

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Pendidikan merupakan sarana terpenuhinya proses belajar manusia. Tanpa pendidikan manusia tidak mampu mengembangkan fitrahnya sebagai insan pedagogik yang perlu dididik dan mendidik. Namun, suatu pendidikan akan mempunyai mutu yang tinggi apabila guru mempunyai mutu yang tinggi pula. Sedangkan mutu guru sangat ditentukan oleh pemahamannya tentang komponen, pendekatan, dan berbagai metode pengajaran yang diterapkan dalam proses pembelajaran. Usaha-usaha guru dalam mengatur dan menggunakan berbagai variabel pengajaran merupakan bagian penting dalam keberhasilan siswa mencapai tujuan yang direncanakan. Oleh karena itu pemilihan metode, strategi dan pendekatan dalam situasi kelas yang bersangkutan sangat penting. Upaya pengembangan strategi mengajar tersebut berlandas pada pengertian bahwa mengajar merupakan suatu upaya memberikan bimbingan kepada siswa untuk melakukan kegiatan belajar.

Kualitas pendidikan saat ini tengah mengalami tantangan sebagai dampak mewabahnya virus Covid-19. Covid-19 menjadi pandemik global yang penyebarannya begitu mengawatirkan. Akibatnya pemerintah harus bekerja sama untuk menekan laju penyebaran virus Covid-19 dengan mengeluarkan kebijakan agar seluruh warga masyarakat untuk melakukan social distancing atau menjaga jarak. Sehingga dengan adanya kebijakan tersebut seluruh aktivitas masyarakat yang dulu dilakukan di luar rumah dengan berkumpul dan berkelompok, kini harus diberhentikan sejenak dan diganti dengan beraktivitas di rumah masing-masing.

Salah satu dampak *social distancing* juga terjadi pada sistem pembelajaran di sekolah. Berdasarkan Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam masa darurat penyebaran virus, Mendikbud menghimbau agar semua lembaga pendidikan, baik itu pada jenjang TK/RA, SD/MI, SMP/MTs, SMA/MA sampai dengan Perguruan Tinggi tidak melakukan proses belajar mengajar secara langsung atau tatap muka, melainkan harus dilakukan secara tidak langsung atau jarak jauh. Dengan adanya himbauan tersebut

membuat semua lembaga pendidikan mengganti metode pembelajaran yang digunakan yaitu menjadi online atau dalam jaringan (daring) Sama halnya pada lembaga pendidikan lainnya, SDIT ASSU'ADAA Bekasi ini juga melaksanakan proses kegiatan belajar mengajar peserta didik dan guru secara daring. Pihak kurikulum sekolah juga mengubah jadwal mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti untuk menyesuaikan dengan situasi dan kondisi pandemi saat ini. Sesuai dengan jadwal mata pelajaran baru, setiap kelas memiliki waktu giliran dua minggu sekali untuk belajar disekolah dan belajar dirumah secara daring melalui aplikasi *Zoom* sebagai cara alternatif untuk mengefektifkan kegiatan belajar mengajar pada masa pandemi ini.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan penelitian di SDIT ASSU'ADAA Bekasi. Guru mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti dalam proses kegiatan belajar mengajar, guru cukup bagus dalam menyampaikan materi dengan metode pembelajaran daring melalui aplikasi *Zoom*. Guru juga mahir dalam menggunakan aplikasi *Zoom* yang terupdate. Hal ini membuat motivasi belajar peserta didik untuk mengikuti proses pembelajaran menjadi meningkat walaupun dilaksanakan secara daring di rumah masing-masing. Penggunaan metode daring melalui aplikasi *Zoom* yang baik ini seharusnya menghasilkan keberhasilan. Namun dalam realitanya, keaktifan dan antusias peserta didik dalam menggunakan metode pembelajaran daring melalui aplikasi *Zoom* pada proses pembelajaran tidak sesuai dengan hasil yang dicapai yang terjadi justru menurunnya motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran pendidikan agama islam.

