

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Indonesia merupakan salah satu negara terdampak pandemi covid-19. Virus bernama *SARS-CoV-2* ini pertama kali ditemukan di Wuhan, China pada 1 Desember 2019, sehingga virus ini dinamakan Covid-19 atau *coronavirus disease 19*. Wabah ini menyebar dengan begitu cepat melalui droplet seperti cairan saat bersin, air liur dan cairan tubuh lainnya. Negara-negara di sekitar China mulai terjangkit wabah ini. Pemerintah dunia melalui *World Health Organization (WHO)* akhirnya menetapkan wabah covid-19 menjadi pandemi global pada 11 Maret 2020.

Pandemi covid-19 memberikan dampak yang begitu signifikan dalam berbagai aspek kehidupan. Dampak yang begitu besar terutama dalam bidang kesehatan, ekonomi dan pendidikan. Pembelajaran tatap muka pun harus beralih menjadi pembelajaran dari rumah setelah adanya kasus positif pertama kali di Indonesia pada 14 Maret 2020. Kebijakan yang dikeluarkan oleh Nadiem Makarim selaku Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi ini dirasa tepat mengingat covid-19 dapat menyebar dengan cepat apabila pembelajaran tatap muka masih dilaksanakan.

Proses belajar mengajar harus tetap berjalan meskipun dalam keadaan darurat mengingat pentingnya pendidikan bagi masa depan bangsa. Pembelajaran dari rumah menjadi solusi agar setiap siswa tetap mendapatkan hak untuk belajar dengan mengurangi resiko penularan covid-19. Hal tersebut dikuatkan dengan keluarnya SE No. 4 tahun 2020 tentang Pelaksanaan Pendidikan di masa darurat pandemic covid-19. Pemerintah melalui Kemdikbudristek selanjutnya menerbitkan SE No. 15 tahun 2020 tentang Pedoman Penyelenggaraan Belajar dari Rumah pada masa Covid-19. Proses Belajar dari rumah memang terbilang baru di Indonesia sehingga masyarakat memerlukan pedoman untuk beradaptasi dengan situasi pembelajaran yang baru.

Pembelajaran dari rumah yang telah berlangsung selama satu tahun mulai banyak memengaruhi situasi belajar. Fakta di lapangan menunjukkan masih banyak kendala dalam pembelajaran dari rumah, diantaranya; kendala sinyah bagi daerah

terpencil, terbatasnya fasilitas belajar daring seperti gadget, mahalnya kuota dan permasalahan lainnya. Hal ini mendorong pemerintah untuk menetapkan kebijakan sebagai solusi atas permasalahan tersebut. Pemerintah melalui Keputusan Bersama 4 Menteri, yaitu; Menteri Pendidikan dan Kebudayaan, Menteri Agama, Menteri Kesehatan dan Menteri Dalam Negeri mengeluarkan SE No 03/KB/2021 tentang Panduan Penyelenggaraan Pembelajaran di masa Covid-19 yang dapat dilakukan dengan pembelajaran tatap muka terbatas dan pembelajaran jarak jauh. Kebijakan ini mulai berlaku terhitung pada bulan Maret 2021 hingga kebijakan selanjutnya ditetapkan.

Pembelajaran Tatap Muka Terbatas (PTMT) mulai banyak diterapkan oleh sekolah-sekolah di Indonesia pada pertengahan bulan September 2021. Masa tersebut merupakan masa pandemi covid-19 melandai di Indonesia. Kesempatan ini juga dimanfaatkan dengan baik di SMAN 24 Bandung tempat peneliti melakukan penelitian ini dengan tetap menerapkan protokol kesehatan. Hal ini tentunya menjadi kabar gembira bagi siswa dan guru setelah sekian lama melaksanakan pembelajaran dari rumah.

Pada pembelajaran tatap muka terbatas tentunya terdapat banyak tantangan bagi guru untuk melaksanakan pembelajaran dengan menerapkan protokol kesehatan. Pada saat seperti ini, inovasi pembelajaran yang dilakukan oleh guru tentunya akan sangat bermakna bagi siswa. Guru bisa menggunakan fasilitas media pembelajaran online maupun offline.

