

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kehadiran *Corona Virus Disease* (Covid-19) telah mengubah dunia dalam waktu yang sangat singkat. Bahkan tidak ada yang membayangkan bahwa pandemi ini akan menyebabkan derita kemanusiaan yang begitu mendalam. Bahkan dalam waktu yang tidak lama, pandemi ini terus menyebar terus secara cepat dalam skala luas dan menimbulkan banyak korban jiwa. Pandemi ini juga menyebabkan kelumpuhan diberbagai belahan dunia diantaranya, kelumpuhan ekonomi secara global, kelumpuhan hubungan social, perubahan tradisi dan aktivitas dan berbagai macam perubahan lainnya.

Secara sosiologis, pandemic Covid-19 telah menyebabkan perubahan social yang tidak direncanakan. Artinya, perubahan social yang terjadi secara proradis dan

tidak dikehendaki kehadirannya oleh masyarakat.¹ Akibatnya ketidaksiapan masyarakat dalam menghadapi pandemi ini yang begitu banyak menyebabkan social di segala aspek kehidupan masyarakat. Terlebih banyak pihak yang merugi karena adanya pandemi ini. Perubahan yang begitu mendadak dan cepat sekali menyebabkan manusi diseluruh belahan dunia mau tidak mau mengubah kebiasaan lama menjadi kebiasaan baru yang sedikit sulit. Terutama kebiasaan sosial.

Virus Corona merupakan sebuah keluarga virus yang ditemukan pada manusia dan hewan. Sebagaian virusnya dapat menginfeksi manusia serta menyebabkan berbagai penyakit mulai dari penyakit umum seperti flu, hingga penyakit-penyakit yang lebih fatal seperti *Middle*

¹ Abdulah, Tauhid Ahmad, *Pandemic Corona: Virus Deglobalisasi Masa Depan Perekonomian Global Dan Nasional*, (dikutip dari books.google.co.id pada tanggal 23 September 2020) 160.

*East Respiratory Syndrome (SARS) dan Severe Acute Respiratory Syndrome (MERS).*²

Coronavirus (Covid-19) adalah penyakit menular yang disebabkan oleh coronavirus versi baru yang ditemukan pada akhir tahun 2019. Sebagian besar yang dialami oleh individu yang terinfeksi virus Covid-19 akan mengalami penyakit pernapasan ringan hingga sedang dan sembuh tanpa memerlukan perawatan khusus. Prosentasi penularannya lebih cenderung pada individu usia lanjut dan mereka yang memiliki riwayat masalah medis seperti kardiovaskular, diabetes, penyakit pernapasan kronis, dan kanker. Dimana lebih cenderung mengembangkan infeksi virus Covid-19 menjadi penyakit yang lebih serius.

Wabah ini bukan hanya berdampak pada segi kesehatan dan perekonomian masyarakat. Tetapi juga mengubah sistem pendidikan di Indonesia. Baik pendidikan formal maupun non formal. Dalam pendidikan

² Abdulah, Tauhid Ahmad, *Pandemic Corona: Virus Deglobalisasi Masa Depan Perekonomian Global Dan Nasional*, (dikutip dari books.google.co.id pada tanggal 23 September 2020) 170.

formal ustadz/pengajar dan santri di tuntutan untuk melakukan dan melaksanakan pembelajaran secara dalam jaringan (daring) yang mengakibatkan dampak yang cukup besar terhadap prestasi dan hasil belajar santri. Namun, sangat disayangkan pembelajaran daring kurang efektif karena tidak ada interaksi langsung antara ustadz/pengajar dengan santri. Banyak santri yang bermalas-malasan belajar di rumah dan terlalu mementingkan bermain *gadget*. Pada akhirnya, pembelajaran daring disalahgunakan oleh santri. Seharusnya, *gadget* bisa dijadikan sebagai media dalam pembelajaran. Dalam hal ini, orangtua juga berperan sangat penting dalam pengawasan pembelajaran secara daring.

Dalam pendidikan non formal baik pengajar maupun santri juga harus mengikuti peraturan yang ada. Meski pendidikan non formal misalnya pendidikan pesantren hanya berdampak sedikit tetapi sejak adanya covid-19 ini mau tidak mau pendidikan pesantren berubah

aturan. Maka dari itu, orangtua lebih memilih anaknya untuk mengikuti pembelajaran di pesantren karena menurut sebagian orangtua dengan belajar di pesantren, anak-anak akan sedikit mengurangi *gadget* dan lebih fokus dalam belajar.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di Pondok Pesantren Daarul Muhtadiin Kp. Cihunyor RT/RW 05/02 Ds. Cisalam pada tanggal 11 Januari 2022. *Pertama*, permasalahan yang muncul dari santri. Fokus pembelajaran terpecah karena kurangnya atensi dan antusiasme santri dalam proses pembelajaran. Santri merasa bosan dengan proses pembelajaran karena penyampaian materi yang kurang menarik. Santri lebih tertarik untuk membaca buku bacaan lainnya, dibandingkan dengan mendengarkan penjelasan ustadz atau pengajar. Di samping itu ada beberapa santri yang kurang paham tentang maksud materi yang disampaikan karena instruksi yang disampaikan sang pengajar

kurang jelas dan kemampuan membacanya yang masih kurang.

Kedua, permasalahan yang muncul dari ustadz atau pengajar. Permasalahan yang muncul dari ustadz/pengajar adalah kurangnya variasi dalam penyajian pembelajaran terutama penyajian pembelajaran, baik dari segi metode maupun media pembelajaran. Ustadz/pengajar mengajar hanya menggunakan metode ceramah. Hal ini membuat santri terlihat kurang antusias. Tidak adanya inovasi yang digunakan oleh ustadz/pengajar saat proses pembelajaran juga menjadi penyebab proses pengajaran materi di pondok tersebut nampak membosankan.