Hal ini dapat dilihat ketika guru sedang menyampaikan dan menjelaskan materi pelajaran di aplikasi *Zoom*, dapat dikatakan 30% dari jumlah 28 peserta didik yang terjadi adalah : 1) Peserta didik menghidupkan mikrofonnya ketika guru sedang menjelaskan materi; 2) Peserta didik melakukan *chat live*; 3) Peserta didik mencoret-coret layar materi; 4) Kurang fokusnya peserta didik dalam menyimak materi ketika guru sedang menyampaikan materi; 5) Ada beberapa peserta didik yang mengabsen di luar jam pembelajaran PAI dan Budi Pekerti dan melupakan bahwa ada jam pembelajaran PAI dan Budi Pekerti pada hari itu dengan berbagai alasan tertentu.

Kondisi tersebut apabila terus dibiarkan akan berdampak buruk terhadap kualitas pembelajaran PAI dan Budi Pekerti. Padahal Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti merupakan mata pelajaran yang berisikan tuntunan bagi manusia dalam menjalani kehidupan di dunia agar mendapat kebahagiaan di dunia maupun akhirat. Oleh karena itu peneliti tertarik untuk meneliti masalah tersebut sesuai dengan latar belakang masalah di atas yaitu **PENGARUH METODE PEMBELAJARAN DARING MELALUI APLIKASI ZOOM TERHADAP MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK (Penelitian pada Mata Pelajaran PAI dan Budi Pekerti Kelas III SDIT ASSU'ADAA Kelurahan Bahagia Kecamatan Babelan Kabupaten Bekasi)**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka dapat dirumuskan suatu masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana pelaksanaan metode pembelajaran daring melalui aplikasi *zoom* pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti terhadap motivasi belajar peserta didik kelas III SDIT ASSU'ADAA Bekasi ?
2. Bagaimana motivasi belajar peserta didik di kelas III SD pada mata pelajaran PAI dan budi pekerti menggunakan metode daring melalui *Zoom* ?
3. Bagaimana pengaruh metode pembelajaran daring terhadap motivasi belajar peserta didik kelas III SD pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti melalui *Zoom* ?

C. Tujuan Penelitian

Mengacu pada rumusan masalah di atas, tujuan penelitian ini diantaranya sebagai berikut.

1. Ingin mengetahui pelaksanaan metode pembelajaran daring melalui aplikasi *Zoom* pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti terhadap motivasi belajar peserta didik kelas III SDIT ASSU'ADAA Bekasi
2. Ingin mengetahui motivasi belajar peserta didik di kelas III SD pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti menggunakan metode daring melalui *Zoom*

3. Ingin mengetahui pengaruh metode pembelajaran daring terhadap motivasi belajar peserta didik kelas III SD pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti melalui *Zoom*

D. Manfaat Penelitian

Dengan adanya penelitian ini diharapkan terdapat beberapa manfaat, di antaranya sebagai berikut.

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi terhadap khazanah ilmu pengetahuan khususnya pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti dalam menggunakan metode pembelajaran daring melalui aplikasi *Zoom* untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

2. Manfaat Praktis

- a. Guru

Penelitian ini dapat bermanfaat sebagai bahan informasi bagi guru mengenai pengaruh metode pembelajaran daring melalui aplikasi *Zoom* terhadap motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti, sehingga menjadi bahan evaluasi bagi guru untuk dapat memberikan stimulus kepada peserta didik yang memiliki motivasi belajar yang kurang.

- b. Peserta didik

Bagi peserta didik penelitian ini sangat bermanfaat untuk mengukur sejauh motivasi belajarnya dan semakin mengenal teknologi sehingga prestasi belajarnya untuk senantiasa dipertahankan dan ditingkatkan.

- c. SDIT ASSU'ADAA Bekasi

Penelitian ini dapat menjadi sumbangsi pemikiran bagi lembaga pendidikan SDIT ASSU'ADAA Bekasi khususnya mengenai pengaruh metode pembelajaran daring melalui aplikasi *Zoom* terhadap motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti.

- d. Peneliti

Bagi peneliti penelitian ini sangat bermanfaat dalam meningkatkan pengetahuan dan pengalaman mengenai pengaruh metode pembelajaran daring melalui aplikasi *Zoom* terhadap motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti.

E. Kerangka Berpikir

Pertama-pertama penelitian akan dilaksanakan di dua kelas, kelas pertama yaitu kelas yang pertama akan menjadi kelas eksperimen dan kelas yang kedua akan menjadi kelas kontrol. Proses yang akan dilakukan dua kelas tersebut akan diberikan perlakuan dengan cara yang berbeda, setelah itu dua kelas akan melaksanakan proses pembelajaran dengan cara yang berbeda dan terakhir setiap kelas akan diberikan *posttest*.