Keterampilan guru sangat dibutuhkan pada saat seperti ini. Guru harus menyiapkan desain pembelajaran yang efektif dan efisien agar siswa mudah memahami materi yang disampaikan. Pembelajaran yang efektif memerlukan perencanaan yang baik termasuk media yang digunakan juga harus dipersiapkan dengan baik (Arsyad, 2014).

Dunia pendidikan berubah dengan adanya pandemi covid-19. Proses pembelajaran pun tentunya mengalami sebuah transformasi untuk beradaptasi dengan situasi tersebut. Pembelajaran tatap muka dengan menerapkan protokol kesehatan merupakan bukti nyata transformasi pendidikan itu benar terjadi.

Tranformasi media pembelajaran menjadi salah satu hal penting untuk menyikapi situasi saat ini (Atsani, 2020).

Efektivitas pembelajaran dapat dipengaruhi oleh media yang digunakan guru dan siswa. Pemilihan media pembelajaran menjadi sangat penting saat pembelajaran tatap muka terbatas guna memudahkan proses belajar mengajar. Salah satu media pembelajaran alternatif yang dapat dimanfaatkan untuk pembelajaran tatap muka terbatas adalah *Learning Management System* atau LMS. Media ini merupakan software berisikan fitur/*tools* yang dapat dimanfaatkan untuk pembelajaran *online* (Rusman, 2009).

Learning management system dapat diartikan sebagai *platform* pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi yang bisa digunakan untuk mengelola pembelajaran secara *online*. Media ini dapat digunakan untuk menyebarkan materi pembelajaran, sarana komunikasi, interaksi guru dan siswa, mengelola kelas *online* serta kegiatan *e-learning* lainnya (Prawiradilaga, 2012).

Penggunaan *learning management system* ini tentunya sangat mendukung proses pembelajaran selama pelaksanaan pembelajaran tatap muka terbatas. Siswa dapat menggunakan media ini untuk mengisi daftar hadir, membaca materi, mengerjakan tugas hingga melaksanakan ulangan. Media ini juga memudahkan guru dalam melaksanakan evaluasi pembelajaran, memberikan tugas hingga menilai hasil belajar.

Learning management system ini sudah banyak digunakan oleh sekolah-sekolah di Indonesia. Salah satu sekolah yang menggunakan media ini ialah SMAN 24 Bandung. Kemudahan penggunaan media ini dapat dimanfaatkan oleh civitas akademik SMAN 24 Bandung dengan baik. Media ini menawarkan pembelajaran yang praktis, efektif dan efisien. Bermodalkan kuota dan gadget para siswa dan guru dapat melaksanakan pembelajaran tatap muka terbatas maupun pembelajaran dari rumah.

Penggunaan *learning management system* disambut dengan baik oleh siswa. Tentunya hal ini menjadi wajar karena siswa sekarang terhitung cakap terhadap perkembangan teknologi. Siswa dengan mudah mengerti cara mengoperasikan media ini dengan benar. Siswa menjadi lebih aktif berdiskusi, membaca materi dan

mengerjakan tugas melalui media tersebut. Sekalipun siswa memberikan tanggapan positif terhadap media ini pada kenyataannya belum memberikan hasil maksimal dalam hal hasil belajar.

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan peneliti diperoleh informasi dari Guru PAI bahwa penggunaan *learning management system* mendapatkan tanggapan yang positif dari siswa. Hal tersebut ditandai dengan aktifnya siswa dalam menggunakan *learning management system* baik untuk mengisi presensi, membaca materi, berdiskusi hingga melaksanakan ulangan harian. Namun di sisi lain hasil belajar kognitif sebagian siswa masih pada kategori rendah. Hal tersebut menunjukkan adanya kesenjangan sekaligus melahirkan permasalahan yang menarik untuk diteliti.

