

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Indonesia sedang dilanda oleh wabah penyakit yang disebabkan oleh sebuah virus yang dikenal dengan istilah covid-19 (Corona Virus diseases-19). Virus ini mulai mewabah pada tanggal 31 Desember 2019 di kota Wuhan Provinsi Hubei Tiongkok. Virus Covid-19 adalah penyakit menular yang disebabkan oleh sindrom pernapasan akut corona virus 2 (SARS-CoV-2). Penularan lewat kontak antar manusia yang sulit diprediksi karena kegiatan sosial yang tidak bisa dihindari merupakan penyebab terbesar menyebarnya Covid-19 ini. Untuk mencegah penyebaran tersebut pemerintah menerapkan kebijakan work from home (WFH) agar masyarakat dapat menyelesaikan pekerjaan di rumah. Di Indonesia sendiri sudah tercatat 4.227.038 kasus terkonfirmasi per tanggal 8 Oktober 2021 (Covid-19, 2021), khususnya pada Kabupaten Garut sudah terkonfirmasi sebanyak 60.712 orang terpapar virus Covid-19 (covid19.garutkab.go.id, 2021). Dengan adanya kebijakan tersebut membuat semua kegiatan secara daring dilakukan.

Dengan adanya pembatasan interaksi, Kementerian Pendidikan di Indonesia juga mengeluarkan kebijakan yaitu dengan meliburkan sekolah dan mengganti proses Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) dengan menggunakan sistem dalam jaringan (daring). Dengan menggunakan sistem pembelajaran secara daring ini, terkadang muncul berbagai masalah yang dihadapi oleh siswa dan guru, seperti materi pelajaran yang belum selesai disampaikan oleh guru kemudian guru mengganti dengan tugas lainnya. Hal tersebut menjadi keluhan bagi siswa karena tugas yang diberikan oleh guru lebih banyak.

Kajian tentang dampak kebijakan penutupan sekolah dan universitas juga telah dilakukan di negara lain, memahami suara dan pengalaman mahasiswa seperti tekanan berat akibat sulitnya beradaptasi dengan prosedur layanan yang berubah-ubah di masing-masing sekolah dan universitas. Kesulitan yang diakibatkan oleh kebutuhan, harapan, dan ketidakpastian dari setiap tuntutan akademik sebelum akhir periode evaluasi. Selain itu dengan kondisi siswa dari keluarga yang kurang

mampu memfasilitasi anak dengan perangkat teknologi telah memungkinkan mereka untuk berpartisipasi dalam pengembangan kegiatan pembelajaran dalam pendekatan jarak jauh secara optimal, dan sejumlah pertanyaan bimbingan teknis dan pengawasan proses pembelajaran dari rumah masing-masing muncul.

Perkembangan teknologi berdampak signifikan terhadap proses pertukaran informasi, antara lain: dalam bidang pendidikan. Pendidikan saat ini harus mampu menggambarkan makna yang lebih baik bagi siswa sebagai siswa dan guru sebagai pendidik. Hal ini berbanding terbalik dengan situasi pendidikan yang belum mampu menjadi fasilitator yang efektif dalam proses pembelajaran. Jika kita amati dengan seksama Proses belajar seseorang sekarang sangat kental dengan bantuan teknologi terutama kemudahan internet akses yang merupakan bagian dari sumber informasi yang begitu lengkap. Seperti yang diungkapkan oleh (Smaldino, Sharon, E., Lowther, & r, Deboran. L., Russel, 2015).

Pembelajaran Campuran atau lebih dikenal dengan istilah Hybrid Learning adalah metode pembelajaran yang menggabungkan dua metode atau lebih dan pendekatan dalam pembelajaran untuk mencapai tujuan proses pembelajaran. Menurut (Thorne, 2003) Bahwa apa yang terjadi di kelas konvensional di mana pendidik dan peserta didik bertemu secara langsung, dengan online pembelajaran yang dapat diakses kapan saja dan dimana saja. Sebuah website yang semakin kekinian sehingga menjadi media berbagi informasi (Surjono, 2017) Pernyataan tersebut menjadikan efektifitas cloud perangkat yang selalu berkembang. Seperti ide Hybrid Learning yang memberikan inovasi dalam bentuk pertemuan virtual antara pendidik dan siswa.

