

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Pendidikan mengambil peranan penting dalam menyediakan ruang bagi proses belajar-mengajar. Penyelenggaraan pendidikan pun berkontribusi melahirkan generasi muda yang unggul dan membentuk karakteristik yang berbudi pekerti luhur. Pendidikan harus dibuat menyenangkan. Sehingga, akan tumbuh motivasi tinggi dan rasa percaya diri untuk belajar. Tetapi, Motivasi belajar itu akan timbul juga disebabkan beberapa faktor dan media yang mendukungnya

Perkembangan pendidikan dari masa ke masa semakin modern. Pendidikan seakan telah mengikuti pesatnya zaman. Zaman yang dihasilkan oleh era globalisasi ini tidak akan terlepas oleh canggihnya teknologi. Dalam buku Japar yang berjudul “Teknologi dan Informasi Pendidikan” Globalisasi mempengaruhi dunia pendidikan, khususnya perkembangan teknologi. (D. Kartawiguna, 2015). Teknologi sendiri merupakan alat yang digunakan dalam hal apapun. contohnya, saat mesin atau perangkat diciptakan yang berawal dari pengetahuan ilmiah manusia sehingga suatu pekerjaan terasa mudah untuk dilakukan.

Berbicara peran teknologi berarti telah memanfaatkan media sebagai alat untuk membantu pembelajaran. Kata pembelajaran sering diuraikan sebagai langkah secara sengaja, terarah, terencana dan terorganisir sesuai harapan yang dituju. Adapun Pembelajaran bisa disebut juga berbagai komponen yang akhirnya membentuk sistem

yang saling berhubungan. Dalam buku Wina Sanjaya “Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran”, belajar adalah elemen manusia, bahan, peralatan, perangkat, dan proses yang berinteraksi untuk mencapai suatu tujuan. (Sanjaya, 2015)

Adanya perangkat media memiliki kesan guru sebagai pendidik harus mempunyai ide menciptakan pembelajaran yang efektif, edukatif dan inovatif. Para guru pun dituntut memiliki kemampuan dasar, mahir hingga kreatif menggunakan alat mediana baik dari tingkat kesulitan yang rendah hingga tinggi agar menunjang terwujudnya pembelajaran yang lebih baik. Maka, perlunya mempersiapkan dan membenah mulai dari konsep desain dan inovasi-inovasi dalam pembelajaran untuk menjawab dan menanggulangi tantangan bagi semua pihak khususnya guru dalam menciptakan suasana belajar-mengajar.

Kegiatan belajar-mengajar pasti memiliki media bahan ajar yang sangat penting. Ketersediaan media bisa membuka cakrawala pengetahuan yang lebih luas lagi. Misalnya di bidang pendidikan membuat sebuah gebrakan inovatif dan edukatif dalam proses pembelajaran. Adanya media, kemungkinan besar pembelajaran dilakukan dengan system daring (online jarak jauh).

System pembelajaran jarak jauh itu harusnya memiliki sifat fleksibilitas. Ini berarti sistem pendidikan yang lebih terbuka, fleksibel, kurang ketat dan mudahnya semua orang mengaksesnya, tanpa memandang usia, jenis kelamin, lokasi, kondisi sosial ekonomi, atau pengalaman pendidikan sebelumnya. Pendidikan bisa dinikmati

oleh siapa saja. Mereka semua punya hak untuk mengenyang dunia pendidikan. Baik itu pembelajaran itu dilakukan secara tatap muka bahkan jarak jauh sekalipun.

Oleh karena itu, ini bersinggungan dengan peran tenaga pendidik yang tugasnya bertambah. Kondisi yang sedang tidak baik-baik saja dengan beralihnya belajar menjadi online. Pendidik harus sigap dan tanggap bahkan cerdas dalam menetapkan media pembelajaran menjadi efektif dan tujuan pembelajaran pun bisa tercapai. Namun, realita di lapangan, menarik dan inovatifnya penggunaan media pembelajaran masih terbatas dan peran fungsionalnya kadang terabaikan. Seperti waktu sangat terbatas, media yang belum tepat, tidak tersedianya biaya, dan banyak faktor lainnya.

