

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Coronavirus Disease 2019 atau yang populer dengan sebutan Covid-19 merupakan varian virus baru yang dapat menyerang manusia dengan gejala klinis yang beragam, mulai dari gejala flu biasa seperti batuk, pilek, nyeri tenggorokan, nyeri otot, sakit kepala dan sampai yang berkomplikasi berat dan mengakibatkan kematian.

Virus ini dianggap berbahaya karena penularannya yang mudah dan cepat dari manusia ke manusia. Orang yang terinfeksi virus, ia dapat menularkan kepada orang lain melalui percikan-percikan yang keluar dari hidung atau mulut ketika orang tersebut berbicara, batuk, atau bersin. Percikan-percikan ini relatif berat, perjalanannya tidak jauh dan jatuh ke tanah dengan cepat. Droplet atau percikan-percikan ini dapat menempel di benda dan permukaan benda lainnya di sekitar orang seperti meja, gagang pintu. Orang dapat terinfeksi dengan menyentuh benda atau permukaan tersebut, kemudian menyentuh mata, hidung, atau mulut mereka. Sebagai upaya antisipasi penyebaran virus, pemerintah melalui kementerian kesehatan dan penyuluh kesehatan menganjurkan untuk melakukan *physical distancing*, yaitu menjaga jarak minimal satu meter dengan orang lain, menghindari kerumunan, rajin mencuci tangan dengan sabun dan air mengalir, diam di rumah, dan bila terpaksa ada keperluan untuk keluar rumah maka harus menggunakan masker.

Dampak dari Covid-19 ini mempengaruhi seluruh sektor kehidupan secara global, mulai dari sektor kesehatan, ekonomi, pariwisata, dan sektor pendidikan. Sejak ditetapkan sebagai pandemi, sektor pendidikan termasuk yang mengalami dampak perubahan aktivitas yang sangat signifikan. Beberapa negara, ketika awal mula muncul dan penyebaran Covid-19 ini, melakukan kebijakan menutup aktivitas sekolah-sekolah dan universitas-universitasnya. Termasuk negara Indonesia yang menetapkan kebijakan kegiatan sekolah formal dilaksanakan secara jarak jauh.

Untuk melindungi warganya dan mencegah agar tidak menjadi klaster baru dalam penyebaran virus, beberapa kepala daerah menguatkan kebijakan pemerintah pusat dengan mengeluarkan surat keputusan tentang aktivitas belajar mengajar yang dilaksanakan di rumah masing-masing atau pembelajaran jarak jauh (PJJ). Gubernur Jawa Barat melalui dinas pendidikan menerbitkan surat edaran dengan nomor 443/3302-Set.Disdik, tentang pelaksanaan ujian nasional dan kegiatan belajar mengajar pada satuan pendidikan di Jawa Barat dalam rangka pencegahan Covid-19 pada satuan pendidikan serta perkembangan kondisi saat ini.

Ada hal yang masih bisa membuat praktisi pendidikan tersenyum dan optimis, pandemi covid-19 ini terjadi dan dunia sudah memasuki era revolusi industri 4.0. Ciri dari revolusi 4.0. ini ialah ditandai dengan adanya *Internet of Things* (IoT), yaitu teknologi dengan memanfaatkan jaringan internet yang memudahkan terhubung untuk berkomunikasi dan berinteraksi antara sesama manusia. Sebagai perbandingan, ketika revolusi industri 3.0. kita hanya dapat mengirimkan uang dengan bantuan mesin anjungan tunai mandiri (ATM). Dan sekarang, dengan bantuan internet, kita dapat terhubung dan mengirim uang di mana dan kapan saja selama terhubung dengan jaringan internet. Pada masa ini, internet bergerak dengan pasti untuk menempatkan posisinya menjadi kebutuhan pokok hampir setiap individu. Internet pun, dengan nilai gunanya diaplikasikan dalam setiap komponen dari sistem kehidupan manusia, yaitu dalam bidang ekonomi, kesehatan, olahraga, politik, dan pendidikan.

Optimisme bagi praktisi pendidikan, yaitu masih dapat melaksanakan aktivitas pendidikan dengan bantuan internet ini. Internet dapat dijadikan sebagai sumber belajar dan sarana proses pembelajaran. Sebagai sumber belajar, internet menyediakan bermacam informasi yang dapat diakses dalam waktu lebih singkat dibandingkan dengan pencarian informasi cara tradisional. Sebagai sarana proses belajar mengajar, internet memfasilitasi kepada pengguna, yaitu guru dan peserta didik melalui e-mail dan konferensi (chat room), file, dan world wide web -sumber multimedia interaktif (Schunk, 2012:453).