Peneliti sebelumnya telah melakukan observasi di SD IT Bhaskara Garut pada tanggal 14 Desember 2021 yang merupakan salah satu sekolah yang berada di kecamatan Tarogong kidul Kota Garut, sekaligus melakukan wawancara dengan kepala sekolah yaitu bapak Rifki Rizkia dan guru mata pelajaran PAI di SD IT Bhaskara Garut, beliau mengatakan bahwa pembelajaran Hybrid Learning dapat dikatakan sebagai pengkombinasian pembelajaran di kelas dengan pembelajaran online dengan memanfaatkan teknologi yang ada. Dalam model pembelajaran

Hybird Learning ini SD IT Bhaskara sudah melakukan sesuai dengan prosedur mulai dari cara memanfaatkan teknologi seperti media *power point*, *e-mail*, dan layanan *internet*. Guru juga memulai kegiatan pembelajaran dengan membaca ayat pilihan dan menjelaskan kaitanya isi kandungan ayat tersebut dengan pembelajaran dan kehidupan nyata sehingga siswa mengerti kegunaan Pendidikan Agama Islam di kehidupan nyata, tidak hanya itu guru juga menyisipkan kata-kata motivasi di setiap materi pembelajaran, hal itu merupakan upaya untuk meningkatkan motivasi siswa dan membantu siswa dalam memahami materi-materi yang terdapat dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, seperti sejarah keagamaan, kisah-kisah teladan atau mulia dan pengamalan praktik-praktik ajaran agama namun pada kenyataannya. Ketika di lapangan masih banyaknya siswa yang kurang terhadap motivasi belajar yang mengakibatkan hasil yang kurang memuaskan.

Dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SD IT Bhaskara Garut tidak lah mudah karena pembelajaran yang sebelumnya yaitu pembelajaran *Online* di rumah yang kurangnya monitoring baik di orang tua maupun dari guru itu tersendiri untuk meningkatkan motivasi belajar siswa agar mendapatkan hasil yang memuaskan, untuk mengatasi hal tersebut haruslah ada inovasi baru dalam proses pembelajaran baik program maupun motivasi belajar siswa yang harus di tingkatkan. Program *Hybird Learning* menjadi salah satu solusi sehingga ada dorongan yang kuat untuk belajar khususnya dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

Berdasarkan pemaparan di atas, peneliti bertujuan untuk mengetahui program *Hybird Learning* dan motivasi belajar siswa-siswi di SD IT Bhaskara khususnya dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Berkenaan dengan uraian di atas, penelitian ini berjudul “Pembelajaran *Hybird Learning* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka penulis merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pembelajaran *Hybird Learning* pada mata pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SD IT Bhaskara Garut ?
2. Bagaimana motivasi belajar siswa pada mata pembelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas 6 SD IT Bhaskara Garut ?
3. Bagaimana pengaruh pembelajaran *Hybird Learning* terhadap motivasi belajar siswa di kelas 6 SD IT Bhaskara Garut ?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini untuk mengetahui:

1. Sistem pembelajaran *Hybird Learning* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SD IT Bhaskara Garut.
2. Motivasi belajar siswa dengan adanya *Hybird Learning* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SD IT Bhaskara Garut.
3. Pengaruh pembelajaran *Hybird Learning* terhadap motivasi belajar siswa di SD IT Bhaskara Garut.

D. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian di atas, maka hasil penelitian ini di harapkan dapat memberikan manfaat secara teoritis maupun praktis. Adapun manfaat penelitian yang di harapkan yaitu sebagai berikut:

1. Secara Teoritis, Sebagai sumbangsih pemikiran untuk mengembangkan khazanah keilmuan dalam dunia pendidikan berdasarkan teori pendidikan yang berkaitan dengan penerapan pembelajaran online atau daring pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.
2. Secara Praktis
 - a. Bagi Universitas Islam Negeri Bandung, hasil penelitian ini dijadikan sebagai dokumentasi dan sumber rujukan bagi peneliti selanjutnya, sekaligus sebagai bahan kajian bagi Mahasiswa.

