

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Penelitian**

Pada era saat ini teknologi menjadi salah satu perihal yang sangat diperlukan dalam seluruh aspek dan seiring perkembangan zaman, teknologi menjadi salah satu bagian penting dalam kehidupan sehari-hari. Dari mulai perdagangan, perkantoran, pembelajaran, dan masih banyak lagi. Dengan teknologi orang-orang dapat bertukar informasi dengan siapa pun, dimanapun, kapanpun, dan orang yang sangat jauh sekalipun bisa bertukar informasi melalui teknologi.

Salah satu dari berbagai bidang khususnya dalam bidang pendidikan teknologi ini sangat penting dan kehadirannya dapat dimanfaatkan sebagai sarana media pembelajaran. Dalam proses pembelajaran saat ini guru tidak dibatasi untuk menggunakan ruang kelas saja, tidak hanya itu, pemanfaatan teknologi sudah mempunyai banyak inovasi dalam pembuatan media pembelajaran yang bervariasi. (Yani Fitriyani, Irfan Fauzi, Mia Zultrianti Sari, 2020).

Berkenaan dengan pendidikan, Eric Ashby mencatat bahwa teknologi komunikasi telah mendorong revolusi keempat. Ciri dari revolusi ini adalah berkembangnya media elektronik yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran, seperti radio, telepon, televisi atau komputer. Seperti yang kita ketahui bersama, pada revolusi pertama tempat belajar di masyarakat berubah, masyarakat pada awalnya tempat belajar hanya di rumah, dan hanya mengandalkan orang tua sebagai pendidik, dan beralih ke sekolah dengan guru sebagai pendidik. (Kholik, 2017).

Dalam situasi yang serba canggih ini banyak sekolah yang menggunakan suatu teknologi seperti aplikasi dalam pembelajaran untuk berlangsungnya proses belajar mengajar. Terlebih lagi kondisi ini mendukung untuk melakukan pembelajaran secara jarak jauh, pada Undang-Undang No. 20 tahun 2003 pasal 1 ayat 15, yang berisi bahwa pembelajaran jarak jauh merupakan jenis pendidikan di mana siswa terpisah dari pendidik dan juga pembelajarannya menggunakan berbagai sumber belajar melalui

teknologi informasi dan media lain. Dalam pelaksanaannya pembelajaran jarak jauh ini terbagi menjadi dua metode yaitu pembelajaran dalam jaringan (daring) dan pembelajaran luar jaringan (luring). Untuk melaksanakan pembelajaran jarak jauh, satuan pendidikan tersebut dapat memilihnya, (daring atau luring atau Kombinasi keduanya), sesuai dengan karakteristik dan ketersediaan, kesiapan fasilitas dan infrastruktur (Asmuni, 2020).

Salah satu jenis pembelajaran jarak jauh adalah Pembelajaran daring (dalam jaringan) yaitu sistem pembelajaran yang dilaksanakan secara *online* dengan menggunakan jaringan internet. Sesuai anjuran pemerintah pada tanggal 24 maret 2020 Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia menerbitkan Surat Edaran Tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan Dalam Masa Darurat Penyebaran *COVID 19*, di dalam Surat Edaran tersebut berisi tentang pembelajaran dilakukan di rumah menggunakan pembelajaran daring/jarak jauh yang ditujukan untuk memberikan pengalaman belajar yang bermakna untuk siswa. (Dewi, 2020)

Ketika telah terjadi perubahan dalam proses pembelajaran dari yang konvensional yaitu proses pembelajaran dilakukan secara langsung dan berada di kelas, tetapi sejak terjadinya pandemi *COVID 19* proses pembelajaran diharuskan di rumah. Dan perubahan tersebut menjadi tantangan tersendiri bagi seluruh lembaga pendidikan. Di kala situasi seperti yang mengharuskan para guru dan siswa melakukan pembelajaran secara daring (dalam jaringan) banyak aplikasi-aplikasi yang memfasilitasi proses pembelajaran melalui media sosial. Salah satunya adalah aplikasi *Google Meet* sebagai sarana untuk melangsungkan proses pembelajaran. Dengan menggunakan *Google Meet* guru dan siswa dapat melakukan pembelajaran seperti *video call* untuk satu kelas. Guru dapat menjelaskan materi, mengetahui siapa saja yang hadir dalam pembelajaran, dan sebagainya. Selayaknya tatap muka antara guru dan siswa tetapi pembelajaran dilakukan di rumah masing-masing. Sesuai hadits di bawah ini yang menjelaskan tentang media belajar yang digunakan Nabi Muhammad SAW di dalam kitab *Shahih Bukhori* :