Kelas yang akan dijadikan kelas eksperimen ialah kelas yang akan menggunakan metode pembelajaran daring melalui aplikasi *Zoom* pada proses pembelajaran pendidikan agama islam berlangsung. Kata metode menurut bahasa artinya cara atau jalan. Istilahnya, metode pembelajaran adalah sebuah cara yang digunakan guru untuk berinteraksi kepada peserta didik dalam menyampaikan materi pelajaran pada saat kegiatan belajar mengajar berlangsung. Metode pembelajaran tersebut harus disesuaikan dengan kebutuhan dan pokok bahasan yang akan diajarkan (Prihatini, 2017). Berdasarkan arti katanya, Daring adalah Dalam Jaringan atau biasa disebut *online*. Menurut Hakimian pembelajaran daring merupakan pembelajaran tanpa tatap muka secara langsung antara guru dan peserta didik, tetapi dilakukan melalui *online*. Pembelajaran dilakukan melalui *video conference*, *e-learning* atau *distance learning* (Hakiman, 2020). Dari beberapa pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa, metode pembelajaran daring adalah sebuah cara yang digunakan guru untuk berinteraksi kepada peserta didik dalam menyampaikan materi pelajaran yang dilakukan secara *online* dengan melalui *video conference*, *e-learning* atau *distance learning* pada saat kegiatan belajar mengajar berlangsung. Aplikasi *Zoom Cloud Meeting* atau biasa yang disebut *Zoom Meeting* merupakan sebuah aplikasi yang dapat melaksanakan kegiatan meeting atau diskusi secara bersama seperti bertatap muka secara langsung tanpa harus bertemu secara fisik

melalui jaringan internet. Aplikasi untuk *video conference* ini mudah sekali di instal pada perangkat PC, Laptop dan Mobile (Ripai, 2020). *Zoom Meeting* ini sendiri sangat cocok sekali digunakan untuk melakukan video conference pada pelaksanaan kegiatan belajar mengajar dimusim pandemi Covid-19 ini.

Langkah-langkah penerapan metode pembelajaran daring melalui aplikasi *Zoom* yang telah dilakukan di SDIT ASSU'ADAA Bekasi pada saat pembelajaran dilakukan dirumah adalah sebagai berikut :

1. Guru mengirimkan link aplikasi *Zoom* kepada peserta didik melalui group *WhatsApp* kelas untuk memulai pelajaran
2. Peserta didik memulai join dengan mengklik link yang dikirim oleh guru
3. Guru disini sebagai host atau pengendali aplikasi *Zoom* yang sedang berlangsung, guru dapat mematikan mikrofon dan video peserta didik saat pembelajaran berlangsung
4. Ketika pelajaran dimulai guru akan menampilkan materi pelajaran dapat berbentuk *PowerPoint* atau Video melalui *ScreenShare*
5. Peserta didik dapat memperhatikan materi yang telah disajikan guru baik berbentuk *PowerPoint* atau Video dilayar handphone atau laptop.

Adapun kelas yang akan dijadikan sebagai kelas kontrol ialah kelas yang tanpa menggunakan metode pembelajaran daring melalui aplikasi *Zoom* atau metode pembelajaran yang biasa digunakan dalam proses pembelajaran pendidikan agama Islam berlangsung pada saat tatap muka di kelas. Tujuan dilakukan penelitian ini untuk mengetahui seberapa pengaruhnya menggunakan metode pembelajaran daring melalui aplikasi *Zoom* atau tanpa menggunakan menggunakan metode tersebut terhadap motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran pendidikan agama islam, apakah meningkat motivasi belajar peserta didik ataupun sebaliknya.

Motivasi belajar merupakan variabel yang terdiri dari dua kata yaitu motivasi dan belajar, yang keduanya mempunyai makna tersendiri. Jika membahas mengenai motivasi, sering kali disandingkan dengan kata motif. Sesuai dengan penelusuran peneliti, motif dapat diartikan sebagai gerak atau sesuatu yang mendorong individu untuk bergerak. Sedangkan motivasi, menurut Mc Donald adalah suatu perubahan energi yang terjadi pada individu yang ditandai dengan timbulnya perasaan dan

reaksi atau tindakan untuk mencapai tujuan tertentu. Sedangkan belajar menurut Slameto adalah suatu proses usaha untuk mendapatkan perubahan pada tingkah laku. Dengan demikian yang dimaksud dengan motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak yang terletak di dalam diri peserta didik yang memunculkan niat untuk melakukan kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar itu dapat tercapai (Cahyani et al., 2020).