Menindaklanjuti surat edaran dari gubernur Jawa Barat, kepala SMA Negeri 4 Sukabumi pun mengeluarkan surat edaran yang serupa dengan nomor surat 421.3/956/SMA.4/CADISDIKWIL V/III/2020 tentang pelaksanaan pembelajaran yang dilaksanakan siswa secara mandiri di rumah atau pembelajaran dilaksanakan secara jarak jauh. Kepala sekolah juga memohon kepada bapak ibu guru mata pelajaran mempersiapkan materi beserta evaluasi pembelajarannya untuk disampaikan kepada setiap siswa melalui aplikasi Google Classroom dibawah koordinasi wakasek kurikulum beserta tim IT dan wali kelas (Surat Edaran Nomor 421.3/956/SMA.4/CADISDIKWIL V/III/2020 Tentang Pencegahan COVID-19 Di Sekolah, 2020).

Pembelajaran jarak jauh ialah sistem pembelajaran yang dilaksanakan secara terpisah antara aktivitas pengajaran oleh guru dan kegiatan belajar oleh siswa (Uno, 2009). Sekat pemisah kedua kegiatan tersebut dapat berupa jarak, yaitu jarak fisik dan jarak non fisik. Jarak fisik misalnya seorang siswa yang tidak dapat mengikuti kegiatan belajar secara tatap muka langsung dengan pengajarnya, karena domisilinya jauh dari lokasi institusi pendidikan. Sedangkan jarak non fisik ialah dimana domisili siswa dekat dengan lokasi institusi pendidikan tetapi ia tidak dapat mengikuti kegiatan belajar di institusi tersebut. Kegiatan belajar di masa pandemi ini, termasuk dalam kategori pembelajaran jarak jauh yang disebabkan oleh jarak non fisik.

Agar proses belajar mengajar tetap berjalan dan peserta didik tetap terlayani dalam memperoleh ilmu pengetahuan, guru harus pandai menggunakan pendekatan secara arif dan bijaksana, bukan sembarangan pendekatan yang dapat merugikan anak didik (Basri, 2017:61). Guru juga dituntut untuk bisa mendesain pembelajaran, agar proses pembelajaran ini terlaksana secara efektif dan efisien. Mendesain pembelajaran berarti menganalisis atau mempertimbangkan dengan cermat segala kemungkinan dan mengarahkan kepada tujuan yang dikehendaki.

Belajar dan mengajar sebagai suatu proses mengandung tiga unsur yang dapat dibedakan, yakni tujuan pengajaran (instruksional), pengalaman (proses) belajar-mengajar, dan hasil belajar. Ketiga kegiatan ini, sebagai sebuah sistem yang saling terhubung dan tidak dapat dipisahkan. Pengalaman belajar merupakan

implementasi dari tujuan instruksional. Keberhasilan proses belajar mengajar dapat dilihat dari hasil belajar. Hasil belajar harus sesuai dengan tujuan instruksional.

Hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku yang intensional, yaitu perubahan yang terjadi dalam proses belajar adalah berkat pengalaman atau praktik yang dilakukan dengan disengaja dan disadari, atau dengan kata lain bukan karena kebetulan (Syah, 1995:115). Karakteristik ini mengandung konotasi bahwa siswa menyadari akan adanya perubahan yang dialami atau sekurang-kurangnya ia merasakan adanya perubahan dalam dirinya.

Perubahan perilaku tersebut dirangkum dalam tiga domain hasil belajar, yaitu afektif, dimensi hasil belajar aspek sikap, kognitif ialah hasil belajar berbentuk pengetahuan yang diperoleh dengan menggunakan akal pikiran, psikomotor ialah perubahan kemampuan dalam aspek keterampilan siswa.

Hasil belajar yang maksimal dapat diraih dengan memperhatikan faktor-faktor yang mempengaruhinya. Faktor-faktor tersebut sebagai berikut: *Pertama* faktor internal siswa, yang terdiri dari aspek fisiologis dan aspek psikologis. *Kedua* faktor eksternal siswa, yaitu lingkungan sosial yang terdiri dari keluarga, guru dan staf, masyarakat dan teman. Lingkungan nonsosial, yaitu rumah, sekolah, peralatan dan alam.

Faktor psikologis yang berperan penting dan berkontribusi terhadap capaian maksimal hasil belajar ialah motivasi dan kemandirian siswa. Pembinaan kemandirian dan rasa tanggung jawab peserta didik merupakan tujuan paling substansial dalam tujuan pendidikan Agama Islam (Basri & Saebani, 2010:144). Kemandirian siswa, dalam profile lulusan pelajar Pendidikan Agama Islam diwujudkan dalam karakter siswa yang bertanggung jawab selama proses belajar dan hasil belajarnya.

Kegiatan belajar, seperti membaca buku, mengali informasi ilmiah di internet, menuangkan gagasan dan ide dalam bentuk tulisan belum menjadi kebutuhan pokok para pelajar. Berdasarkan diskusi yang penulis lakukan dengan beberapa rekan guru PAI, ditemukan perilaku siswa yang sangat memperihatinkan. Fakta di lapangan, ketika siswa mendapat tugas dari guru untuk membuat makalah, ada

beberapa siswa yang format, isi, bahkan jenis huruf makalah tersebut sama antara satu dengan siswa lainnya. Perilaku tersebut menunjukkan bahwa siswa masih belum mandiri dalam belajarnya, tidak menampilkan siswa yang bertanggungjawab atas tugasnya sebagai pelajar. Padahal kemandirian merupakan kunci sukses, baik selama tercatat sebagai pelajar maupun setelah menyelesaikan tugas belajar dalam tingkatan tertentu.