Penulis mencoba sedikit memberikan gambaran terkait pembelajaran saat ini yang berlangsung pada masa Covid-19 yang semuanya beralih menggunakan media teknologi. Penggunaannya pun secara online (jarak jauh) dengan bantuan hp/laptop dll. Pembelajaran seperti ini mengisyaratkan pendidik dan peserta didik tidak terjadinya interaksi secara langsung. Sebab, diantara keduanya berbeda jarak dan letak geografisnya. Apakah pembelajaran seperti ini sudah dapat memotivasi siswa dalam belajar? Apakah siswa merasa nyaman belajar dirumah tanpa harus pergi ke sekolah. Kemudian, apa yang harus dilakukan, agar pembelajaran tetap berlangsung?

Pembahasan penelitian ini berfokus kepada pembelajaran secara daring berbasis video animasi. Setidaknya, tidak bertatap muka secara langsung dengan siswa, diharapkan mereka dapat merasakan kehadiran seolah-olah guru sedang berada

didepan mereka memberikan materi melalui pembelajaran yang mereka lihat melalui video yang dikirim atau dibuat khusus langsung oleh pendidik sendiri. Ini menjadi stimulus yang positif bahwa pembelajaran tatap muka bisa diformulasikan kepada bentuk daring berbasis video.

Pembelajaran daring yang sedang dikaji penulis ini mengambil sampel data mata pelajaran Al Qur'an. Sebab, hal ini menyangkut pada background penulis sebagai guru Tahsin Al Qur'an di dua sekolah yakni Sekolah Insan Cermat dan SD Plus Intan Al Sali, Bandung. Penulis, sedikit terhambat dengan kondisi pandemi saat ini yang menekankan untuk menciptakan pembelajaran yang inovatif. Akhirnya, penulis mencoba melakukan tindakan *refresmentatif* dengan membuat video, yang nantinya mampu menghadirkan suasana kembali di sekolah yang situasinya hampir sama, anak-anak bisa melihat gurunya dilayar hp bukan di dalam kelas. Tidak menutup kemungkinan, adanya video ini bisa memberikan respon positif siswa untuk mengatasi rasa rindu dan akan berpengaruh pada aspek psikis anak yang mengharapkan kehadiran sosok yang guru untuk kembali mereka belajar.

Kemudian, Penulis pun akan merelevansikan pembahasan diatas dengan mengadopsi teori *Motivasi Belajar* dari *Mc Clelland*. Sederhananya teori yang nantinya akan menguatkan penelitian tentang jenis apa saja motivasi belajar siswa. Penerapan teori ini digunakan kepada siswa dan siswi SDIT Kelas V se-Kecamatan Cibiru. Langkah ini diambil, bahwa penulis sudah mengetahui perkembangan belajar peserta didik kelas V, namun belum seluruhnya, karena penulis akan semakin tertantang untuk mencari hasilnya secara meluas. Dimana fokus penelitian ini, dengan

menambah objek penelitian sehingga disana akan terjadi sebuah komparasi antara sekolah yang lain yang memiliki program (Tahsin Al Qur'an) yang sama. Apalagi pembahasan ini terjadi pada kondisi yang dimana siswa belajar secara daring/online. Seyogyanya, pembelajaran Al Qur'an yang relevan itu berhadap dengan guru, secara sederhana tatap muka. Namun, bagaimanakah kondisi pembelajaran hari ini yang serba sulit, akhirnya, pemanfaatan teknologi sangat dibutuhkan sekali. Fenomena alam yang terjadi dengan munculnya wabah Virus Covid-19 mengakibatkan pembelajaran dilaksanakan dirumah masing-masing dengan sistem daring (online) jarak jauh berbasis pembuatan Video Animasi mata pelajaran Al-Qur'an.

Berdasarkan penelitian pendahuluan bahwa proses pembelajaran saat itu masih berlangsung baik secara tatap muka. Namun, mengingat suasana saat ini sedang terjadinya pandemi, pembelajaran tatap muka beralih menjadi daring. Walaupun suasananya daring, hasil pembelajaran yang dilakukan siswa tidak kalah dengan pembelajaran tatap muka. Sehingga, diformulasikanlah oleh guru yang bersangkutan dengan upaya menciptakan pembelajaran daring yang efektif dan kompeten. Salah satunya dengan komunikasi jarak jauh seperti: *group classroom*, *Whatsap*, *zoom meeting* dll. Namun, setelah melakukan observasi awal dalam bentuk wawancara hasilnya masih belum maksimal. Sebab, pembelajaran ketika pandemi Covid-19 sangatlah terbatas ruang gerakannya. Bila dilakukan secara daring dan tidak ada formulasi bahan saat pembelajaran akan sangat kesulitan dalam melanjutkan pembelajaran. Sehingga, akan perlunya perkembangan. Salah satu terobosan yang

akan dilakukan dan diajukan oleh penulis adalah menciptakan pembelajaran daring semakin