Adapun motivasi belajar peserta didik meliputi beberapa dimensi yang dapat dijadikan indikator (Ramadhon et al., 2017), yaitu :

- a. Ketekunan dalam belajar (subvariabel)
 1. Kehadiran di sekolah (indikator)
 2. Mengikuti KBM di kelas (indikator)
 3. Belajar di rumah (indikator)
- b. Ulet dalam menghadapi kesulitan (subvariabel)
 1. Sikap terhadap kesulitan (indikator)
 2. Usaha mengatasi kesulitan (indikator)
- c. Minat dan ketajaman perhatian dalam belajar (subvariabel)
 1. Kebiasaan dalam mengikuti pelajaran (indikator)
 2. Semangat dalam mengikuti KBM (indikator)
- d. Berprestasi dalam belajar (sub variabel)
 1. Keinginan untuk berprestasi (indikator)
 2. Kualifikasi hasil (indikator)
- e. Mandiri dalam belajar (sub variabel)
 1. Penyelesaian tugas/PR (indikator)
 2. Menggunakan kesempatan di luar jam pelajaran (indikator).

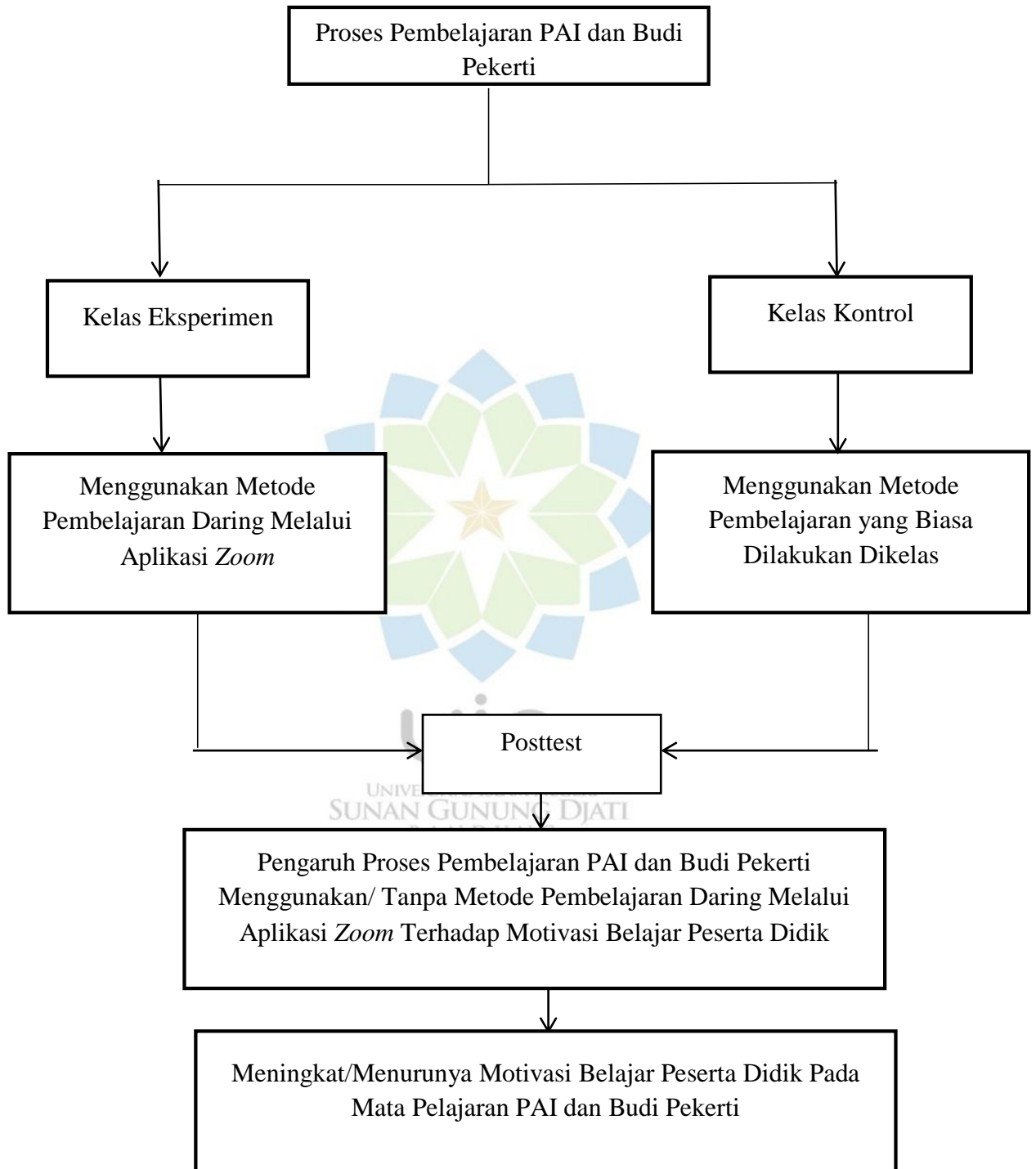
Istilah peserta didik itu merupakan anggota masyarakat yang berusaha mengembangkan potensi diri melalui proses pembelajaran yang tersedia pada jalur, jenjang, dan jenis pendidikan tertentu, berdasarkan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang SISDIKNAS yang terdapat dalam BAB I Pasal 1 Poin keempat (Harahap, 2016). Pendidikan merupakan suatu kegiatan bimbingan, pengajaran dan pelatihan yang dilakukan secara terencana dan sadar untuk tujuan yang hendak dicapai. Kegiatan pembelajaran PAI dan Budi Pekerti

