondisi kelas yang menggambarkan kualitas kesehatan mental di kelas dapat dilihat dari adanya keefektivan dan kesuksesan dari aktivitas siswa dalam belajar di kelas. Kepuasan terhadap hasil jerih payah, bergembira atau menyukai pekerjaan dan pergaulannya, serta mampu bekerjasama dengan temannya juga merupakan faktor yang mempengaruhi motivasi belajar peserta didik.³²

B. Penelitian Terdahulu

Dalam setiap penelitian, kajian pustaka adalah suatu hal yang penting dan diperlukan untuk mencari teori-teori dan konsep yang dapat dijadikan sebagai dasar dalam penyusunan laporan penelitian. Untuk mempermudah dalam penyusunan skripsi ini, maka akan dideskripsikan beberapa karya yang relevan dengan judul skripsi ini, yaitu:

Penelitian yang dilakukan oleh Dwi Sulistiworo dan Sri Puji Agustin, tahun 2017 dengan judul “Dampak Pembelajaran E-Learning Terhadap Motivasi pada Pembelajaran Fisika di Sekolah Kejuruan” menghasilkan kesimpulan bahwa strategi pembelajaran dengan menggunakan e-learning pada pembelajaran Fisika pokok bahasan impuls dan momentum efektif untuk meningkatkan hasil belajar Fisika. Hal ini dapat dilihat dari adanya peningkatan hasil tes

³¹ Achmad Badaruddin, *Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Melalui Konseling Klasikal*, 28-29

³² Achmad Badaruddin, *Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Melalui Konseling Klasikal*, 30-31

siswa. Terdapat peningkatan hasil belajar yang tinggi pada siswa yang belajar dengan menggunakan e-learning. Hasil belajar yang berbeda menunjukkan ada pengaruh signifikan strategi pembelajaran yang digunakan. Motivasi atau tingkat ketertarikan siswa dapat digunakan sebagai prediktor untuk keberhasilan atau hasil belajar siswa. Strategi yang digunakan mampu meningkatkan minat siswa pada pembelajaran dengan baik.

Penelitian yang dilakukan oleh Sobron A.N. Bayu, Rani, dan Meidawati S, tahun 2019 dengan judul “Persepsi Siswa dalam Studi Pengaruh Daring Learning terhadap Minat Belajar IPA” menghasilkan kesimpulan bahwa angket respon siswa terhadap pembelajaran berbasis daring learning menunjukkan kategorisasi setuju. Hal ini ditunjukkan setelah mengikuti pembelajaran berbasis daring learning, para siswa SD Negeri Karanglo Tawangmangu semakin semangat mengikuti pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran IPA. Siswa tidak merasa bosan ketika pembelajaran berlangsung. Siswa tertarik dengan pembelajaran berbasis daring learning dibanding dengan pembelajaran konvensional, serta siswa semakin aktif tanya jawab dengan guru saat pembelajaran berlangsung.

Penelitian yang dilakukan oleh Aviva Aurora dan Hansi Effendi dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran E-Learning Terhadap Motivasi belajar Mahasiswa di Universitas Negeri Padang” tahun 2019 menghasilkan kesimpulan yaitu terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara penggunaan media pembelajaran E-Learning dengan motivasi belajar mahasiswa pendidikan Teknik Elektro. Adanya pengaruh tersebut ditunjukkan nilai t hitung sebesar $4,931 > 1,68$ t tabel dan besarnya nilai koefisien regresi yaitu $0,737$, menyatakan bahwa setiap penambahan 1% nilai penggunaan media E-Learning maka nilai motivasi mahasiswa bertambah $0,737$ koefisien regresi tersebut bernilai positif sehingga dapat dikatakan bahwa setiap arah pengaruh variabel X terhadap Y adalah positif.

Ketiga penelitian di atas memiliki persamaan yaitu sama-sama menerapkan pembelajaran daring atau e-learning dan memberikan hasil yang positif, artinya media tersebut mampu memberikan pengaruh dalam pembelajaran dan meningkatkan minat belajar pada siswa. Perbedaan dari penelitian di atas adalah subjek, mata pelajaran dan kegiatan yang dilakukannya. Penelitian pertama membahas tentang pelajaran Fisika dan penerapannya di tingkat kejuruan. Penelitian kedua mengenai persepsi siswa SD terhadap

media yang digunakan pada mata pelajaran IPA dan terakhir adalah penelitian dengan mahasiswa sebagai subjek penelitiannya.

Persamaan dari penelitian terdahulu dengan penelitian yang penulis teliti adalah sama-sama menggunakan media daring dalam pembelajaran untuk meningkatkan minat atau motivasi belajar. Namun dalam penelitian kali ini, siswa tidak belajar dengan pembelajaran konvensional dikarenakan kondisi yang mengharuskan pembelajaran tanpa tatap muka sehingga media daring berperan besar dalam pembelajaran yang berlangsung. Walaupun pembelajaran dilakukan di rumah masing-masing, diharapkan peserta didik mampu mengikuti pembelajaran dengan baik karena peserta didik dapat mengakses melalui gadget mereka masing-masing tanpa terbatas tempat dan waktu sehingga media daring ini digunakan dan mampu memberikan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti.

