

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Seiring dengan berjalannya waktu dunia saat ini telah memasuki zaman modern yang semakin maju dengan ilmu pengetahuan dan teknologi, serta adanya tanda yang semakin terbuka informasi dan pengetahuan seluruh dunia penyampaian informasi tersebut berlangsung dengan cepat. Saat ini perkembangan teknologi memberi banyak manfaat dalam kemajuan di berbagai aspek kehidupan, hampir dari seluruh kehidupan ini tidak lepas dari yang namanya teknologi yang mana perkembangan teknologi kini bisa mempermudah pekerjaan manusia dan membantu banyaknya kegiatan yang dapat dikerjakan secara tepat, akurat dan juga cepat yang kemudian mampu memajukan produktivitas manusia dan bisa meminimalisir kekurangan.

Ilmu pengetahuan dan teknologi juga memiliki fungsi yang penting dalam kehidupan manusia, ada beberapa pendapat tentang ilmu pengetahuan dan teknologi bahwa dalam kehidupan unsur ini sangat penting karena untuk memperoleh kesejahteraan manusia, pada hakikatnya nilai ini sesungguhnya telah melekat pada diri pendidik untuk melaksanakan pendidikan.¹ Ilmu pengetahuan dan teknologi kini dapat digunakan untuk melaksanakan pendidikan.

Teknologi yang kini menjadi bagian hidup kita mulai memasuki bidang pendidikan, pemanfaatan teknologi ini sudah mulai dijadikan inovasi baru dalam dunia pendidikan berbagai aspek dari pendidikan kini telah menggunakan teknologi mulai dari administrasi pendidikan, sumber belajar

¹ Sada, Pendidikan dalam persepektif Al-Qur'an. *Al-Tazkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam*, Vol 6, No. 1, 2015.

dan media pembelajaran, semakin berkembangnya teknologi pula semakin banyak aplikasi yang dibuat guna menjadi fasilitas dalam pembelajaran untuk meningkatkan kualitas dan mutu pembelajaran.

Ditinjau dari beberapa aspek pendidikan salah satu manfaat dari teknologi yang sudah dikembangkan adalah pembelajaran berbasis online sering disebut sebagai pembelajaran *e-learning*, yang mana pembelajaran *e-learning* ini menjadikan pembelajaran yang mempunyai ruang luas tidak mengenal waktu, tempat dan jarak, sehingga pembelajaran *e-learning* lebih bersifat luwes serta pembelajaran *e-learning* ini akan mempermudah kualitas interaksi antara pendidik dengan peserta didik. Secara lebih sederhana Brown mengatakan bahwa pembelajaran elektronik (pembelajaran *online*) adalah suatu proses belajar yang dikatakan lebih menggunakan jaringan yang didukung dengan adanya fasilitas yang berbagai bentuk serta adanya layanan lainnya untuk mendukung penyampaian materi serta berinteraksi dalam belajar.²

E-learning merupakan segala proses belajar yang memakai unsur dari elektronik (Local Area Network(LAN), WideArea Network (WAN), atau internet) untuk dijadikan sebagai penyampaian isi pembelajaran, interaksi dan juga bimbingan.³ *E-learning* juga bisa didefinisikan sesuatu yang berbentuk digital yang kemudian dikembangkan untuk digunakan untuk pendidikan yang berbentuk jarak jauh di dalam jaringan. Istilah *e-learning* dikatakan sebagai bentuk rancangan pembelajaran dengan proses perpindahan dalam proses belajar yang ada instansi sekolah maupun instansi

² Nur Hadi Waryanto, "Online learning sebagai salah satu inovasi pembelajaran", *phythagoras*, No. 1, (2006): 11-12

³ Euis Karwati "Pengaruh Pembelajaran Elektronik (*E-learning*) Terhadap Mutu Belajar Mahasiswa" *Jurnal Penelitian Komunikasi* 17, no.1 (2014): 43.

pendidikan tinggi yang dalam prosesnya dibentuk digital yang menggunakan teknologi internet.⁴ *E-learning* dapat menjadi salah satu cara untuk penyampaian materi, bimbingan atau konsultasi meskipun sedang berada di jarak jauh karena *e-learning* tidak mengenal jarak maupun waktu. Pada saat ini *e-learning* sudah tidak asing lagi bagi semua elemen pendidikan dengan ditandainya banyak sekolah yang telah menggunakan pembelajaran *e-learning* yang sedang berada pada kejauhan atau tidak berkejauhan.