Untuk mengantisipasi kejenuhan belajar pada masa pembelajaran jarak jauh ini, diperlukan sebuah media yang dapat memotivasi siswa untuk mau belajar secara mandiri, serta dapat menanamkan rasa tanggung jawab siswa akan tugas belajarnya. Penerapan teori belajar sosial dengan bantuan platform edpuzzle merupakan salah satu alternatif pilihan yang tersedia untuk dijadikan sarana pembelajaran jarak jauh. Edpuzzle adalah media berbasis website yang dapat membantu pengajar dalam proses pembelajaran dengan fasilitas yang tersedia ialah memilih video. Setelah memilih video, guru atau pengguna dapat mengedit, memotong dan menambahkan di beberapa segmen video berupa memberikan komentar, menambahkan penguatan dari tayangan, menuliskan pertanyaan atau kuis.

Berbeda dengan situs berbasis website lainnya yang menyediakan konten video, seperti *youtube*, platform pembelajaran edpuzzle mengharuskan siswa untuk menyaksikan tayangan video sampai selesai, siswa tidak bisa untuk mempercepat tayangan video atau *menskip* tayangan yang disajikan oleh guru.

Sudah ada beberapa studi yang meneliti tentang penggunaan media edpuzzle ini. Seperti yang dilakukan oleh Amaliah dalam penelitiannya di SMPN 2 Sidoarjo (Amaliah, 2020). Studi ini dilakukan menggunakan metode studi kasus deskriptif. Hasil penelitian menggambarkan adanya peningkatan kemampuan berfikir analitik siswa dalam memahami narative teks.

Studi lain yang serupa tentang penggunaan edpuzzle dilakukan oleh Itok Dwi Budiarto. Penelitian yang dilakukan di SMAN 2 Kediri ini, meneliti tentang pengaruh media edpuzzle terhadap pemahaman materi hukum dasar Kimia. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ialah pendekatan kuantitatif dengan metode *one group pretes-postes design*. Pembelajaran Kimia dengan bantuan

media edpuzzle meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi hukum dasar Kimia (Budiarto, 2020:126).

Kedua studi yang membahas tentang penggunaan media edpuzzle tersebut, sama-sama meneliti tentang pengaruh edpuzzle terhadap kemampuan akademik siswa ranah kognitif, yaitu berfikir analitik dan peningkatan pemahaman siswa. Penelitian mereka belum menyentuh ranah afektif atau psikomotor siswa. Rencana penelitian penulis berusaha mengisi kekosongan tersebut, ialah untuk mengetahui penerapan teori belajar sosial dengan platform edpuzzle terhadap ranah atau domain afektif siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI).

Sebagai pendidik yang kreatif, terutama guru PAI, harus dapat menganalisa dan memahami karakteristik materi pelajaran yang diampunya. Mata pelajaran PAI di sekolah, dalam kurikulum nasional terdiri dari lima aspek, yaitu: aspek Alquran, Akidah, Akhlak, Syariah dan Tarikh. Kelima aspek tersebut memiliki karakteristik yang berbeda antara satu dengan lainnya. Aspek Alquran yang lebih dominan hapalan dan pemahaman terhadap dalil yang sudah pasti. Berbeda dengan aspek tarikh, yang lebih menekankan pada pengolahan informasi dan kritik fakta-fakta sejarah. Karena sifat yang khas dari aspek-aspek tersebut, maka pendekatan, pemilihan metode, dan pemanfaatan medianya pun tentu berbeda pula.

Dalam keterbatasan ini, bukan berarti guru hanya pasrah dan berpangku tangan terhadap keadaan pandemi ini. Guru dituntut agar lebih kreatif dan mau meluangkan waktu mencari beberapa aplikasi pembelajaran dalam jaringan (daring) dan berusaha menggabungkan dalam penggunaannya. Sehingga dengan penggabungan platform tersebut, akan menjadi sebuah media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik kompetensi yang akan disampaikan, sehingga aktivitas pembelajaran lebih menarik partisipasi belajar siswa, serta dapat mencapai hasil yang terbaik

Berdasarkan studi pendahuluan awal untuk menyikapi pembelajaran jarak jauh, guru berusaha supaya pembelajaran jarak jauh itu efektif seperti layaknya pembelajaran dengan tatap muka, memotivasi peserta didik, menanamkan

tanggung jawab, menegakkan kedisiplinan, melatih kemandirian belajar siswa. Di sekolah lokasi penelitian ini, telah melakukan upaya, dimana guru-guru yang ada di sini, tanpa terkecuali guru pendidikan Agama Islam memperbaiki pola pembelajaran dan pendekatan pembelajarannya.