حدثنا صدقة بن الفضل اخبرنا يحي بن سعيد عن سفیان قال حدثني ابي  
عن منذر عن حط النبي صلى الله عليه وسلم خطا مربعا ربع بن خسيم عن عبد  
الله رضي الله عنه قال وخط خطا في الوسط خارجا منه وخط خطا صغارا الى  
هذا الذي في الوسط من جانبه الذي في الوسط وقال هذا الانسان وهذا اجله محيط  
به او قد احاط به وهذا الذي هو (رواه البخارى (خارج امله وهذه الحطط الصغار  
الاعراض فاعن اخطاه هذا شه هذا وان اخطاه هذا شه هذا

Artinya: "Telah menceritakan pada kami Sodaqoh bin Fadhil, telah memberikan kabar kepadaku Yahya bin Sa'id dari Sofyan, beliau bersabda: Telah menceritakan kepadaku bapakku dari Mundzir dari Robi' bin Khusein dan Abdullah r.a, beliau bersabda: Nabi saw. pernah membuat garis (gambar) persegi empat dan membuat suatu garis lagi di tengah-tengah sampai keluar dari batas (persegi empat), kemudian beliau membuat banyak garis kecil yang mengarah ke garis tengah dari sisi-sisi garis tepi, lalu beliau bersabda: Beginilah gambaran manusia. Garis persegi empat ini adalah ajal yang pasti bakal menimpanya, sedang garis yang keluar ini adalah angan-angannya, dan garis-garis kecil ini adalah berbagai cobaan dan musibah yang siap menghadangnya. Jika ia terbebas dari cobaan yang satu, pasti akan tertimpa cobaan yang lainnya. Jika ia terbebas dari cobaan yang satunya lagi, pasti akan tertimpa cobaan yang lainnya lagi. (HR.Imam Bukhari) (Ya' cub, 2018)

Suatu keberhasilan dalam menggunakan media pembelajaran tergantung dari kemauan siswa dalam belajar. Dalam hal ini guru berupaya agar para siswa tetap melakukan pembelajaran meskipun berada rumah, ketika siswa telah mempunyai motivasi untuk belajar maka dipastikan proses pembelajaran tersebut berhasil.

Lingkungan belajar memiliki pengaruh penting terhadap motivasi belajar. Lantas, bagaimana jika lingkungan belajar berubah? Lingkungan belajar saat itu adalah sekolah bersama guru dan juga teman-teman. Dan sekarang berubah, pembelajaran dilakukan di rumah. Tentunya hal ini berdampak untuk siswa. Ketika di rumah siswa akan dibimbing oleh orang tua, dan orang tua harus menciptakan lingkungan belajar yang sepositif mungkin setara dengan lingkungan sekolah agar meningkatkan motivasi belajar siswa. (Fadlilah, 2020). Berhubungan dengan firman Allah Swt di dalam QS. Al-Mujadalah:11 :

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَأَفْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ  
لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ آنشُرُوا فَأَنشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ ءَامَنُوا مِنكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ  
دَرَجَاتٍ ۗ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ

Artinya: “Hai orang-orang beriman apabila dikatakan kepadamu: “Berlapang-lapanglah dalam majlis”, maka lapangkanlah niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan: “Berdirilah kamu”, maka berdirilah, niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. Dan Allah Maha Mengetahui apa yang kamu kerjakan.” (QUR’AN KEMENAG)

Seperti yang telah diketahui QS. Al-Mujadalah ayat 11 mengandung makna tentang motivasi belajar yaitu jenis belajar yang pembiasaan yang didapatkan melalui pendekatan kognitif dan stimulus-respon. Dengan begitu motivasi yang ada di dalam diri siswa akan tumbuh.

Berdasarkan studi pendahuluan bahwa di SMPN 1 Sukawangi bahwa dari sekian banyak siswa kelas VIII di dalam satu kelas hanya belasan yang mengikuti pembelajaran lewat *Google Meet* dan Lalu ada peserta didik yang tidak aktif pada saat pembelajaran. Secara tidak langsung dapat dikatakan bahwa siswa tersebut membutuhkan motivasi dalam belajar. Dan itu merupakan tugas guru PAI bagaimana caranya agar siswa dapat mengikuti pembelajaran meskipun dilakukan secara daring.