Di dalam sebuah penelitian menyimpulkan bahwa *e-learning* telah diterima dalam model pembelajaran *e-learning* berbasis edmodo terhadap hasil belajar simulasi digital siswa.⁵ Dan pembelajaran *e-learning* berbasis *Schoology* terdapat peningkatan kemampuan pemahaman konsep matematis peserta didik.⁶ Di dalam pengaruh pembelajaran elektronik (*E-learning*) berpengaruh positif dan signifikan terhadap mutu belajar mahasiswa⁷ Tetapi dalam penelitian lain pengaruh pembelajaran berbasis *E-learning* terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran PAI adalah tidak terdapat signifikansi atau hasilnya sangat lemah.⁸

⁴ Numiek Sulisty Hanum, "Keefektifan *E-learning* Sebagai Media Pembelajaran" *Jurnal Pendidikan Vokasi*, no 1 (2013): 92

⁵ Indra Wijaya, Rahmatul Husna Arsyah "Pengaruh Pembelajaran *E-learning* Berbasis Edmodo Terhadap Hasil Belajar Simulasi Digital Kelas X Smk Negeri 9 Padang" *Majalah Ilmiah UPI YPTK* no. 1, Vol.1 (2017).

⁶ Indah Aditama "Pengaruh Pembelajaran *E-learning* Berbasis Schoology Terhadap Peningkatan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Peserta Didik SMP Negeri 24 Bandar Lampung" (disertasi, UIN Raden Intan Lampung, 2018)

⁷ Euis Karwati "Pengaruh Pembelajaran Elektronik (*E-learning*) Terhadap Mutu Belajar Mahasiswa" *Jurnal Penelitian Komunikasi* 17, no.1 (2014).

⁸ Hasan Basri "Pengaruh Pembelajaran Berbasis *E-learning* Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran PAI di SMK Plus Melati Samarinda" (disertasi, IAIN Samarinda, 2017)

Pada tahun 2020 semua aktivitas yang ada di dunia termasuk di Indonesia berbeda dengan tahun-tahun sebelumnya sebab ada sebuah virus yang muncul dari Wuhan (China) virus yang mudah penularannya dan belum ada obatnya yang disebut sebagai corona virus atau Covid-19 karena mudah dalam penularannya maka dari itu dilakukannya pembatasan sosial dari pembatasan sosial ini berdampak pada seluruh kehidupan yang mana harus saling menjaga jarak dan selalu menaati protokol kesehatan untuk mengantisipasi penularan, pada akhirnya di Indonesia dilakukan PSBB (pembatasan sosial bersekala besar) di daerah yang mayoritas padat penduduk sudah memasuki zona merah hal ini dilakukan agar bisa meminimalisir penularan virus corona dampak dari PSBB ini banyak pekerjaan yang dilakukan dari rumah termasuk pada pendidikan. Pendidikan pada saat ini dilakukan dari rumah yaitu menggunakan pembelajarak *E-learning* yang memanfaatkan teknologi informasi untuk terus melaksanakan pendidikan.

Pemerintah telah memberikan kebijakan tentang pendidikan yang dituangkan di dalam Surat Edaran terbaru oleh Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 4 Tahun 2020 ini mengatur perihal suatu tindakan suatu konsep pendidikan dalam masa darurat penyebaran Covid-19 yang telah ditandatangani oleh Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nadiem Makarim pada tanggal 24 Maret 2020. Yang cangkupan enam poin penting. Di dalam poin itu membahas tentang ujian nasional yang ditiadakan, proses pembelajaran yang di lakukan dari rumah atau BDR, peraturan ujian sekolah, pembahasan kenaikan kelas, proses

penerimaan siswa baru, dan Dana Bantuan Operasional Sekolah (BOS).⁹

Dari peraturan yang telah dikeluarkan oleh pemerintah ini semua sekolah harus melakukan pembelajaran secara daring dan ini menjadi sebuah tantangan bagi setiap sekolah karena pembelajaran daring ini harus menggunakan internet dan menggunakan beberapa aplikasi untuk membantu maka dari itu ini sebuah pekerjaan untuk para pengajar dan pengurus sekolah untuk tetap melaksanakan kegiatan belajar mengajar meskipun tidak seperti biasanya dan materi yang disampaikan bisa dipahami oleh para peserta didik, salah satunya adalah menggunakan aplikasi yang telah lama digunakan seperti whatsapp group, google classroom, edmodo, schoologi, zoom atau menggunakan aplikasi lainnya. Salah satu sekolah di Kudus yaitu SMK NU MA'ARIF KUDUS yang merupakan salah satu sekolah kejuruan naungan lembaga ma'arif ini menggunakan aplikasi dalam pembelajarannya, yang mana aplikasi ini dirancang oleh programmer dan juga tim kurikulum sekolah SMK NU MA'ARIF KUDUS yang diberi nama *sekolahan.id*