Upaya untuk meningkatkan kemandirian dan hasil belajar peserta didik telah dilaksanakan pengembangan pembelajaran PAI dengan merancang berbagai program. Adapun program pengembangan yang telah dilakukan adalah merancang dan melaksanakan perangkat pembelajaran PAI berbasis daring dan luring, memilih media pembelajaran yang relevan dengan materi ajar, merancang assesmen kognitif dan non kognitif, melaksanakan tindak lanjut dari hasil assesmen, melakukan wawancara tentang kesulitan belajar, melakukan home visit kepada peserta didik yang memiliki masalah baik secara akademik maupun non akademik. Sehingga dengan upaya ini, proses pembelajaran jarak jauh diharapkan tidak merubah efektifitas, semangat, tanggungjawab, kedisiplinan dan kemandirian belajarnya.

Namun dalam kenyataannya, proses pembelajaran jarak jauh yang telah dilaksanakan dengan upaya yang maksimal, akan tetapi hasilnya tidak sesuai dengan yang diharapkan. Kemandirian belajar masih rendah, hal ini ditunjukkan dengan partisipasi dalam belajar yang rendah. Didapatkan dalam tiap kelas, ada sekitar 40% siswa yang belum memberikan respon dan menyelesaikan tugas yang telah diberikan oleh guru mata pelajaran PAI di kelas on-line. Hasil belajar pun belum memperlihatkan capaian yang maksimal, siswa masih belum faham dari materi yang diajarkan oleh guru, seperti yang dinyatakan oleh siswa *“kadang kurang ngerti sama bahan materi yang dikasih bapak/ibu guru apalagi yang cuman berupa dokumen, kalau video pembelajaran di youtube lumayan terserap”*, *“kurang termotivasi pak kalau belajar di rumah, kaya bawaannya males dan pengen rebahan. Akhir-akhirnya jadi sering menunda pekerjaan.”*¹. Dalam pelaksanaan penilaian akhir semester satu (PAS 1) masih ada sekitar 50,43 persen siswa yang memperoleh nilai dibawah kriteria ketuntasan minimal yang ditetapkan oleh sekolah.

¹ Hasil wawancara pada studi pendahuluan

Berdasarkan latar belakang di atas, penulis merasa tertarik melakukan penelitian untuk menyelesaikan persoalan tersebut yang dituangkan dalam judul penelitian “Penerapan Teori Belajar Sosial untuk Meningkatkan Kemandirian Belajar dan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Jarak Jauh pada Mata Pelajaran PAI”.

B. Rumusan Masalah

Dari uraian yang telah dipaparkan pada latarbelakang masalah, penulis memfokuskan penelitian yang diuraikan menjadi beberapa pertanyaan rumusan masalah yang diteliti, yaitu:

1. Bagaimana konsep pembelajaran teori belajar sosial dengan platform google classroom dan edpuzzle dalam pembelajaran jarak jauh pada mata pelajaran PAI di kelas XI SMA Negeri 4 Sukabumi ?
2. Bagaimana penerapan teori belajar sosial dengan platform google classroom dan edpuzzle dalam pembelajaran jarak jauh pada mata pelajaran PAI di kelas XI SMA Negeri 4 Sukabumi ?
3. Bagaimana kemandirian belajar siswa dengan penerapan teori belajar sosial dengan platform google classroom dan edpuzzle dalam pembelajaran jarak jauh pada mata pelajaran PAI di kelas XI SMA Negeri 4 Sukabumi ?
4. Bagaimana hasil belajar siswa dengan penerapan teori belajar sosial dengan platform google classroom dan edpuzzle dalam pembelajaran jarak jauh pada mata pelajaran PAI di kelas XI SMA Negeri 4 Sukabumi ?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian yang ingin dicapai dalam penelitian ini ialah :

1. Mengkaji konsep pembelajaran teori belajar sosial dengan platform google classroom dan edpuzzle dalam pembelajaran jarak jauh pada mata pelajaran PAI di kelas XI SMA Negeri 4 Sukabumi
2. Mengkaji penerapan teori belajar sosial dengan platform google classroom dan edpuzzle dalam pembelajaran jarak jauh pada mata pelajaran PAI di kelas XI SMA Negeri 4 Sukabumi

3. Menganalisis kemandirian belajar siswa dengan penerapan teori belajar sosial dengan platform google classromm dan edpuzzle dalam pembelajaran jarak jauh pada mata pelajaran PAI di kelas XI SMA Negeri 4 Sukabumi
4. Menganalisis hasil belajar siswa dengan penerapan teori belajar sosial dengan platform google classroom dan edpuzzle dalam pembelajaran jarak jauh pada mata pelajaran PAI di kelas XI SMA Negeri 4 Sukabumi

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dalam penelitian ini dapat ditinjau dari dua aspek:

1. Manfaat Teoritis

Pembelajaran dengan penerapan teori belajar sosial dengan platform google classroom dan edpuzzle dapat menambah khazanah teori keilmuan dalam bidang pembelajaran, terutama dalam hal yang berkaitan dengan model pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi universitas, penelitian ini dapat digunakan untuk menambah referensi perpustakaan dan referensi bagi mahasiswa yang akan meneliti terkait tema yang sama
- b. Bagi sekolah, hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan dalam mengambil kebijakan yang berkaitan dengan mata pelajaran Pendidikan Agama Islam
- c. Bagi guru PAI, dapat dijadikan sumbangan pemikiran untuk lebih meningkatkan kompetensi profesional guru PAI di SMA
- d. Bagi peneliti, hasil penelitian ini sebagai tambahan pemahaman dan wawasan tentang pembelajaran PAI di sekolah

E. Kerangka Berfikir

Agar variabel-variabel dalam penelitian jelas dan tidak mengandung multi tafsir, maka diperlukan kerangka pemikiran yang menerangkan masalah penelitian yang berhubungan dengan teori-teori yang mendukung variabel-variabel tersebut.

Teori belajar sosial ialah teori yang ditulis oleh Albert Bandura dengan fokus pada konsep belajar dengan pengamatan atau observasi. Dengan bantuan model yang dapat diobservasi yang diproses melalui fungsi informatif anak, dapat terjadi

proses pembelajaran (Bandura, 1997:22). Aplikasi teori belajar sosial dalam penulisan ini, memanfaatkan platform belajar google classroom dan edpuzzle dalam proses pembelajarannya.

Secara sederhana platform diartikan sebagai wadah untuk suatu hal dapat direncanakan, dikerjakan dan dijalankan dalam satu sistem. Seperti *gmail*, ia merupakan platform ‘wadah’ surat elektronik. *Gmail* menjadi wadah untuk menulis, mengirim dan menerima surat secara elektronik dalam jaringan.

Variabel dalam penelitian ini menggunakan dua platform belajar, yaitu google classroom dan edpuzzle. Pada masa pandemi ini, pembelajaran dilaksanakan secara jarak jauh dan diarahkan dalam prosesnya menggunakan platform google classroom.

Sedangkan edpuzzle merupakan platform *Video Learning* yang mudah digunakan dan sangat bersahabat dengan guru dan peserta didik. Dengan platform Edpuzzle sebagai media pembelajaran, guru dapat memilih video, mengedit dan menyematkan pertanyaan, menambahkan komentar dan menugaskannya kepada siswa.

Belajar secara sempit diartikan sebagai proses memperoleh pengetahuan. Secara luas, menurut Reber, belajar ialah suatu perubahan kemampuan bereaksi yang cenderung menetap sebagai hasil latihan yang diperkuat (Syah, 2017:66). Melengkapi pengertian belajar, proses kognitif memiliki peran sangat penting dalam aktivitas belajar (Syah, 2017:68).

Belajar tidak selalu harus terlibat langsung dengan pengalaman, seseorang dapat belajar dengan cara mengamati lingkungan sekitar atau model. Belajar dengan cara mengamati disebut juga dengan belajar observasional. Seorang siswa dapat belajar dengan cara menyaksikan model. Termasuk kategori model menurut Bandura ialah apa saja yang dapat menyampaikan informasi, seperti orang, video, film, televisi, ceramah, demonstrasi, tape, pameran, intruksi (Hergenhahn & Olson, 2008:361).

Pembelajaran berbasis jaringan, dimana Peserta didik belajar dengan cara mempelajari modul elektronik dari guru. Kemudian dengan kemampuan teknologi yang dapat memberitahukan aktivitas perkembangan hasil belajar siswa. Siswa

yang melihat hasil belajarnya tidak ada kemajuan yang baik, maka ia akan merubah strategi belajarnya meskipun tanpa ada keterlibatan guru. Perilaku tersebut berdampak terhadap refleksi diri akan kemampuan akademik dan kecakapan belajar pengaturan diri (*self regulated*). Belajar jarak jauh dengan bantuan situs belajar yang sesuai, dapat memberikan wawasan berharga bagi guru untuk menyiapkan bagi peserta didik dan mendorong mereka menjadi seorang siswa yang mandiri dalam belajar (Silverajah & Govindaraj, 2018).

Kemandirian belajar sebagai salah satu karakter yang menjadi tujuan pendidikan nasional. Tercatat di beberapa peraturan pemerintah, menetapkan kemandirian belajar sebagai sifat yang harus ditanamkan dan diajarkan secara tidak langsung kepada peserta didik. Dalam Peraturan Presiden Republik Indonesia tentang penguatan pendidikan karakter (Peraturan Presiden Republik Indonesia No 87 Tahun 2017 Tentang Penguatan Pendidikan Karakter, 2017), mandiri, disiplin, tanggungjawab dan kreatif merupakan karakter yang harus dikuatkan dari 18 karakter yang dipupuk dan dikembangkan oleh lembaga pendidikan.

Alquran, sebagai dasar sumber utama dalam penggalan nilai karakter yang menjadi tujuan Pendidikan Agama Islam, mengajarkan kepada umat Islam untuk mandiri. Dalam Alquran surat Al Baqarah {surat ke-2} ayat 48 digambarkan bahwa hubungan manusia dan Allah Swt bersifat personal baik dalam masalah pertaubatan, maupun dalam pertanggungjawaban mutlak di hari akhir atas amal perbuatan selama hidup di dunia (Madjid, 2000:346).