Dari permasalahan yang telah diuraikan diatas peneliti memiliki ketetapan untuk melakukan penelitian dengan judul “Tanggapan Siswa Terhadap Penggunaan *Learning Management System* (LMS) Hubungannya Dengan Hasil Belajar Kognitif Mereka Pada Mata Pelajaran PAI (Penelitian di SMAN 24 Bandung)

B. Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas peneliti membuat rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana realitas tanggapan siswa terhadap penggunaan *learning management system* (LMS) pada mata pelajaran PAI di SMAN 24 Bandung?
2. Bagaimana realitas hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran PAI di SMAN 24 Bandung?
3. Bagaimana realitas hubungan tanggapan siswa terhadap penggunaan *learning management system* (LMS) pada mata pelajaran PAI dengan Hasil Belajar Kognitif Mereka di SMAN 24 Bandung?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas tujuan penelitian ini yaitu:

1. Mengetahui realitas tanggapan siswa terhadap penggunaan *learning management system* (LMS) pada mata pelajaran PAI di SMAN 24 Bandung.
2. Mengetahui realitas hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran PAI di SMAN 24 Bandung.
3. Mengetahui realitas hubungan tanggapan siswa terhadap penggunaan *learning management system* (LMS) pada mata pelajaran PAI dengan Hasil Belajar Kognitif Mereka di SMAN 24 Bandung.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini terbagi menjadi dua yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis.

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi terhadap khazanah ilmu pengetahuan khususnya pada ilmu pengetahuan agama Islam.

2. Manfaat Praktis

a. Siswa

- 1) Meningkatkan keaktifan siswa dalam menggunakan *learning management system*
- 2) Meningkatkan motivasi belajar siswa

b. Guru

- 1) Meningkatkan keahlian menggunakan *learning management system*
- 2) Meningkatkan efektifitas pembelajaran

c. Sekolah

- 1) Meningkatkan akreditasi sekolah
- 2) Meningkatkan situasi pembelajaran yang efektif dan efisien

E. Kerangka Berfikir

Tanggapan adalah pemaknaan dari kondisi yang berupa stimulus dan persepsi. Stimulus akan menghasilkan interpretasi kemudian menciptakan respon yang akan membentuk sebuah permanet memori disebut *mental-epresentation*. Interpretasi dapat dipengaruhi beberapa faktor seperti; agama, masa lampau, moral dan lainnya. Tanggapan sangat memengaruhi hubungan individu dan lingkungan. Semakin bagus tanggapan maka semakin bagus juga hubungan dengan lingkungannya. Intensitas tanggapan juga dapat dipengaruhi oleh pengalaman individu (Surakhmat, 1980).

Indikator tanggapan terbagi ke dalam dua bagian, yaitu tanggapan positif dan tanggapan negatif. Tanggapan positif ditandai dengan sikap menyukai, mendekati, mengharapkan dan menyenangkan, sedangkan tanggapan negatif ditandai dengan sikap menghindari, menjauhi atau menolak (Purwanto, 1991). Menurut Sardiman indikator tanggapan dapat dilihat dari aspek berikut: 1) Keinginan untuk bertindak/berpartisipasi aktif, 2) Membacakan/ mendengarkan, 3) Melihat, 4) Menimbulkan/ membangkitkan perasaan, 5) Mengamati (Sardiman, 1992).

Proses tanggapan juga terjadi pada siswa dalam masa pembelajaran. Pemilihan media pembelajaran akan menentukan tanggapan siswa. Tanggapan tersebut bisa menjadi tanggapan positif maupun negatif. Guru harus pandai memilih media pembelajaran yang sekiranya membangkitkan tanggapan positif bagi siswa. Siswa akan menjadi senang dalam belajar, lebih aktif, lebih mahir dalam menggunakan media pembelajaran apabila media tersebut memang dirasa tepat bagi mereka.

Media pembelajaran yang dapat memberikan stimulus positif kepada siswa salah satunya adalah *learning management system*. Media tersebut mudah dipahami dan digunakan sehingga menghasilkan tanggapan yang baik dari siswa. Banyak siswa menyukai, menyenangkan, menyambut baik penggunaan media tersebut. Faktanya memang media tersebut mendapatkan tanggapan yang baik dari siswa (Agung Tri Wibowo, 2014).

Learning management system merupakan *software* yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Beberapa *tools* yang dapat dimanfaatkan antara lain; mengisi presensi, membaca materi, mengupload tugas, melakukan diskusi dan kegiatan pembelajaran lainnya. Semua kegunaan ini bisa didapatkan tanpa perlu menggunakan *software* tambahan.