Akan tetapi ada beberapa keluhan dari pemakaian media *Google Meet* ini, diantaranya kondisi jaringan internet dan kuota untuk mengikuti kegiatan pembelajaran. Kondisi jaringan internet ketika sedang menggunakan aplikasi ini harus stabil, banyak terjadi jika tiba-tiba kouta habis atau wifi terganggu secara otomatis *Google Meet* akan terputus dan tidak tersambung lagi dan masih banyak masalah yang harus diselesaikan oleh guru ketika menggunakan aplikasi dalam pembelajaran dan gurupun harus menyiapkan pembelajaran alternative jika dengan menggunakan media *Google Meet* ini tiba-tiba terjadi sesuatu.

Berdasarkan dari asumsi yang telah diuraikan diatas, maka peneliti tertarik untuk mengkaji lebih jauh lagi. Adapun bentuk penelitian yang dilakukan berjudul “TANGGAPAN SISWA TERHADAP PEMBELAJARAN

DARING MENGGUNAKAN MEDIA *GOOGLE MEET* HUBUNGANNYA DENGAN MOTIVASI BELAJAR PAI (*Penelitian Pada Siswa Kelas VIII SMPN 1 Sukawangi*)”

**B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana tanggapan siswa terhadap pembelajaran daring menggunakan media *Google Meet* di kelas VIII SMPN 1 Sukawangi?
2. Bagaimana motivasi belajar PAI di kelas VIII SMPN 1 Sukawangi?
3. Sejauh mana hubungan antara tanggapan siswa terhadap pembelajaran daring menggunakan media *Google Meet* dengan motivasi belajar PAI di kelas VIII SMPN 1 Sukawangi?

**C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap pembelajaran daring menggunakan media *Google Meet* di kelas VIII SMPN 1 Sukawangi
2. Untuk mengetahui motivasi belajar PAI di kelas VIII SMPN 1 Sukawangi
3. Untuk mengetahui hubungan antara tanggapan siswa terhadap pembelajaran daring menggunakan media *Google Meet* dengan motivasi belajar PAI di kelas VIII SMPN 1 Sukawangi

**D. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini yaitu::

1. Manfaat Teoritis
  - a. Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat memperkaya keilmuan serta berguna bagi pengembangan ilmu pendidikan, khususnya mengenai pembelajaran daring di dalam mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti dengan menggunakan media *Google Meet* hubungannya dengan motivasi belajar mereka.

b. Sebagai sumber informasi yang dapat dijadikan pijakan bagi penelitian yang akan datang.

## 2. Manfaat Praktis

### a. Siswa

Bagi siswa, penelitian penggunaan media *Google Meet* bermanfaat untuk meningkatkan motivasi belajar dalam berlangsungnya pembelajaran secara daring

### b. Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat berguna sebagai bahan masukan bagi para guru dalam meningkatkan kualitas pembelajaran PAI

### c. Sekolah

Bagi sekolah, penelitian mengenai tanggapan siswa terhadap pembelajaran daring menggunakan media *Google Meet* hubungannya dengan motivasi belajar di kelas VIII SMPN 1 Sukawangi pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti sebagai salah satu faktor untuk meningkatkan motivasi belajar

## E. Kerangka Pemikiran

Penelitian ini difokuskan pada tanggapan siswa terhadap pembelajaran daring pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti menggunakan media *Google Meet* hubungannya dengan motivasi belajar mereka. Tanggapan dapat diartikan sebagai ingatan yang berupa gambaran yang diperoleh setelah pengamatan yang baik meninggalkan kesan positif atau negatif. Sebagaimana Tuhan telah memberikan pemikiran yang sangat luar biasa sehingga manusia dapat mempunyai daya ingat dari sebuah hasil pengamatan. Lalu pengertian lain yang mendefinisikan tanggapan adalah suatu reaksi pengertian, respon atau tanggapan terhadap suatu kegiatan (Undang Burhanudin, Feny Yatmasari, 2017) Tanggapan positif adalah tanggapan berdasarkan kesenangan, karena disertai dengan gambaran positif. Seperti menerima, mematuhi, menanggapi, menyetujui dan menerapkan. Tanggapan negatif adalah tanggapan yang berdasarkan ketidakpuasan, karena

disertai dengan bayangan negatif, contohnya dari mulai menolak, tidak memerhatikan, tidak melaksanakan. Objek dari tanggapan ini adalah menggunakan media *Google Meet* yang berhubungan dengan motivasi belajar.