Kemandirian belajar merupakan faktor internal siswa yang berpengaruh terhadap hasil belajar dan kemampuan berdiri sendiri setelah siswa menyelesaikan pendidikannya. Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan, kemandirian belajar dapat ditunjukkan dalam indikator berikut : Tanggungjawab, disiplin, inisiatif, motivasi, dan percaya diri (Tahar & Enceng, 2006).

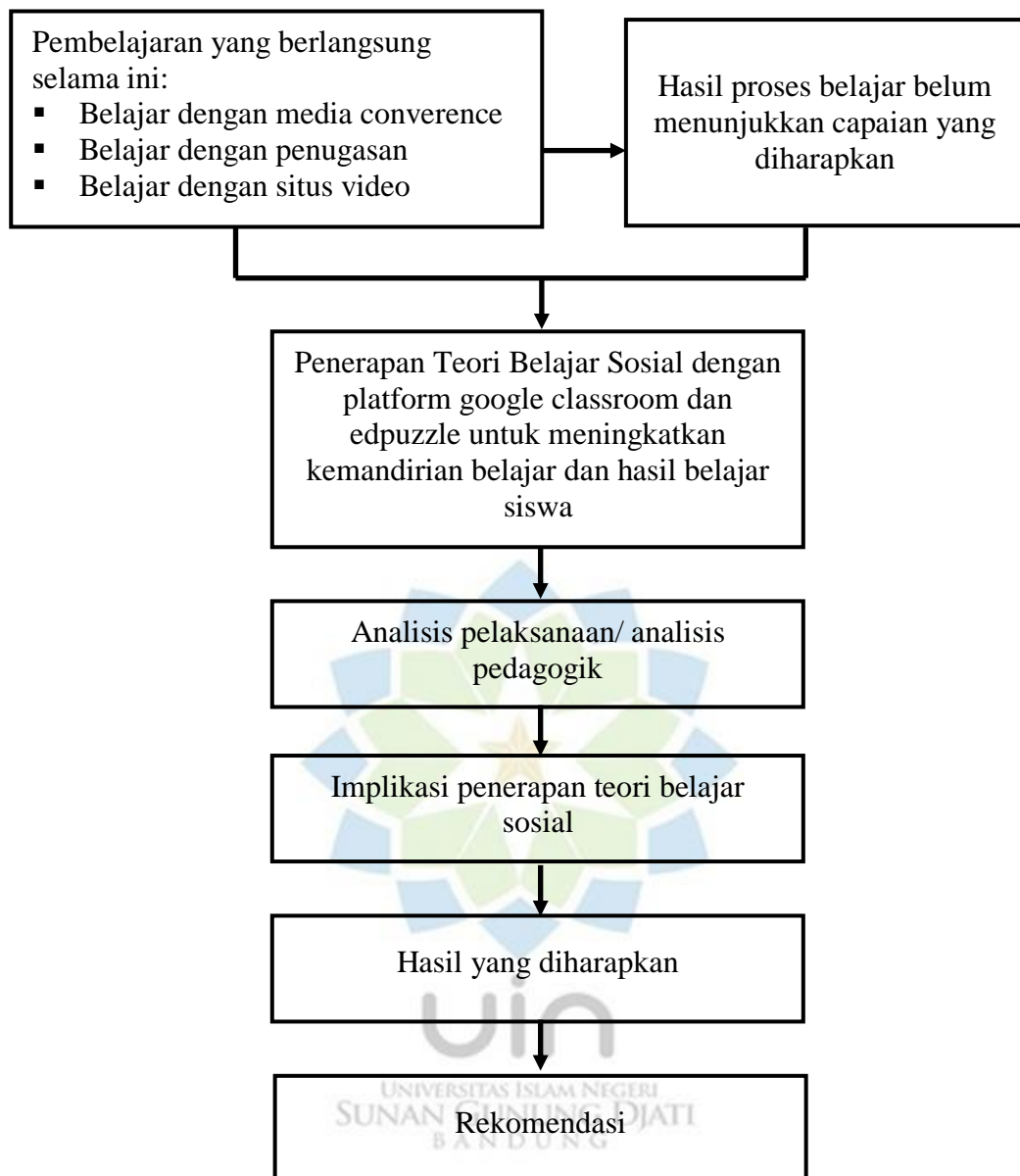
Menurut Sardiman, pembelajaran sejarah dapat dikatakan sebagai suatu proses kegiatan yang mendorong dan merangsang peserta didik untuk merekonstruksi dan mendapatkan pengetahuan sejarah (Sardiman, 2012:207). Dengan pengetahuan sejarah tersebut, terjadi proses internalisasi nilai yang terkait berbagai aspek

kehidupan, sehingga membawa perubahan tingkah laku dan membentuk kepribadian siswa yang tangguh (Hermawan, 2009:129).