Manfaat penggunaan *learning management system* ini turut dirasakan juga oleh Guru. Beberapa manfaat tersebut diantaranya; meningkatkan kualitas materi pembelajaran, konsep pembelajaran lebih inovatif dan efisien, dapat dikolaborasikan dengan multimedia, korelasi pembelajaran dengan siswa sangat ekstensif serta sumber belajar yang lebih bervariasi (I Putu Suardipa, 2021).

Hasil belajar merupakan proses terjadinya peningkatan dan pengembangan siswa menjadi lebih baik. Proses tersebut ditandai dengan perubahan tingkah laku yang dapat diukur dan diamati berupa pengetahuan, keterampilan dan sikap. Peningkatan dari tidak tahu menjadi tahu, dari tidak bisa menjadi bisa, dari tidak paham menjadi paham ialah hasil belajar yang diinginkan (Hamalik, 2007).

Pada penelitian ini, peneliti berfokus pada hasil belajar ranah kognitif agar variabel penelitian menjadi lebih spesifik. Ranah kognitif merupakan aspek pengetahuan siswa. Dalam proses pembelajaran tentunya diharapkan siswa dapat memahami materi yang disampaikan oleh guru. Pengetahuan merupakan bagian penting dalam pembelajaran dan harus dimiliki para siswa sebagai bekal untuk masa depan mereka.

Ranah kognitif terdiri dari beberapa aspek penting yang kita kenal dengan taksonomi bloom. Hasil revisi taksonomi bloom oleh Anderson dan Krathwohl adalah:

1. Mengingat (Remember),
2. Memahami/Mengerti (Understand),
3. Menerapkan (Apply),
4. Menganalisis (Analyze),
5. Mengevaluasi (Evaluate) dan
6. Menciptakan (Create). (Lorin W. Anderson, 2001)

Tabel 1. 1 Kerangka Berfikir



F. Hipotesis

Hipotesis adalah jawaban sementara pada penelitian sampai dibuktikan dengan hasil penelitian empiris. Jawaban pada hipotesis berdasarkan pada teori-teori yang relevan. Penelitian empiris dengan data penelitian yang telah dikumpulkan selanjutnya akan menentukan hipotesis tersebut diterima atau ditolak. Dalam penelitian korelasi hipotesis diterima apabila terdapat hubungan antara dua variabel sedangkan hipotesis ditolak apabila tidak terdapat hubungan antara dua variabel penelitian (Arikunto, 2010).

Berdasarkan kerangka berfikir diatas maka peneliti menduga terdapat korelasi antara variable (X) “Tanggapan Siswa terhadap penggunaan *learning management system*” dengan variable (Y) “Hasil belajar kognitif mereka”. Untuk membuktikan korelasi antara variabel X dan variabel Y peneliti menggunakan teknik analisis korelasi. Teknik tersebut merupakan teknik analisis yang digunakan untuk menguji hipotesis oleh peneliti untuk menghitung signifikansi koefisien korelasi dengan membandingkan t_{hitung} dan t_{tabel} agar dapat diketahui hubungannya antara kedua variable tersebut digunakan pendekatan statistik korelasi dengan taraf signifikansi 5% dengan rumus sebagai berikut:

Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka hipotesis diterima (H_a) yang berarti terdapat hubungan antara variabel X (tanggapan siswa terhadap penggunaan *learning management system*) dengan variabel Y (hasil belajar kognitif mereka) pada mata pelajaran PAI.

Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka hipotesis ditolak (H_o) yang berarti tidak terdapat hubungan antara variabel X (tanggapan siswa terhadap penggunaan *learning management system*) dengan variabel Y (hasil belajar kognitif mereka) pada mata pelajaran PAI.