- b. Untuk memberikan input dan tambahan informasi bagi pihak SD Islam Terpadu Bhaskara Garut untuk meningkatkan kualitas Pendidikan Agama Islam. Agar lebih siap menghadapi segala permasalahan dalam pembelajaran di masa yang akan datang.
- c. Sebagai bahan pertimbangan terhadap peneliti selanjutnya yang ada relevansinya dengan masalah tersebut

E. Kerangka Berpikir

Mengacu pada pengertian *Hybird Learning* bahwa pembelajaran ini merupakan gabungan antara pembelajaran konvensional dengan pembelajaran secara *e-learning* maka komponen dalam *Hybird Learning* ada tiga di antaranya *e-learning offline*, *e-learning online*, *mobile learning* selengkapnya sebagai berikut.

Pembelajaran *E-learning offline* merupakan salah satu bentuk pembelajaran elektronik (e-learning) yang pelaksanaannya tidak menggunakan jaringan internet. Pembelajaran *e-learning offline* dapat dilakukan melalui pembelajaran berbasis computer. Media *e-learning* yang bersifat *offline* dapat diwujudkan dalam bentuk CD atau DVD. Pembelajaran berbasis *e-learning offline* dalam pelaksanaannya tidak menggunakan jaringan penghubung atau LAN. Biasanya system ini hanya menggunakan computer sebagai alat bantu belajar.

E-learning adalah system pembelajaran yang memanfaatkan media elektronik sebagai alat untuk membantu kegiatan pembelajaran. Sebagian besar berasumsi bahwa elektronik yang dimaksud di sini lebih diarahkan kepada penggunaan teknologi komputer dan internet, jika salah satu tidak mendukung maka kegiatan pembelajaran *online* ini akan mengalami hambatan. Internet bisa dilakukan secara terprogram seperti penggunaan e-learning. Pada program ini guru menyiapkan akun dan membuat kelas di program tersebut serta memasukan akun siswanya ke dalam kelas yang telah digunakan. Program ini dapat berjalan jika semua komponen pendukungnya lengkap tidak ada kendala. Jika salah satunya tidak sesuai maka akan susah melakukan pembelajaran secara online ini.

Mobile e-learning atau *m-learning* oleh Clark Quin ialah penggunaan perangkat keras yang bergerak, seperti laptop, smartphone, MP3 player, dan lain-lain, meski *m-learning* ini terkait dengan *e-learning* dan Pendidikan jarak jauh,

namun berbeda fokusnya pada pembelajaran seluruh konteks dan pembelajaran dengan menggunakan perangkat mobile. *M-learning* juga merupakan pembelajaran yang unik karena pembelajaran dapat mengakses materi pembelajaran, arahan dan aplikasi yang berkaitan dengan pembelajaran, kapanpun dan dimanapun salah satu aplikasi yang bisa diakses ialah Edmodo atau quipper school, aplikasi tersebut bersifat edutainment (education dan entertainment) dan unik dalam pembelajarannya dapat berlangsung secara menyenangkan sehingga siswa tidak mudah bosan dalam melangsungkan pembelajaran karena bisa dilakukan kapanpun dan dimanapun sesuka hati siswa masing-masing. Pada dasarnya motivasi adalah suatu usaha yang disadari untuk menggerakkan, mengarahkan dan menjaga tingkah laku seseorang agar ia terdorong untuk bertindak melakukan sesuatu sehingga mencapai hasil atau tujuan tertentu.

Menurut Clayton Alderfer (dalam Nashar, 2004:42) Motivasi belajar adalah kecenderungan siswa dalam melakukan kegiatan belajar yang didorong oleh hasrat untuk mencapai prestasi atau hasil belajar sebaik mungkin. Motivasi dipandang sebagai dorongan mental yang menggerakkan dan mengarahkan perilaku manusia, termasuk perilaku belajar.