Langkah-langkah pembelajaran melalui video animasi ini diimplementasikan dari mulai penyajiannya dengan membuat video menggunakan aplikasi. Salah satunya pada aplikasi power point. Dari aplikasi ini guru bisa bekreasi sesuai dengan imajinasinya. Namun, sayangnya media pembelajaran video dalam konteks pembelajaran Al Qur'an belum digunakan secara maksimal. Hasil wawancara pada tahap awal dengan guru sebagai objek sentral dalam penelitian ini, informasinya diketahui bahwasanya pihak sekolah sudah memfasilitasi LCD dan proyektor sebagai salah satu sarana penunjang media belajar. Sungguh disesali, belum semaksimal dengan tersedianya barang dan penunjang media. Secara kasat mata, pembelajaran Al Qur'an yang sedang dilakukan masih menggunakan media aplikasi sederhana seperti power point dan kadang pemberian pembelajaran melalui video ini sesekali diambil dari internet dan tidak terlihat originalitasnya dalam menyampaikan secara khas dalam pembelajaran Al Qur'an. Sehingga, akan dibuat sebuah kreatifitas dalam menyajikan pembelajaran berbasis video animasi yang dilakukan secara langsung oleh guru.

Berdasarkan latar belakang diatas penulis merasa tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul: *“Model Penerapan Pembelajaran Daring Berbasis Video Animasi Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas V Pada Mata Pelajaran Tahsin (Al Qur'an).”* Maka, disini peneliti akan menuliskan beberapa rumusan masalah yang

nantinya dijadikan sebagai bahasan yang akan disajikan dan diolah menjadi data yang valid.

## **B. Rumusan Masalah**

1. Apakah terdapat perbedaan konsep Model Pembelajaran Daring berbasis Video Animasi Mata Pelajaran Tahsin (Al Qur'an) pada Siswa Kelas V di SDIT (se-Kecamatan Cibiru)?
2. Apakah terdapat perbedaan implementasi Pembelajaran Daring berbasis Video Animasi Mata Pelajaran Tahsin (Al Qur'an) Sebelum-Sesudah Daring pada Siswa Kelas V di SDIT (se-Kecamatan Cibiru)?
3. Apakah terdapat faktor penunjang dan penghambat Proses Pembelajaran Daring berbasis Video Animasi Mata Pelajaran Tahsin (Al Qur'an) Sebelum-Sesudah Daring pada Siswa Kelas V di SDIT (se-Kecamatan Cibiru)?
4. Apakah Hasil Penerapan Pembelajaran Daring berbasis Video Animasi Mata Pelajaran Tahsin berpengaruh terhadap Motivasi dan Minat Belajar Siswa Kelas V di SDIT (se-Kecamatan Cibiru)?

### C. Tujuan Penelitian

Dalam pembahasan ini penulis meneliti konsep, proses penerapan, factor penunjang dan penghambat hingga hasilnya tentang model pembelajaran daring berbasis video animasi pada mata pelajaran Tahsin Al Qur'an. Setelah itu, data yang ada kemudian diolah hasilnya akankah menentukan pengaruh model pembelajaran daring berbasis video animasi terhadap motivasi belajar siswa. Salah satu objek penelitiannya kelas V SD

1. Untuk Mengetahui Perbedaan Konsep Model Pembelajaran Daring berbasis Video Animasi Mata Pelajaran Tahsin (Al Qur'an) daring pada Siswa Kelas V di SDIT (se-Kecamatan Cibiru)
2. Untuk Mengetahui Perbedaan Implementasi Pembelajaran Daring berbasis Animasi Mata Pelajaran Tahsin (Al Qur'an) Sebelum-Sesudah Daring pada Siswa Kelas V di SDIT (se-Kecamatan Cibiru)
3. Untuk Mengetahui adanya Faktor penunjang dan penghambat Proses Pembelajaran Daring berbasis Video Animasi Mata Pelajaran Tahsin (Al Qur'an) Sebelum-Sesudah Daring pada Siswa Kelas V di SDIT (se-Kecamatan Cibiru)
4. Untuk Mengetahui Pengaruh Hasil Penerapan Pembelajaran Daring berbasis Video Animasi Mata Pelajaran Tahsin terhadap Motivasi dan Minat Belajar Siswa Siswa Kelas V di SDIT (se-Kecamatan Cibiru).