diarahkan untuk meningkatkan keyakinan, pemahaman, penghayatan, pengalaman, dan pengamalan ajaran agama Islam bagi siswa agar terciptanya keshalehan atau kualitas keagamaan pribadi yang baik, juga untuk membentuk keshalehan sosial (kecakapan hablun min an-nas). Kecakapan sosial berlaku untuk seluruh umat di muka bumi, baik orang-orang terdekat, orang-orang yang tidak satu agama, maupun dalam berbangsa dan beragama (Muttaqin, 2020).

Dari uraian di atas dalam kerangka berpikir penelitian ini dapat digambarkan dalam skema di bawah ini.



Gambar 1.1 Kerangka Berpikir



F. Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara dari persoalan yang diteliti. Oleh karena itu hipotesis berfungsi sebagai kemungkinan untuk menguji kebenaran suatu teori. Sehubungan dengan rumusan masalah yang dikemukakan, maka terdapat sebuah hipotesis dalam penelitian ini yang perlu dibuktikan kebenarannya yaitu :

(Ha) : Terdapat Pengaruh Metode Pembelajaran Daring Melalui Aplikasi *Zoom* Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas III SD Pada Mata Pelajaran PAI dan Budi Pekerti.

Penelitian ini terdapat dua variabel yaitu Metode Pembelajaran Daring Melalui Aplikasi *Zoom* dan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas III SD Pada Mata PAI dan Budi Pekerti.

G. Hasil Penelitian Relevan

Peneliti yang relevan dengan penelitian ini adalah :

1. Pengaruh Strategi Mengajar Guru terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PAI : Penelitian Terhadap Siswa Kelas V SD Negeri Sintabaki Subang oleh Nina Anggraeni AR Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Negeri Islam Sunan Gunung Djati Bandung pada Tahun 2019

Berdasarkan hasil penelitian di atas ditemukan bahwa terdapat pengaruh strategi mengajar guru terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PAI. Yang menjadi persamaan antara penelitian di atas dengan penelitian ini adalah membahas motivasi belajar peserta didik yang menjadi Variabel Y, penelitian juga sama-sama menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif. Adapun perbedaan penelitian di atas dengan penelitian ini adalah penelitian di atas menggunakan pengaruh strategi mengajar guru sebagai Variabel X, sedangkan penelitian ini menggunakan pengaruh metode pembelajaran daring melalui aplikasi *Zoom* sebagai Variabel X, metode penelitiannya pun berbeda, penelitian di atas menggunakan metode penelitian deskriptif sedangkan penelitian ini menggunakan metode penelitian kuasi eksperimen (AR, 2019).