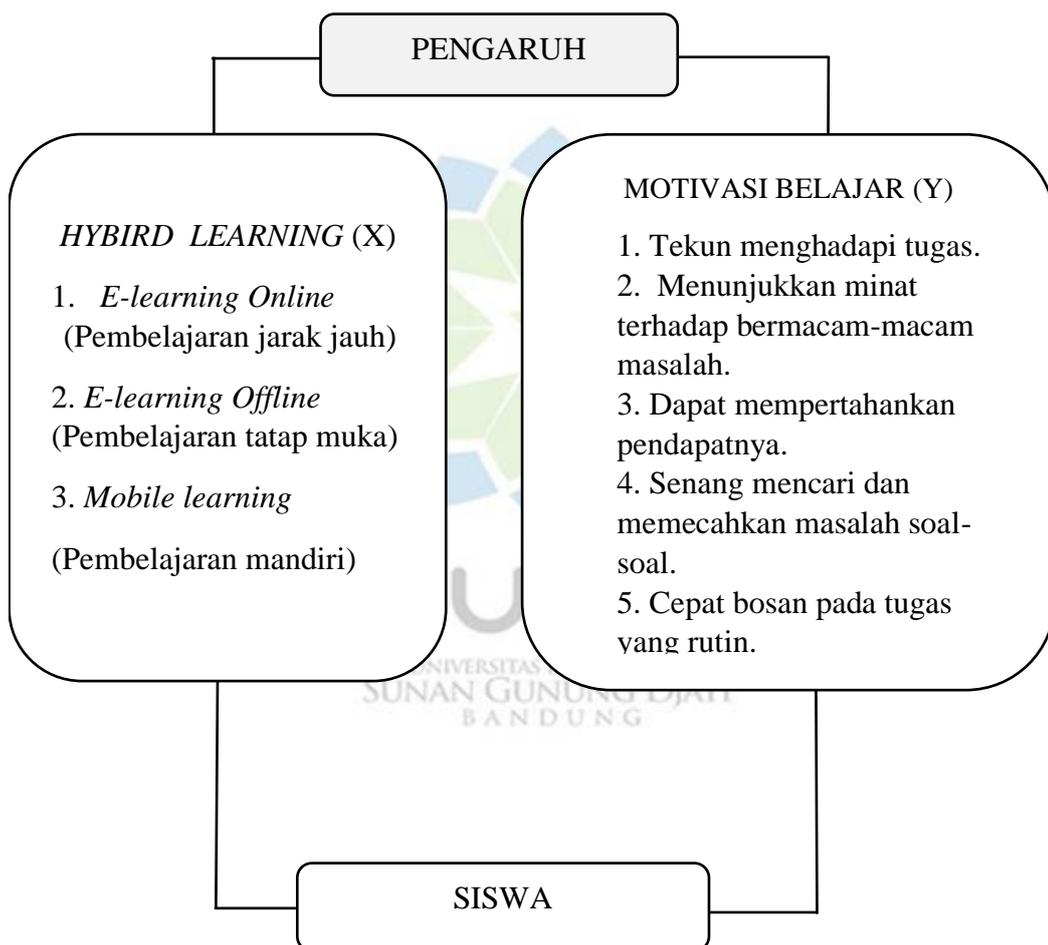
Dalam motivasi terkandung adanya keinginan yang mengaktifkan, menggerakkan, menyalurkan dan mengarahkan sikap serta perilaku pada individu belajar (Koeswara, 1989 ; Siagia, 1989 ; Sehein, 1991 ; Biggs dan Tefler, 1987 dalam Dimiyati dan Mudjiono, 2006)

Sardiman A.M (2011: 83) mengemukakan ciri-ciri motivasi yang ada pada siswa di antaranya adalah:

- a. Tekun menghadapi tugas (dapat bekerja terus-menerus dalam waktu yang lama, tidak pernah berhenti sebelum selesai).
- b. Ulet menghadapi kesulitan (tidak lekas putus asa) tidak memerlukan dorongan dari luar untuk berprestasi sebaik mungkin (tidak cepat puas dengan prestasi yang telah dicapainya).
- c. Menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah.
- d. Lebih senang bekerja mandiri.