## **D. Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini setidaknya memiliki dan menambah khazanah keilmuan yang baru dan berguna bagi pengembangan pengetahuan, baik secara teori maupun praktis:

### **1. Secara Teoritis**

Adanya penelitian ini dapat berguna mengetahui proses pembelajaran Al Qur'an dengan mendayagunakan teknologi semacam gadget dengan kecanggihannya menampilkan berbagai fitur media, sehingga pembelajaran Al Qur'an bisa dipelajari dimana dan kapan saja. Serta dapat mengetahui teori yang relevan pembelajaran Al Qur'an yang tidak seperti biasanya dengan model akses belajar dengan jangkauan yang jaraknya cukup jauh.

### **2. Secara Praktis**

Sebagai masukan positif sekolah untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Al Qur'an baik dari segi SDM, media maupun yang lainnya.

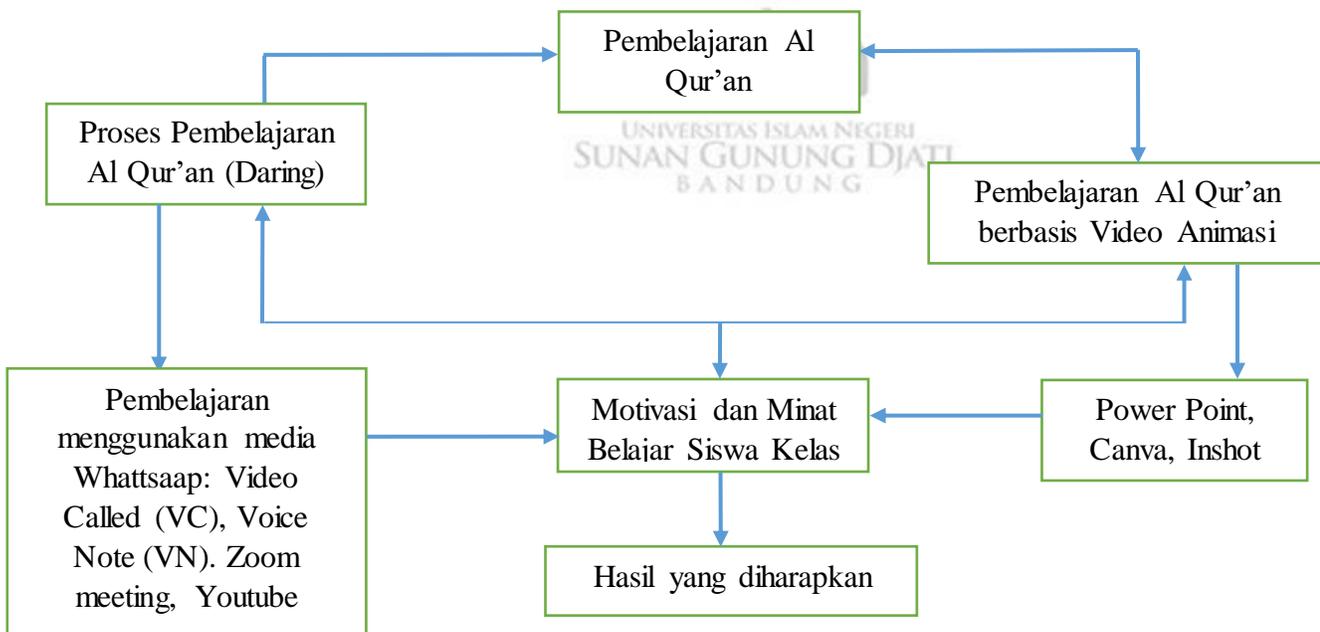
## **E. Kerangka Berpikir**

Dalam kerangka pemikiran secara konsep sebuah pijakan penelitian yang akan atau dikaji ulang untuk mencari jawaban sementara terhadap proses penelitian yang sedang dilakukan. Metode ini mengacu pada teori kuantitatif. Sebuah tradisi tertentu dalam sebuah perhitungan melalui proses pengamatan suatu objek yang diteliti dan keduanya saling berhubungan. Sedangkan menurut *Mantra* dalam buku *Moleong* yang berjudul: "Metodologi Penelitian Kuantitatif", bahwa model ini

nantinya akan menghasilkan data deskriptif setelah apa yang sudah diamati sebelumnya berupa ucapan dan perilaku seseorang.