Pendidikan agama Islam adalah upaya sadar dan terencana yang bertujuan agar siswa dapat menggunakan bimbingan, pengajaran, pelatihan, praktik, dan pengalaman dari sumber utama kitab suci Al-Quran dan Hadits. (Darwadin, Farhan Sifa Nugraha, 2019). Sementara menurut Zakiah Daradjat Pendidikan Agama Islam adalah usaha sadar untuk membina dan mengasuh peserta didik agar senantiasa dapat memahami ajaran Islam secara menyeluruh. Lalu menghayati tujuan, yang pada akhirnya dapat mengamalkan serta menjadikan Islam sebagai pandangan hidup. (Indrianto, 2020)

Pembelajaran daring merupakan pembelajaran yang dilakukan secara dalam jaringan (*online*) yang mana guru dan murid tidak bertemu secara langsung dengan siswa tetapi menggunakan berupa aplikasi pembelajaran yaitu *Google Meet*. Pembelajaran menggunakan media *Google Meet* ini dimana ketika melakukan suatu pembelajaran harus terlebih dahulu untuk membuat jadwal pembelajaran setelah disebarkan link untuk bergabung ke dalam kelas tersebut, biasanya disebarkan oleh guru kepada siswa melalui pesan grup kelas.

Pembelajaran daring merupakan suatu bagian dari pembelajaran jarak jauh yang memiliki tujuan agar kualitas pendidikan meningkat dan pemerataan akses pendidikan. Karakteristik dari pembelajaran daring sebagai berikut:

1. Bersifat terbuka
2. Belajar dengan mandiri
3. Belajar dengan tuntas
4. Memakai teknologi informasi dan komunikasi
5. Memakai teknologi pendidikan lainnya (Dedih Wahyudin, Agus Karim, Aep Saepurrohman, Odang, 2020)



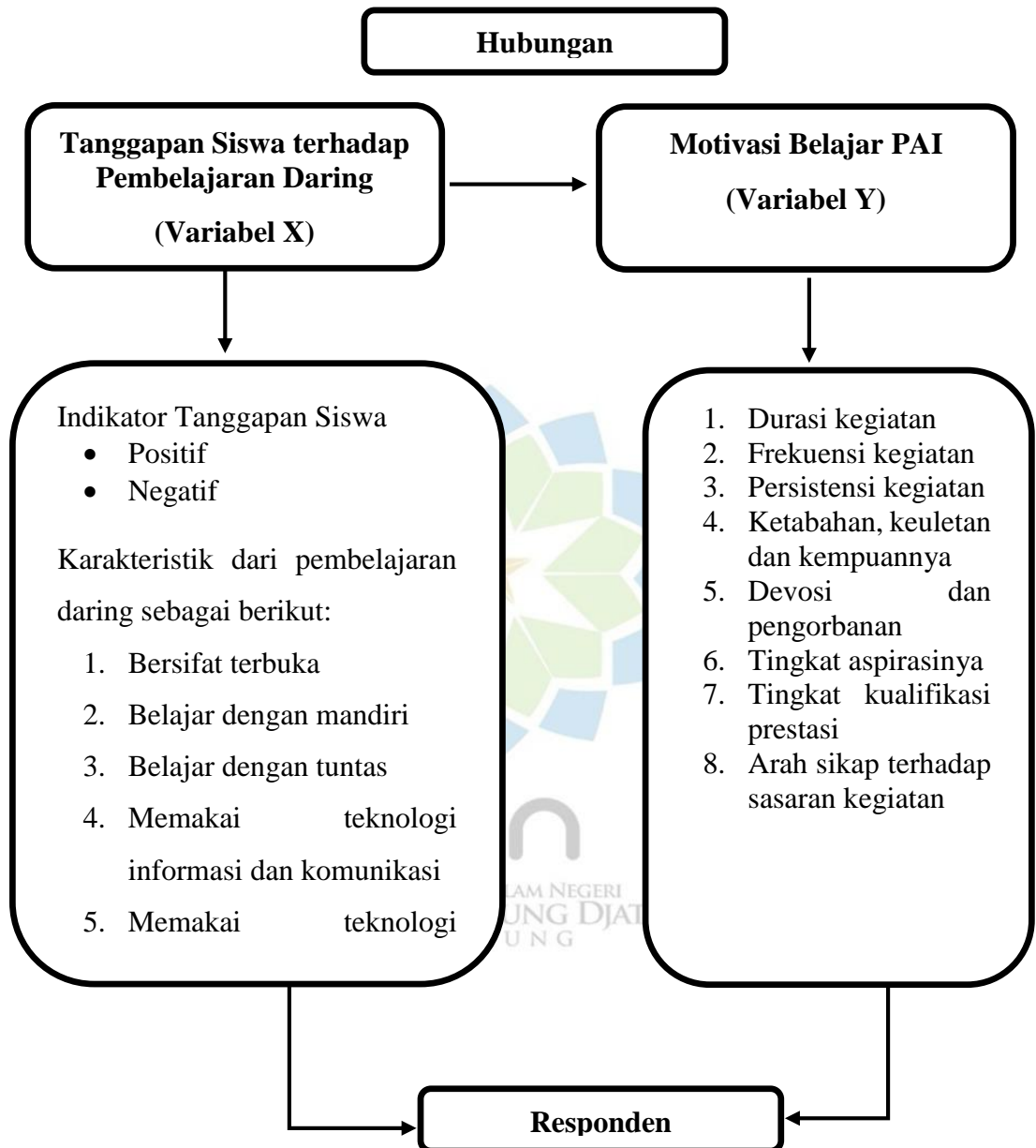
Motivasi menurut Gleitman dan Reber adalah pemasok daya (*energizer*) untuk berperilaku secara terarah (Syah, 2017). Motivasi menurut Greenberg dan Baroon memberi pengertian motivasi adalah seperangkat proses yang menggerakkan, mengarahkan, dan mempertahankan perilaku individu tersebut untuk mencapai tujuan yang diinginkan (Oktafiani, 2017). Selain itu motivasi merupakan segala proses yang menimbulkan perasaan semangat, arah dan kesungguhan perilaku. Ketika seseorang telah mempunyai motivasi di dalam dirinya maka dia akan mendapatkan dorongan tersendiri untuk melakukan segala sesuatu yang menurutnya bermanfaat (Mardianto, 2012). Motivasi belajar di dalam buku Pembelajaran Perspektif Islam ialah salah satu faktor yang mempengaruhi keefektifan kegiatan belajar siswa. Jadi motivasi belajar ialah dorongan dalam diri siswa agar tekun dalam belajar, melaksanakan segala usaha yang terbaik sebagai wujud tujuan selama proses pembelajaran (Jamaluddin, Acep Komarudin, Koko Khoerudin, 2015).