- e. Cepat bosan pada tugas yang rutin (hal-hal yang bersifat mekanis, berulang-ulang begitu saja, sehingga kurang efektif).
- f. Dapat mempertahankan pendapatnya (kalau sudah yakin akan sesuatu).
- g. Tidak mudah melepaskan hal yang diyakini itu.
- h. Senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal.

Kerangka berpikir penelitian ini ditunjukkan oleh gambar sebagai berikut



Gambar 1. 1 Kerangka Berpikir

F. Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah pernyataan sementara yang masih lemah kebenarannya maka perlu di uji kebenarannya (Siregar, 2013, p. 38). hipotesis adalah jawaban sementara terhadap rumusan masalah, yang mana dinyatakan dalam bentuk kalimat

pertanyaan. Dikatakan sementara, karena jawaban yang diberikan didasarkan pada teori yang relevan, belum didasari oleh fakta-fakta yang benar sehingga diperoleh melalui pengumpulan data (Sugiyono, 2005, p. 63). Dalam penelitian ini meliputi dua variabel yaitu: variabel (X) Pembelajaran *Hybird Learning*. variabel (Y) Motivasi belajar siswa.

Penelitian ini dapat dikatakan bahwa pembelajaran *Hybird Learning* bisa dikatakan baik apabila mulai dari perencanaan pelaksanaan evaluasi dan hasil berjalan dengan baik dan adanya semacam *reward* bagi siswa untuk meningkatkan motivasi belajar siswa agar mendapatkan hasil yang maksimal. Dengan demikian, penelitian ini dapat diambil hipotesis yaitu: terdapat hubungan antara pembelajaran *Hybird Learning* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

H_a : Adanya pengaruh pembelajaran *Hybird Learning* untuk meningkatkan motivasi siswa.

H_o : Tidak adanya pengaruh pembelajaran *Hybird Learning* untuk meningkatkan motivasi siswa.

G. Hasil Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu ini menjadi salah satu acuan penulis dalam melakukan penelitian sehingga penulis dapat memperkaya teori yang digunakan dalam mengkaji penelitian yang dilakukan. Dari penelitian terdahulu, penulis tidak menemukan penelitian dengan judul yang sama seperti judul penelitian penulis. Namun penulis mengangkat beberapa penelitian sebagai referensi dalam memperkaya bahan kajian pada penelitian penulis. Pada penelitian ini digunakan dua penelitian terdahulu yang sangat bermanfaat sebagai rujukan ilmiah yaitu:

1. Skripsi Listya Eka Yuniar program Studi Pendidikan Sejarah Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sejarah Universitas Pendidikan Indonesia tahun 2014 yang berjudul "*Penerapan Metode Hybird Learning untuk Meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaram Sejarah (Penelitian Kuasi Eksperimen di SMA Negeri Kota Bandung)*". Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran sejarah dengan menggunakan metode *Hybird Learning* dapat memberikan hasil yang lebih baik dibanding dengan metode konvensional, maka diharap gutu ataupun peneliti selanjutnya agar metoode *Hybird Learning*

dapat digunakan sebagai program alternatif dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa.

2. Skripsi Muhamad Nur Ihsan, program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah tahun 2016 yang berjudul “*Motivasi belajar siswa pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (Studi kasus siswa/siswi SMP Negeri 181 Jakarta Pusat)*” Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa siswa sangat positif, atau cenderung tinggi pada pembelajaran Pendidikan agama isla, selain itu, guru juga sudah memiliki pengetahuan yang cukup dalam menggambarkan gejala-gejala yang timbul dari motivasi siswa, dan siswa dapat mengikuti proses belanar mengajar dalam kelas dengan sangat baik pada pembelajaran Pendidikan agama islam.

Semua skripsi di atas mempunyai kesamaan dan perbedaan dengan skripsi yang akan penulis teliti yaitu sama-sama membahas tentang *Hybird Learning* dan motivasi belajar yang menjadi fokus skripsi ini dalah Program *Hybird Learning* dan motivasi belajar siswa. Perbedaannya yaitu kalau yang pertama menjelaskan kepada hasil belajar siswa dan yang kedua yaitu menjelaskan tentang motivasi belajar. Dalam penelitian ini penulis membahas tentang Penerapan program *Hybird Learning* dan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SD IT Bhaskara Garut.