Deskripsi materi yang akan dituangkan dalam bab 2 semuanya dibuatkan terlebih dahulu sebuah ide dalam kerangka pemikiran. Isi dari kerangka tersebut adalah masalah, solusi, dan analisis dengan cara tertentu. Tujuannya agar pembaca tidak harus membaca seluruh pembahasan topik, yang dijelaskan dengan menggunakan tabel untuk lebih memahami pokok-pokok pembahasan.

Adapun penelitian ini diberi judul “*Model Pembelajaran Daring Berbasis Video Animasi Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas V Pada Mata Pelajaran Tahsin (Al Qur’an) di SDIT se-Kecamatan Cibiru*”. Maka penulis membuat sebuah kerangka berfikir pada penelitian ini adalah sebagai berikut:



**Gambar. 1.1.** Kerangka Berpikir Model Penerapan Pembelajaran Al Qur'an Berbasis Video Animasi

Pembahasan diatas bertolak pada bagan tabel yang menitik beratkan pada hasil model penerapan proses pembelajaran Al Qur'an. Mengingat pembelajaran Al Qur'an semestinya dilakukan secara langsung berhadapan dengan pembimbing/guru atau dalam istilah keagamaan dinamakan ustadz. Pembelajaran Al Qur'an begitu dinikmati ketika berinteraksi langsung dengan seorang guru. Seorang pembimbing akan lebih spesifikasi dalam mengoreksi bacaan murid/siswa apabila terdapat kesalahan dalam membaca Al Qur'an.

Belajar Al Qur'an diawali dan diperkenalkan terlebih dahulu rumpun ilmunya seperti: Tajwid, Makhras, Tahsin dll. Nantinya, akan mempermudah dalam membaca Kalamullah yakni Al Qur'anul Karim. Kadang kondisi yang terjadi dalam kehidupan masyarakat, dimana sebagian sudah bisa melafalkan Al Qur'an namun, banyak juga yang belum fasih dalam membacanya. Tak hanya itu, dalam lembaga pendidikan pun yang dirasakan oleh sebagian besar peserta didik belum bisanya menguasai dan membaca Al-Qur'an dengan baik. Ini sebuah keadaan yang mengundang problematis dimana ketika anak masih belum lancar apalagi yang tidak bisa sama sekali, ini akan berimbas pada kondisi anak saat beranjak dewasa nanti. Apalagi kita yang beragama muslim semestinya sudah mulai belajar memperbaiki bacaan Al Qur'an baik secara mandiri maupun kelompok.

Perkembangan pendidikan saat ini, khususnya pada ruang lingkup lembaga pendidikan Islam yang notabene kental akan pembelajaran Islami yang bersumber hukum langsung yakni Al Qur'an. Sebagian besar programnya, tolak ukurnya pada pembiasaan untuk meningkatkan kemampuan dalam membaca Al Qur'an. Namun,

biasanya difasilitasi juga dalam membimbing siswa yang masih mulai mengenal huruf hijaiyah dengan diberikannya program membaca Iqra. Setelah dirasa mampu dan lancar pada tahap awal, anak akan dinaikkan levelnya untuk membaca Al Qur'an. Disini anak akan dibimbing oleh para pendidik yang berkompeten di bidangnya salah satunya guru Al Qur'an. Disamping dibantu oleh guru Pendidikan Agama Islam (PAI).

Mengingat kondisi saat ini yang terjadi hampir diseluruh belahan bumi mengalami situasi yang buruk adanya kasus pandemi Covid-19. Seluruh akses pendidikan beralih pada pembelajaran jarak jauh. Pemanfaatan media saat ini sangat dibutuhkan sekali. Salah satunya teknologi berbentuk gadget ataupun PC/laptop. Alat atau media ini nantinya akan digunakan dalam membuat sebuah produk pembelajaran yang berisi konten video animasi ataupun jenis lainnya. Kondisi saat ini pun akan berimbas pada sosok seorang guru yang dituntut harus memiliki keterampilan menggunakan teknologi berbasis aplikasi. Aktualisasi dilapangan semua pembelajaran dikemas dengan membuat sebuah video yang dimana esensi isi konten tidak jauh berbeda saat pembelajaran langsung didalam kelas. Ini akan menjadi sulit pasti akan banyak tantangan dan hambatan mengingat sifat teknologi sangatlah terbatas. Tetapi, ini jadikan bentuk inovasi pembelajaran Al Qur'an yang menuntut akan perkembangan dan pembaharuan tanpa menghilangkan mutu kualitas pembelajaran tersebut.