Indikator motivasi belajar menurut Abin Syamsuddin Makmun sebagai berikut:

1. Durasi kegiatan
2. Frekuensi kegiatan
3. Persistensi (ketetapan dan keuletannya)
4. Ketabahan, keuletan, dan kemampuannya dalam menghadapi rintangan dan kesulitan untuk mencapai tujuan
5. Devosi (pengabdian) dan pengorbanan (uang, tenaga, pikiran, ahkan jiwanya atau nyawa nya)
6. Tingkatan aspirasinya (maksud, rencana, cita-cita, sasaran atau target dan idolanya) yang hendak dicapai dengan kegiatan yang dilakukan
7. Tingkatan kualifikasi prestasi atau produk atau output yang dicapai dari kegiatannya (berapa banyak, memadai atau tidak, memuaskan atau tidak,
8. Arah sikapnya terhadap sasaran kegiatan (*like or dislike*; positif atau negatif) (Ricardo, Rini Intansari Meilani, 2017)



Gambar 1 Kerangka Pemikiran



## **F. Hipotesis**

Hipotesis adalah pernyataan mengenai satu atau lebih populasi yang perlu dibuktikan keabsahannya melalui prosedur pengujian hipotesis. Pengajuan hipotesis adalah proses melakukan perbandingan antara nilai sampel dengan nilai hipotesis pada data populasi (Mufarrikoh, 2020). Hipotesis dalam penelitian ini adalah: terdapat hubungan antara variabel X yaitu tanggapan siswa terhadap pembelajaran daring menggunakan media *Google Meet* dan variabel Y yaitu motivasi belajar mereka.