Pada mulanya SMK NU MA'ARIF KUDUS dalam pembelajarannya masih menggunakan beberapa aplikasi seperti *google classroom, whatsapp grup, edmodo, google meet* karena dirasa penggunaan banyak aplikasi ini menggunakan ruang penyimpanan yang sangat banyak, kapasitas terbatas dan juga pembelajaran kurang terpantau menjadi satu maka para pengajar berdiskusi bagaimana pembelajaran yang bisa meringankan anak dan juga

⁹ Vincentius Gitiyarko, "SE Mendikbud tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan Selama Pandemi Covid-19" Kompas Pedia (artikel), 7 Juli, 2020, <https://kompaspedia.kompas.id/baca/data/dokumen/se-mendikbud-tentang-pelaksanaan-kebijakan-pendidikan-selama-pandemi-covid-19>

mereka tetap termotivasi untuk belajar meskipun pembelajaran *e-learning*. Dari gagasan itulah para pengajar bersepakat untuk membuat aplikasi yang akan berpusat menjadi satu dan dapat dipantau oleh pimpinan sekolah terutama didalam bidang kurikulum, dari situ muncul tim tim untuk membuat gagasan aplikasi yang terpusat pada satu server. Dari situ pula muncul aplikasi *sekolahan.id* dan sudah dapat diunduh melalui google play store tetapi untuk masuknya harus memiliki id yang telah dibagikan oleh pihak sekolah. Dengan aplikasi tersebut yang semua aktifitas pembelajaran akan terkumpul menjadi satu mulai dari absensi sampai pengumpulan tugas. Di *sekolahan.id* ini pembelajaran akan ada 4 tahap; 1. Materi, materi akan disampaikan kepada siswa dan materi itu akan dapat diketahui oleh para pengajar jika materi itu sudah direspon atau tidak direspon oleh siswa. 2. Diskusi, diskusi ini dilakukan setelah para siswa membaca materi yang telah diberikan. 3. Penugasan, penugasan ini diberikan kepada siswa yang dijadikan sebagai tolak ukur seberapa paham siswa memahami pelajaran yang telah disampaikan, penugasan ini juga diberi batas waktu pengumpulan ketika waktu pengumpulan selesai maka server tidak bisa menerima dan siswa harus menghubungi guru pengampu mata pelajaran yang tugasnya belum bisa dikumpulkan untuk mengkonfirmasi tidak hanya itu juga di dalam penugasan ini nilai akan otomatis keluar ketika pengiriman tugas tetapi nilai akan bisa berubah dengan beberapa ketentuan. 4. Tatap muka virtual, tatap muka virtual ini dilakukan ketika materi yang disampaikan kurang dipahami, tetapi tahap ini masih kurang digunakan karena didalam penugasan sudah banyak yang paham.¹⁰

¹⁰ Eko Prasetyo Julianto, wawancara oleh penulis, 27 Agustus, 2020, wawancara 1, transkrip.

Di dalam mata pelajaran pendidikan agama islam pembelajaran *e-learning* ini dikatakan kurang efektif ketika dalam kegiatan praktiknya tetapi kalau didalam penyampaian materi dan juga penguasaan materi sudah cukup ketika menggunakan pembelajaran *e-learning* di aplikasi *sekolahan.id* ini karena didalam penyampaian materi ada beberapa tahap yang harus dipahami dan jika kurang paham dengan materi yang telah disampaikan maka akan di lanjutkan dengan diskusi. Di dalam materi pendidikan agama islam d juga memperlakukan sikap disiplin dalam pembelajarannya meskipun secara *e-learning* jadi siswa di ajari untuk tetap memperhatikan pelajaran meskipun jarak jauh dengan cara ketika absen tidak telat, ketika pemberian tugas tepat pada waktunya dan selalu respon didalam diskusi hal ini selalu ditekankan oleh para pengajar supaya mereka akan paham dengan pelajaran yang telah disampaikan dan hal tersebut juga sebagai bahan penilaian. Didalam mata pelajaran pendidikan agama islam jika ada materi sehingga memerlukan penjelasan melalui gambar atau disebut dengan pelajaran praktik maka pengajar akan memberikan video yang dapat diputar dan hasil dari melihat video tersebut dapat dirangkum dengan penjelasan menurut pemahaman mereka sendiri, dengan cara seperti ini siswa mau tidak mau pasti akan mempelajari apa yang telah diberikan guru meskipun awalnya memang merasa tertekan tetapi jika lama kelamaan akan menjadi sebuah kebutuhan dan kebiasaan.¹¹

Dengan adanya pemaparan tersebut, dengan itu peneliti berminat untuk melakukan penelitian tentang keputusan belajar saat *social distancing* dengan menggunakan model pembelajaran dalam