Adanya sebuah bentuk inovasi pembelajaran Al-Qur'an masa kini dan yang bisa saja diterapkan. Melalui media ini akan menjadi tolak ukur keberhasilan

manakah yang lebih signifikan dan memberi manfaat serta motivasi lebih pada siswa agar nantinya mereka yang dapat merasakan sendiri hasil yang bisa diterapkan dalam membaca Al Qur'an. Namun, dengan menggunakan media ini siswa akan lebih mandiri serta cukup kesulitan dalam belajar, yang seyogyanya pembelajaram Al Qur'an tepatnya dibimbing oleh seorang guru.

## F. Hipotesis

Jawaban pendahuluan atas rumusan topik penelitian.(Suharsaputra, 2012)  
 Ada tiga bentuk mencari hipotesis penelitian: hipotesis deskriptif, hipotesis komparatif, dan hipotesis asosiatif. Bentuk penelitian ini menggunakan hipotesis asosiatif. Disamping penarikan kesimpulan sesuai dengan metode yang diambil yakni *quasi eksperimen*. Hipotesis asosiatif adalah jawaban rumusan masalah untuk mengetahui hubungan antara 2 variabel atau lebih.(Suharsaputra, 2012)

Berdasarkan rumusan masalah yang dikemukakan peneliti diatas, hipotesis yang diperoleh yaitu:

**H<sub>a</sub>** = Adakah pengaruh yang positif dan signifikan dalam pembelajaran daring berbasis video animasi ini terhadap motivasi belajar siswa kelas V pada mata pelajaran Tahsin (Al Qur'an) di SDIT/SD Plus Se-Kecamatan Cibiru, Jawa Barat.

**H<sub>a1</sub>** = Adakah perbedaan yang positif dan signifikan antara pembelajaran daring berbasis video animasi dengan pembelajaran tatap muka terhadap motivasi dan

Minat belajar siswa kelas V pada mata pelajaran Tahsin (Al Qur'an) di SDIT/SD Plus Se-Kecamatan Cibiru, Jawa Barat.

### G. Hasil Penelitian Terdahulu

Untuk menghindari kekeliruan dalam penelitian ini, perlunya kajian pustaka untuk mengidentifikasi judul dan kegiatan yang sama. Kajian pustaka mengungkapkan suatu masalah dengan teoritis dan lebih dikenal sebagai “kajian literature”. Fungsi Kajian pustaka guna mengantisipasi kata *plagiatisme* (menjiplak karya orang lain). Maka, proses penelitian yang dilakukan harus menyertakan karya studi sebelumnya yang relevan dan sesuai.

Berkaitan dengan judul di atas bahwa istilah daring ini menurut *Karuna Lau (2019)* bahwa pembelajaran *Problem Based Learning* ini dihasilkan pada kebutuhan siswa yang sejatinya mengalami kekurangan tersendiri sehingga dibuatlah pemahaman yang mengaktifkan kembali kemampuan berpikir dan menjadi ikut keterlibatan belajar-mengajar. Hasilnya pun terjadinya peningkatan signifikan pada model pembelajaran secara daring.

Sehingga, berikut relevansinya penelitian sebelumnya dengan akan dilakukan penelitian ini saat ini.

1. Artikel yang berjudul “Tindakan Kelas pada Mata Pelajaran Komunikasi Bisnis Siswa Kelas X Bisnis Daring dan Pemasaran 2 SMKN 11 Bandung, Fakultas Pendidikan Ekonomi dan Bisnis, Pendidikan Bisnis, Tahun 2019.” Hasil penelitiannya pun, menemukan sebuah peningkatan aktifitas yang menunjukkan

kemampuan berpikir kritis, meningkat sebanyak 153,85% dan keterlibatan siswa meningkat dari 42,3% menjadi 60%. Namun, letak perbedaan pada penelitian ini mengukur keberhasilan metode dengan alur komunikasi jarak jauh (daring) sedangkan peneliti mengukur hasil motivasi belajar siswa.