Adapun hipotesis statistik penelitian ini yaitu sebagai berikut:

Ha: Terdapat hubungan antara tanggapan siswa terhadap pembelajaran daring menggunakan media *Google Meet* (Variabel X) dengan motivasi belajar PAI (Variabel Y)

Untuk menguji hipotesis diatas, maka dirumuskan hipotesis statistik dengan menggunakan taraf signifikansi 5%, yakni:

Jika  $t_{hitung} > t_{tabel}$  maka  $H_0$  di tolak ( $H_a$  diterima)

Jika  $t_{hitung} < t_{tabel}$  maka  $H_0$  di terima ( $H_a$  ditolak)

## **G. Hasil Penelitian Terdahulu**

Berdasarkan judul penelitian yang telah ditentukan, maka terdapat beberapa kajian yang relevan yang telah dilakukan oleh peneliti lain, yakni:

1. Tanggapan Siswa Terhadap Penggunaan E-Book Dalam Pembelajaran Hubungannya Dengan Prestasi Kognitif Mereka Pada Mata Pelajaran PAI (Penelitian di Kelas VII SMP Laboratorium Percontohan UPI Cibiru Bandung). Oleh Rinni Indriyani Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Gunung Djati (2014). tanggapan siswa mengenai penggunaan E-Book dalam pembelajaran hubungannya dengan prestasi kognitif pada mata pelajaran PAI, secara kualitatif maupun kuantitatif dapat ditarik simpulan, berarti terdapat hubungan yang signifikan antara tanggapan mengenai penggunaan E-Book dalam pembelajaran dengan prestasi kognitif pada mata pelajaran PAI. Dengan demikian dapat dinyatakan, “Semakin positif tanggapan mengenai penggunaan

E-Book dalam pembelajaran maka akan semakin baik prestasi kognitif pada mata pelajaran PAI". Dilihat dari tinggi rendahnya kadar pengaruh variabel X terhadap variabel Y diketahui pengaruh besar 36% terhadap prestasi kognitif pada mata pelajaran PAI. Sebaliknya diperkirakan 64% naik turunnya kualifikasi prestasi kognitif pada mata pelajaran PAI dipengaruhi oleh faktor lain, baik faktor internal atau faktor eksternal.

2. Tanggapan Siswa Terhadap Penggunaan Gadget Sebagai Media Pembelajaran Hubungannya Dengan Konsentrasi Belajar Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (Penelitian pada Siswa Kelas VIII SMP Al-Islam Kota Bandung). Oleh Peni Farida Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati (2015). Tanggapan Siswa terhadap Penggunaan Gadget sebagai Media Pembelajaran Hubungannya dengan Konsentrasi Belajar Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam yang menggunakan data penelitian pada siswa kelas VIII SMP Al-Islam Kota Bandung sebanyak 40 orang siswa sebagai sampel, maka dapat diambil simpulan bahwa realitas hubungan antara tanggapan siswa terhadap penggunaan gadget sebagai media pembelajaran dengan konsentrasi belajar mereka pada mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam diperoleh harga korelasi (0,40), diinterpretasikan bahwa hubungan antara variabel X dan variabel Y kategori hubungan kurang berarti. Ini artinya sama dengan tidak ada hubungan antara variabel X dengan variabel Y. karena berada pada rentang interval 0,21-0,40. Adapun pengaruh variabel X terhadap variabel Y yaitu sebesar 9%. Hal ini berarti masih terdapat 91 % yang dapat mempengaruhi konsentrasi belajar siswa yang perlu diteliti lebih lanjut.
3. Tanggapan Siswa Terhadap Penggunaan Gadget Dalam Pembelajaran Hubungannya Dengan Hasil Belajar Kognitif Mereka Pada Pembelajaran PAI (Penelitian Pada Siswa Kelas XI SMK Insan

Unggul Rancekek). Oleh Rika Rofidah jursan Pendidikan Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati Bandung (2020). Tanggapan siswa terhadap penggunaan gadget dalam pembelajaran hubungannya dengan hasil belajar kognitif mereka pada pembelajaran PAI, maka penulis dapat mengambil kesimpulan bahwa hubungan antara tanggapan siswa terhadap penggunaan gadget dengan hasil belajar kognitif mereka pada pembelajaran PAI pada materi hormati dan sayangi orang tua dan gurumu, termasuk pada kategori korelasi tinggi, dengan koefisien korelasi 0,79 dan kadar pengaruhnya sebesar 28%.

Berbeda dengan penelitian diatas, penelitian ini membahas tentang Tanggapan Siswa Terhadap Pembelajaran Daring Menggunakan Media *Google Meet* Hubungannya dengan Motivasi Belajar PAI. Seperti yang telah diketahui sejak adanya peraturan pemerintah untuk melakukan pembelajaran secara *daring* maka penelitian ini masih belum banyak diteliti oleh peneliti yang lainnya.