G. Hasil Penelitian Terdahulu

Berikut ini terdapat beberapa rangkuman hasil penelitian sebelumnya yang sejenis dan merupakan studi yang pernah dilakukan yang digunakan oleh peneliti sebagai bahan rujukan dalam melakukan penelitian ini diantaranya sebagai berikut:

1. Reginsyah Insan Pratiwi, Tanggapan Siswa terhadap Penggunaan Aplikasi *Google Classroom* sebagai Media Pembelajaran Hubungannya dengan Hasil Belajar Kognitif mereka pada Mata Pelajaran PAI dan Budi Pekerti (skripsi) tahun 2021. Hasil penelitiannya menunjukkan korelasi tanggapan siswa terhadap aplikasi *google classrom* hubungannya dengan hasil belajar kognitif mereka berada pada kategori rendah dengan nilai sebesar 0,38 yang termasuk dalam interval 0,200-0,399 dengan $t_{hitung} (2,51) > t_{tabel} (2,03)$ artinya H_a diterima dan H_o ditolak. Pengaruh variable X terhadap variable Y sebesar 14% sedangkan faktor lain yang mempengaruhi sebesar 86%. Perbedaan penelitian tersebut terletak pada media yang digunakan yaitu *google classroom* sedangkan peneliti menggunakan media *learning management system*. Perbedaan lainnya terdapat pada tempat dan waktu pelaksanaan. Penelitian tersebut bertempat di SMAN 1 Nagreg pada tahun 2021, sedangkan peneliti bertempat di SMAN 24 Bandung pada tahun 2022.
2. Sity Fatimatuzzahro, Tanggapan Siswa terhadap Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual Youtube pada masa pandemi hubungannya dengan Hasil Belajar Fikih (skripsi) tahun 2021. Hasil penelitiannya menunjukkan korelasi tanggapan siswa dengan hasil belajar berkategori sedang dengan angka koefisien 0,452 yang berada pada interval 0,40-0,59. Hasil pengujian hipotesis menunjukkan $t_{hitung} (3,0910) > t_{tabel} (2,0243)$ artinya H_a diterima dan H_o ditolak. Perbedaan penelitian tersebut terdapat pada media yang diteliti yaitu youtube sedangkan peneliti menggunakan *learning management system*. Perbedaan lainnya terdapat pada lokasi dan waktu penelitian. Penelitian tersebut dilaksanakan di MA Al Falaahiyah pada tahun 2021 sedangkan peneliti melaksanakan penelitian di SMAN 24 Bandung pada tahun 2022.

3. Sabila Pradita, Tanggapan Siswa terhadap Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual pada Mata Pelajaran Ushul Fiqih Hubungannya dengan Hasil Belajar Kognitif Mereka (skripsi) tahun 2020. Hasil penelitiannya menunjukkan; 1) Tanggapan siswa terhadap penggunaan media audio visual termasuk kategori cukup dengan nilai 2,72 pada interval 2,60-3,39. 2) Hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran ushul fiqih termasuk pada kategori cukup berdasarkan nilai rata-rata 41 pada interval 0-49. 3) Korelasi tanggapan siswa dan hasil belajar kognitif berkategori tinggi dengan nilai korelasi 0,96. Hipotesis diterima dengan nilai t_{hitung} (2,193) > t_{tabel} (1,680). Tanggapan mempengaruhi hasil belajar kognitif sebesar 80% dan 20% oleh faktor lain. Perbedaan penelitian tersebut dengan peneliti terdapat pada media yang digunakan berupa audio visual sedangkan peneliti menggunakan media yang lebih spesifik yaitu *learning management system*. Perbedaan lainnya terdapat pada lokasi dan waktu penelitian. Penelitian tersebut dilakukan di MA Al-Muhajirin Purwakarta pada tahun 2020 sedangkan peneliti melakukan penelitian di SMAN 24 Bandung pada tahun 2022.

Aspek kebaruan dalam penelitiann ini terdapat dalam media yang diteliti berupa *learning management system* berjenis *web-based LMS* yang dikembangkan sendiri oleh pihak sekolah tempat penelitian dilakukan. Selain itu, kondisi penelitian ketika pembelajaran tatap muka terbatas juga menjadi aspek kebaruan yang membedakan penelitian ini dengan penelitian-penelitian sebelumnya. Penelitian dilakukan di SMAN 24 Bandung yang belum pernah diteliti pada penelitian-penelitian yang lain.