2. Pengaruh Penerapan Metode Numbered Head Together (NHT) terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PAI dan Budi Pekerti :

Penelitian terhadap Siswa kelas X SMAN 1 Patokbeusi Kecamatan Patokbeusi Kabupaten Subang oleh Rina Nursyifa Gunawan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Negeri Islam Sunan Gunung Djati Bandung pada Tahun 2018.

Berdasarkan hasil penelitian di atas ditemukan bahwa terdapat pengaruh penerapan metode numbered head together terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PAI dan budi pekerti. Yang menjadi persamaan antara penelitian diatas dengan penelitian ini adalah membahas motivasi belajar peserta didik yang menjadi Variabel Y, penelitian juga sama-sama menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif dan metode penelitian kuasi eksperimen. Adapun perbedaan penelitian diatas dengan penelitian ini adalah penelitian diatas menggunakan pengaruh penerapan metode numbered head together sebagai Variabel X, sedangkan penelitian ini menggunakan pengaruh metode pembelajaran daring melalui aplikasi *Zoom* sebagai Variabel X (Gunawan, 2018).

3. Pengaruh Model TAI (Team Assisted Individualization) terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik: Penelitian Quasi Eksperimen di kelas III MIN I Kota Bandung oleh Fia Alifah Putri Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Negeri Islam Sunan Gunung Djati Bandung pada Tahun 2018.

Berdasarkan hasil penelitian diatas ditemukan bahwa terdapat pengaruh model tai (team assisted individualization) terhadap motivasi belajar siswa pada pembelajaran tematik. Yang menjadi persamaan antara penelitian diatas dengan penelitian ini adalah membahas motivasi belajar peserta didik yang menjadi Variabel Y, penelitian juga sama-sama menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif dan metode penelitian kuasi eksperimen. Adapun perbedaan penelitian diatas dengan penelitian ini adalah penelitian diatas menggunakan pengaruh model TAI (team assisted individualization) sebagai Variabel X, sedangkan penelitian ini menggunakan pengaruh metode pembelajaran daring melalui aplikasi *Zoom* sebagai Variabel X (Putri, 2018).

4. Pengaruh Intensitas Game Online di Rumah terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (Penelitian Kelas XI IPS di SMA Al-Islam Kecamatan Cibiru Kabupaten Bandung) oleh Ulya Ulfiah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Negeri Islam Sunan Gunung Djati Bandung pada Tahun 2020.

Berdasarkan hasil penelitian di atas ditemukan bahwa terdapat pengaruh intensitas game *online* di rumah terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan agama islam. Yang menjadi persamaan antara penelitian diatas dengan penelitian ini adalah membahas motivasi belajar peserta didik yang menjadi Variabel Y, penelitian juga sama-sama menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif. Adapun perbedaan penelitian diatas dengan penelitian ini adalah penelitian diatas menggunakan pengaruh intensitas game *online* di rumah sebagai Variabel X, sedangkan penelitian ini menggunakan pengaruh metode pembelajaran daring melalui aplikasi *Zoom* sebagai Variabel X, metode penelitiannya pun berbeda, penelitian diatas menggunakan metode penelitian korelasional sedangkan penelitian ini menggunakan metode penelitian kuasi eksperimen (Ulfiah, 2020).

5. Penelitian Quasi Eksperimen pada Siswa Kelas X di SMAN 26 Kota Bandung oleh Hesti Nur'Azmi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Negeri Islam Sunan Gunung Djati Bandung pada Tahun 2019. Berdasarkan hasil penelitian di atas ditemukan bahwa terdapat pengaruh media edmodo terhadap hasil belajar siswa pada materi ekosistem. Yang menjadi persamaan antara penelitian di atas dengan penelitian ini adalah membahas pengaruh sesuatu terhadap pembelajaran yang menjadi Variabel X, penelitian juga sama-sama menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif dan metode penelitian kuasi eksperimen. Adapun perbedaan penelitian di atas dengan penelitian ini adalah penelitian di atas menggunakan pengaruh media edmodo sebagai Variabel X, dan hasil belajar siswa sebagai Variabel Y, sedangkan penelitian ini menggunakan pengaruh metode pembelajaran daring melalui aplikasi *Zoom* sebagai Variabel X, dan motivasi belajar peserta didik sebagai Variabel Y