Keterampilan pemahaman tentang sejarah peserta didik, dalam penelitian ini dari hasil belajar pada aspek kognitif. Dimensi kognitif menurut pendapat Anderson dan Krathwohl yang merevisi taksonomi Bloom, secara lengkap hasil belajar aspek kognitif terdiri dari enam tingkatan, yaitu: (1) mengingat (*remember*), (2) memahami (*understand*), (3) menerapkan (*apply*), (4) menganalisis (*analyze*), (5) mengevaluasi (*evaluate*), (6) mencipta atau membuat (*create*) (2017).

Berdasarkan pemaparan singkat tentang ketiga variabel penelitian, hubungannya secara ilustratif dapat digambarkan dalam kerangka pemikiran berikut:





Gambar 1. 1 - Kerangka Pemikiran

F. Hipotesis

Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian. hipotesis dibagi menjadi 2 jenis, yaitu hipotesis alternatif dan hipotesis nol. Hipotesis nol menyatakan tidak adanya perbedaan antara dua variabel atau tidak adanya pengaruh antar variabel. Sedangkan hipotesis alternatif menyatakan adanya hubungan antar variabel atau adanya perbedaan antara dua kelompok (Arikunto, 1996:70).

Pada penelitian ini penulis menggunakan hipotesis alternatif (H_a) dengan rumusan :

H_a : Penerapan teori belajar sosial dengan platform google classroom dan edpuzzle dapat meningkatkan kemandirian belajar dan hasil belajar siswa pada kompetensi sejarah islam masa modern di kelas XI SMA Negeri 4 Sukabumi.

G. Hasil Penelitian Terdahulu

Berdasarkan tinjauan pustaka, terdapat beberapa penelitian yang relevan yang dilakukan oleh peneliti sebelumnya, antara lain:

1. Dwitri Stepanili (2020) dari Universitas Islam Negeri Bandung Program Pascasarjana Pendidikan Agama Islam dalam tesis dengan judul “Implementasi *Flipped Classroom* untuk Meningkatkan Kemandirian Belajar dan Hasil Belajar Kognitif Siswa pada Mata Pelajaran PAI”.

Tujuan penelitian ini ialah untuk mengetahui pelaksanaan pembelajaran PAI dengan menerapkan model *Flipped Classroom* pada materi berpakaian syar’i di kelas X di SMKN 2 Baleendah. Tujuan utama penelitian dalam karya ini ialah bagaimana pengaruh pembelajaran dengan model *Flipped Classroom* terhadap kemandirian dan hasil belajar kognitif siswa. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif jenis kuasi eksperimen. Penelitian dilaksanakan dengan cara membandingkan dua kelas yang sederajat, dimana satu kelas eksperimen menerapkan model *Flipped Classroom* dan pembelajaran pada kelas kontrol menerapkan metode diskusi. Hasil penelitian menunjukkan model tersebut cocok untuk pembelajaran PAI, karena dapat meningkatkan rerata kemandirian belajar 6,23 dan meningkatkan hasil belajar kognitif sebesar 5,3 poin.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan adalah pada variabel Y^1 dan Y^2 , yaitu meneliti tentang kemandirian dan hasil belajar, serta metode yang digunakan ialah kuasi eksperimen. Adapun yang membedakannya ialah pada variabel X, di mana rencana penelitian penulis ialah meneliti tentang penggunaan model platform edpuzzle pada pembelajaran PAI materi Sejarah Islam.

2. Tiara (2017) dari Universitas Sebelas Maret Program Studi Magister Pendidikan dalam tesis dengan judul “Pengembangan Media E-Learning Model Web-Enhanced Course Berbasis Moodle untuk Meningkatkan

Kemandirian dan Hasil Belajar Ekonomi Peserta Didik SMA Negeri di Jember”.

Tujuan penelitian ialah untuk meningkatkan kemandirian dan hasil belajar KD perdagangan internasional peserta didik mata pelajaran Ekonomi di sekolah menengah atas di Jember dengan menerapkan media e-learning model web-enhanced berbasis moodle. Metode penelitian menggunakan research and development model Borg dan Gall yang terdiri dari tiga tahap, yaitu pendahuluan, pengembangan dan pengujian. Analisis data yang digunakan untuk mengetahui kebutuhan pengguna produk digunakan analisa data bersifat induktif. Dan untuk mengetahui kelayakan produk dengan analisa deskriptif serta untuk mengukur tingkat keefektifan kemandirian belajar menggunakan uji varian dua jalan dan keefektifan hasil belajar dengan uji t dengan sampel berbeda. Hasil penelitian menunjukkan, bahwa media tersebut layak digunakan untuk meningkatkan kemandirian dan hasil belajar ekonomi.

Penelitian ini memiliki kesamaan dengan rencana penelitian penulis. *Pertama* sama-sama menggunakan e-learning yang berbasis website. *Kedua* menganalisa pengaruhnya terhadap kemandirian dan hasil belajar siswa. Perbedaannya ialah dilihat dari variabel X yang menggunakan e-learning model Moodle dan metode penelitian yang menggunakan pendekatan Research dan Development (R and D).