¹¹ Siti Auha Rohwati, wawancara oleh penulis, 4 September 2020, wawancara 2, transkrip.

jaringan dengan menggunakan aplikasi *sekolahan.id* yang digunakan oleh sekolah SMK NU MA'ARIF KUDUS dengan mengambil hasil motivasi belajar dengan terfokus pada mata pelajaran pendidikan agama islam yang akan menjadi variabel terikat atau disebut dengan variabel Y dan pembelajaran *E-learning* sebagai variabel bebas atau disebut dengan variabel X, maka dari pemaparan tersebut akan muncul judul penelitian “Pengaruh Pembelajaran *E-learning* “Sekolahan.Id” Terhadap Motivasi Belajar Mata Pelajaran Pai Siswa Kelas XII TKJ SMK NU Ma'arif Kudus”

B. Rumusan Masalah.

Berdasarkan latar belakang penelitian di atas, peneliti dapat menarik rumusan masalah yaitu:

1. Seberapa baik pembelajaran *E-learning* “sekolahan.id” di sekolah SMK NU Ma'arif Kudus?
2. Seberapa tinggi motivasi belajar mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di sekolah SMK NU Ma'arif Kudus?
3. Seberapa kuat pengaruh pembelajaran *E-learning* “sekolahan.id” terhadap motivasi belajar mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas XII TKJ SMK NU Ma'arif Kudus?

C. Tujuan Penelitian

Dari rumusan masalah di atas, tujuan peneliti ini adalah untuk mengetahui:

1. Seberapa baik pembelajaran *E-learning* “sekolahan.id” di sekolah SMK NU Ma'arif kudus.
2. Seberapa tinggi motivasi belajar mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di sekolah SMK NU Ma'arif Kudus.

3. Berapa besar pengaruh pembelajaran *E-learning* “sekolahan.id” terhadap motivasi belajar mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas XII TKJ SMK NU Ma’arif Kudus

D. Manfaat Penelitian

Dengan adanya tujuan penelitian yang akan diinginkan, kemudian penelitian ini dapat memberikan manfaat untuk pendidikan baik secara langsung maupun tidak langsung. Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Manfaat teoritis

Secara teoritis hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat yaitu:

- a. Memberi kontribusi gagasan atau memperkaya konsep-konsep, teori dan praktek tentang pembelajaran *E-learning*.
- b. Memberikan bukti kongkrit tentang pengaruh pembelajaran *E-learning* terhadap motivasi belajar siswa, sehingga menjadi pertimbangan untuk perbaikan pembelajaran *E-learning*.

2. Manfaat praktis

Secara praktis penelitian ini dapat bermanfaat sebagai berikut :

a. Bagi penulis

Bisa meningkatkan pengetahuan dan pengalaman langsung tentang pembelajaran *E-learning* “sekolahan.id” terhadap motivasi belajar siswa

b. Bagi pendidik dan calon pendidik

Dapat meningkatkan pengetahuan dan pelaksanaan pembelajaran *E-learning* tentang seberapa besar pengaruh pembelajaran *E-learning*

- “sokolahan.id” terhadap motivasi belajar siswa.
- c. Bagi peserta didik sebagai subyek penelitian
Diharapkan peserta didik lebih bersemangat saat melakukan pembelajaran *E-learning*.
 - d. Bagi sekolah
Sebagai bahan acuan dan pertimbangan dalam menyusun dan mengembangkan aplikasi “sokolahan.id” yang telah disediakan dengan tujuan menambah motivasi belajar siswa.

E.Sistematika Penulisan

Bab I berupa pendahuluan. Dalam bab ini berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

Bab II berupa kajian pustaka. Meliputi: kajian teori, penelitian terdahulu, kerangka berpikir, hipotesis. Dalam bab ini berisi tentang teori yang digunakan untuk menunjang dan menganalisis data yang berupa teori pembelajaran *E-learning*, dan teori motivasi belajar.

Bab III berisi metode penelitian, yang meliputi jenis dan pendekatan penelitian, setting penelitian, populasi dan sampel penelitian, desain dan definisi operasional variabel penelitian, uji validitas dan reabilitas variabel instrument penelitian, teknik pengumpulan data, dan teknik analisis data.

Bab IV berisi hasil penelitian dan pembahasan. Dalam bab ini yang pertama membahas hasil penelitian yang berisi gambaran obyek penelitian, analisis data (uji validitas, uji reabilitas, uji pra syarat, uji hipotesis), dan

pembahasan yang kedua mengenai analisis hasil data dengan teori atau penelitian lain.

Bab V berupa penutup yang berisi kesimpulan dan saran.