C. Kerangka Berpikir

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh pembelajaran Fiqih secara daring/online ditengah pandemi covid-19 (variabel X) dengan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan agama Islam (variabel Y).

Kesulitan umum dalam pembelajaran daring/online adalah tidak mudahnya memindahkan kebiasaan yang dilakukan oleh guru di depan kelas menjadi interaksi virtual yang melibatkan berbagai komponen didalamnya. Adanya sistem ini membuat mentalitas guru dan siswa harus berubah, perbedaan karakteristik guru dalam mengajar tidak tampak dalam metode ini. Pembelajaran ini juga harus mampu memberikan informasi pembelajaran kepada siswa. Informasi itu harus selalu dapat diakses dan selalu diperbaharui setiap waktu. Informasi yang sering dibutuhkan itu berupa silabus, jadwal pelajaran, pengumuman, siapa saja peserta belajar, materi pelajaran dan penilaian atas hasil belajar siswa.

Idikator-indikator pembelajaran daring/online:

1. Pelajari: melalui materi digital (teks, audio, vidio, animasi, simulasi/games).
2. Dalami: Melalui aktivitas forum diskusi daring/online.
3. Terapkan: Melalui penugasan daring/online.
4. Evaluasi: Kuis dan tes obyektif daring/online.

Sistem pembelajaran daring (dalam jaringan) merupakan sistem pembelajaran tanpa tatap muka secara langsung antara guru dan siswa tetapi dilakukan melalui online yang menggunakan jaringan internet guru harus memastikan kegiatan

belajar mengajar meskipun siswa berada dirumah. Proses pembelajaran akan berjalan jika adanya motivasi dalam diri anak didik, Terdapat dua jenis motivasi, yaitu motivasi dari dalam diri anak disebut motivasi intrinsik, dan motivasi yang diakibatkan oleh rangsangan dari luar disebut motivasi ekstrinsik. Motivasi dari dalam dapat dilakukan dengan mendorong rasa ingin tahu keinginan menoba dan sikap mandiri serta rasa ingin maju. Apabila peserta didik mempunyai motivasi, ia akan :

1. Bersungguh-sungguh, menunjukkan minat, mempunyai perhatian, dan rasa ingintahu yang kuat untuk ikut serta dalam kegiatan belajar.
2. Berusaha keras dan memberikan waktu yang cukup untuk melakukan kegiatan tersebut.
3. Terus bekerja sampai tugas tugas tersebut terselesaikan.

Meskipun guru dalam mengajar tidak bertatap muka secara langsung, akan tetapi guru harus bisa menyampaikan materi pembelajaran melalui pembelajaran secara daring/online, apakah pembelajaran daring dapat meningkatkan rasa ingin tahu dan perhatian siswa. Komponen kedua adalah relevansi yang digunakan untuk mengetahui apakah kegiatan tersebut relevan dengan kebutuhan siswa. Model ini juga menilai apakah kegiatan menanamkan kepercayaan pada siswa dan apakah aktivitas daring/online membawa kepuasan pada siswa. Dari pemaparan di atas maka kerangka berpikir dalam penelitian ini dapat di gambarkan sebagai berikut.

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir



D. Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap masalah. Menurut Nazir dalam buku karangan Ansori, mendefinisikan bahwa hipotesis tidak lain jawaban sementara terhadap masalah penelitian, yang kebenarannya harus diuji secara empiris. Hipotesis menyatakan hubungan apa yang kita cari atau yang ingin kita pelajari. Penelitian ini menggunakan 2 variabel, yaitu variabel bebas dan variabel terkait. Variabel bebas (X) dalam penelitian ini adalah “pembelajaran daring/online” sedangkan yang menjadi variabel berikutnya (Y) adalah” motivasi belajar siswa”. Teknik yang akan digunakan untuk menguji hipotesis ini adalah menggunakan analisis korelasi. Untuk

menghitung signifikansi koefisien korelasi akan dilakukan dengan cara membandingkan thitung dengan ttabel untuk mengetahui hubungan antara kedua variabel maka digunakan pendekatan statistik korelasi.

H0 : Tidak terdapat pengaruh positif dan signifikan antara pembelajaran Fiqih secara daring/online terhadap motivasi belajar siswa di kelas VIII MTs Miftahul Huda Maguan Kaliori Rembang. Semakin baik pembelajaran daring yang dilakukan oleh guru diduga semakin baik juga motivasi belajar siswa.

H1 : Terdapat pengaruh positif dan signifikan antara pembelajaran Fiqih secara daring/online terhadap motivasi belajar siswa di kelas VIII MTs Miftahul Huda Maguan Kaliori Rembang. Semakin baik pembelajaran daring yang dilakukan oleh guru diduga semakin baik juga motivasi belajar siswa.