3. Riella Anggun Hidayati (2020) dari Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang Program Magister Pendidikan Agama Islam dalam tesis dengan judul “ Pengembangan Media Pembelajaran E-Learning Berbasis Web melalui Blended Learning pada Mata Pelajaran sejarah Kebudayaan Islam dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di Madrasah Tsanawiyah Nusantara Kota Probolinggo”.

Tujuan penelitian ini ialah mengembangkan media pembelajaran berbasis website atau dapat disebut dengan e-learning ‘pembelajaran elektronik’. Metode yang digunakan ialah metode ADDIE dengan tahapannya, yaitu: analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Teknik pengumpulan data dengan cara metode campuran, yaitu menggabungkan metode kualitatif dan kuantitatif sekaligus. Hasil dari penelitian ialah terciptanya media pembelajaran e-learning

berbasis website. Media tersebut sangat layak untuk di ujicobakan. Tingkat efektifitas media dengan pendekatan blended learning menunjukkan hasil belajar yang meningkat dengan penghitungan bantuan statistik.

Penelitian ini, memiliki persamaan dengan rencana penelitian penulis, ialah dalam memanfaatkan media e-learning berbasis website dalam meningkatkan hasil belajar pada materi sejarah kebudayaan Islam. Adapun perbedaannya ialah dari media yang digunakan, penulis berencana meneliti keefektifan platform edpuzzle sebagai variabel X nya.

4. Evi Latifus Sirri dan Puji Lestari (2020) dari Universitas Siliwangi dalam jurnal dengan judul “Implementasi Edpuzzle Berbantuan Whatsapp Group sebagai Alternatif Pembelajaran Daring pada Era Pandemi”.

Latar belakang penelitian ini ialah, bagaimana guru harus membuat inovasi dan terobosan baru ketika menghadapi pembelajaran daring pada era pandemi. Tujuan penelitian ialah mendeskripsikan penggunaan Edpuzzle berbantuan Whatsapp group dalam pembelajaran matematika. Pendekatan dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif terhadap sampel siswa MTs di wilayah Ciamis berjumlah 8 orang. Teknik pengumpulan data dengan menggunakan angket dan hasil tes. Kesimpulan dari penelitian ialah siswa menyukai pembelajaran matematika dengan menggunakan Edpuzzle berbantuan Whatsapp dan siswa sangat berminat dengan proses pembelajarannya.

Persamaan penelitian ini dengan rencana penulis ialah dalam variabel X, yaitu menggunakan platform atau media edpuzzle yang akan diteliti efektifitasnya dalam kegiatan belajar mengajar pada masa pandemi ini. Adapun perbedaannya ialah dari pendekatan yang digunakan dalam penelitian dan analisa datanya. Penulis menggunakan pendekatan kuantitatif jenis kuasi eksperimen dan analisa data memanfaatkan statistik inferensial untuk menguji pengaruh dari variabel X terhadap variabel Y^1 dan Y^2 .

5. Silverajah dan Govindaraj (2018) dari Universitas Sunway College Malaysia dalam jurnal dengan judul “The Use of Edpuzzle to Support Low-Achiever’s Development of Self-Regulated Learning and Their Learning of Chemistry”

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui persepsi guru dan siswa terhadap aktivitas pembelajaran dengan menggunakan Edpuzzle. Tujuan pemanfaatan media tersebut ialah untuk membantu mengembangkan kecakapan belajar pengaturan diri bagi siswa yang rendah secara akademik. Partisipan dalam penelitian ini ialah 18 orang siswa pada mata pelajaran Kimia yang terdaftar di Australian Matriculation Programme di Sunway College Malaysia. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas, dengan teknik pengumpulan data survey yang terdiri dari pertanyaan tertutup dan pertanyaan terbuka. Hasil penelitian mengungkapkan bahwa penggunaan edpuzzle memberikan lingkungan belajar yang fleksibel bagi siswa, dimana dengan lingkungan seperti itu, membantu mengembangkan kecakapan belajar mandiri (*self regulated learning*).

Persamaan penelitian ini ialah dari aspek variabel X, yaitu penggunaan media atau platform edpuzzle. Adapun perbedaannya ialah dari variabel Y, dalam penelitian ini menguji pengaruh terhadap kecakapan belajar pengaturan diri. Sedangkan rencana penulis akan teliti ialah pengaruhnya terhadap kemandirian belajar dan hasil belajar. Perbedaan kedua ialah dari aspek pendekatan penelitian. Penelitian ini merupakan penelitian jenis kualitatif dengan metode penelitian tindakan kelas. Sedangkan rencana peneliti ialah dengan menggunakan pendekatan kuantitatif jenis kuasi eksperimen.

Dapat disimpulkan penelitian yang akan dilakukan penulis tidak sama dengan penelitian-penelitian sebelumnya, atau belum ada penelitian yang benar-benar sesuai dengan penelitian yang akan dilakukan oleh penulis. Dengan demikian, penulis merasa yakin untuk melanjutkan dan menemukan hal baru dalam bidang pendidikan dengan rencana penelitian ini.