2. Artikel yang berjudul “Penelitian yang serupa terjadi pada pembelajaran daring berbasis aplikasi Instagram.” ini dikemukakan oleh Milla (2018), bahwa Pengembangan Aplikasi memberikan dampak positif ditengah permasalahan perbelajaran saat ini. Penggunaanya Media Multi Refresentasi Berbasis Instagram Sebagai Alternatif Pembelajaran Daring Pada Materi Suhu dan Kalor, Oleh Milla, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Pendidikan Fisika, Tahun 2018.

Hasil Penelitiannya, bahwa Media Inti multi representative berbasis Instagram ini sudah dikategorikan layak digunakan dan menjadi alternatif yang efektif dalam pembelajaran daring. Sehingga, memberikan pengaruh terhadap respon pendidik dan peserta didik yang menyebutkan pembelajaran daring berbasis Instagram sangat menarik. Namun, hal yang berbeda dengan penelitian yang dimaksud terletak pada penggunaan media pembelajaran, dimana media aplikasi yang digunakan pada Instagram sedangkan penelitian yang akan dilakukan lebih menggunakan aplikasi Whattaasp dan Video Animasi (WA).

3. Artikel yang berjudul Penerapan Model Pembelajaran Daring Kombinasi dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta didik Paket C Vokasi di Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat (PKBM), Pioneer Karanganyar.” Oleh Rimbun Rimbarizki, Fakultas Ilmu Pendidikan, Pendidikan Luar Sekolah, Tahun 2017. Hasil

Penelitiannya, bahwa Penerapan Pembelajaran Daring Kombinasi (PKBM) *Pioneer* meliputi tahapan-tahapan seperti: persiapan, pelaksanaan dan penilaian.

Meskipun, pembelajaran daring ini sudah diterapkan dan belum maksimal setidaknya berdampak peningkatan motivasi belajar peserta didik. Ada factor pendukung dan penghambatnya. Salah satu pendukungnya, sudah terprogramnya pembelajaran yang meliputi, metode, media dan penataan kelas. Sedangkan, penghambatnya, kurangnya fasilitas media diluar lembaga. Namun, perbedaan dengan penelitian ini pada subjek dan objek penelitiannya. Dimana yang dipilih peneliti yakni lebih kepada lingkungan internal sekolah dan Sekolah Dasar Islam Terpadu yang telah dipilih sebelumnya.

4. Artikel yang berjudul “Hubungan penerapan e-learning dengan minat belajar siswa MI pada masa pandemi covid19 di desa Krincing Secang, Magelang tahun 2020. Hasil penelitian menunjukkan pelaksanaan pembelajaran fiqih pada masa pandemi covid-19 termasuk kategori tinggi. minat belajar siswa berhubungan dengan minat belajar siswa MI di desa Krincing Secang Magelang dalam pembelajaran daring fiqih. Perbedaan dengan kajian yang diteliti penulis ialah terletak basis model pembelajaran daring dan hasilnya. Kalau yang diatas hasil akan minat belajar fiqih sedang peneliti motivasi belajar siswa pada pelajaran Al Qur’an.
5. Pengaruh Pembelajaran daring Terhadap Prestasi Siswa Kelas 5 Dan 6 Mi Ma`arif Gedangan, Kec Tuntang, Kab Semarang Tahun Ajaran 2020/2021”. Hasil penelitiannya dikatakan pembelajaran online mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap prestasi belajar siswa sebanyak 68,5%. Pengujian spss pun

bahwa nilai sig.(2tailed) setiap variabel X dan variabel Y adalah  $<0>$  rtabel. Nilai rtabel 0,2787 diperoleh dari nilai  $N = 502 - 48$ . Angka 48 mempunyai nilai rtabel 0,2787. Hasil uji reliabilitas menunjukkan keseluruhan variabel X dan Y memiliki nilai cronbach's alpha  $> 0,06$ . Perbedaan dengan penelitian ini terletak pada fokus penelitian. Bila, diatas pada prestasi siswa kalau yang diteliti sekarang pada aspek motivasi belajar siswa.

Sedangkan, Kelima hasil penelitian di atas memberi isyarat kesamaan dengan penelitian yang akan dilakukan. Persamaannya seperti pada pendekatan penelitian, jenis penelitian, maupun pada variabel terikat Pembelajaran Daring. Namun, secara umum penelitian yang akan dilakukan ini memiliki perbedaan juga seperti pada variabel bebasnya, mata pelajaran, waktu dan tempat penelitian, subjek penelitian, maupun jenjang pendidikan.