Ketiga, minat belajar santri yang kurang bagus. Ini disebabkan karena santri yang kurang konsentrasi pada saat pengajaran berlangsung. Banyaknya santri yang sering mengobrol dengan teman sebaya dan yang menyebabkan santri tidak memperhatikan ustadz/pengajar pada saat penjelasan ustadz/pengajar berlangsung

Banyak teknik, metode, model, dan strategi yang dapat digunakan ustadz/pengajar dalam kegiatan pembelajaran, khususnya pembelajaran yang berkaitan dengan minat belajar santri. Salah satu cara yang dapat digunakan adalah dengan menggunakan metode pembelajaran simulasi digital yaitu metode pelatihan untuk memperagakan sesuatu dalam bentuk tiruan yang mirip dengan keadaan sesungguhnya dengan menggunakan alat digital.

Hal ini berkaitan dengan semakin banyaknya santri yang dibekali alat digital oleh orangtua meskipun memasuki pendidikan pondok pesantren. Menurut peneliti, hal ini bisa dimanfaatkan oleh ustadz atau pengajar sebagai inovasi pengajaran pondok yang lebih kreatif dan mudah dipahami santri.

Pembelajaran adalah suatu kegiatan atau aktivitas belajar mengajar yang di dalamnya terdapat dua subjek yaitu ustadz/pengajar dan peserta didik. pembelajaran yang dilakukan haruslah terprogram, dan ciri suatu

program yaitu sistematis, dan terencana, sistematis artinya keteraturan, dalam hal ini pembelajaran harus dilakukan dengan langkah-langkah tersusun mulai dari perencanaan, pelaksanaan sampai dengan evaluasi.³

Proses pembelajaran dapat dikatakan berhasil jika semua aspek pembelajaran dapat saling mendukung dalam menciptakan situasi yang kondusif untuk kegiatan pembelajaran. Proses pembelajaran yang baik tentunya akan berpengaruh pada pemahaman santri terhadap materi yang disampaikan ustadz/pengajar. Sasaran utama dari kegiatan pembelajaran terletak pada proses belajar santri, yang harus mengutamakan belajar santri secara aktif, karena sasaran pendidikan adalah pada proses pembelajaran yang dilakukan santri bukan semata-mata mengukur hasil belajar santri tetapi untuk lebih meningkatkan minat belajar dari para santri. Namun, dalam proses pembelajaran masih saja ditemukan kendala-kendala dalam kegiatan pembelajaran.

³ Zainal, Arifin, *Evaluasi Pembelajaran*, (Bandung: Pt Remaja Rosdakarya 2016), 10

Metode pembelajaran simulasi dapat menggambarkan keadaan sebenarnya dari suatu keadaan, penyederhanaan dari suatu fenomena di dunia nyata. Dalam setiap bentuk simulasi akan terjadi hal-hal seperti para pemain memegang peranan yang mewakili dunia nyata, dan juga membuat keputusan-keputusan dalam mereaksi penilaian mereka terhadap setting yang mereka temukan sendiri, mereka mengalami perbuatan-perbuatan tiruan yang berhubungan dengan keputusan-keputusan mereka dan penampilan umum mereka, mereka memonitor hasil kegiatan masing-masing dan diarahkan untuk merefleksi terhadap hubungan antara keputusan-keputusan mereka sendiri dan konsekuensi akhir yang menunjukkan gabungan dari berbagai kegiatan atau perbuatan yang dilakukan para santri dalam pembelajaran. Pembelajaran simulasi mempunyai beberapa tujuan yaitu:

1. Tujuan langsung yang terdiri dari: untuk melatih keterampilan tertentu, baik yang bersifat professional maupun bagi kehidupan sehari-hari.

Untuk memperoleh pemahaman tentang suatu konsep atau prinsip. Untuk latihan memecahkan suatu permasalahan.

2. Tujuan tidak langsung: Untuk meningkatkan aktivitas belajar dengan melibatkan dirinya dalam mempelajari situasi yang hampir serupa dengan kejadian yang sebenarnya. Untuk memberikan motivasi belajar karena menarik dan menyenangkan. Melatih santri bekerjasama dalam kelompok belajar dengan lebih efektif. Menimbulkan dan menumpuk daya kreatif santri. Melatih santri untuk lebih memahami dan lebih menghargai lagi peranan anggota lain atau teman sepermainan sehingga pembelajaran simulasi dapat berjalan dengan lancar dan menyenangkan. Dan diharapkan menyadari bahwa belajar itu menyenangkan.

Maka dari itu, peneliti mencoba untuk melakukan penelitian dengan menggunakan metode simulasi digital

yang bisa digunakan saat proses pembelajaran di pondok pesantren Daarul Muhtadiin untuk meningkatkan minat belajar santri di masa covid-19. Simulasi digital sebagai sarana upaya untuk menelaah lebih lanjut peneliti bermaksud untuk meneliti dengan judul **“Peningkatan Minat Belajar Santri Masa Pandemi Melalui Penerapan Metode Simulasi Digital”**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti mengidentifikasi beberapa masalah yang akan dijadikan bahan penelitian selanjutnya.

1. Kurangnya minat belajar santri di masa pandemic
2. Kurangnya pengawasan tenaga pengajar mengakibatkan santri kurang serius dalam belajar
3. Kurangnya kemampuan ustadz/pengajar dalam metode pembelajaran
4. Santri kurang fokus dalam proses pembelajaran

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, peneliti membatasi masalah pada:

1. Metode pembelajaran simulasi digital
2. Minat belajar santri di masa pandemi Covid-19

D. Rumusan Masalah

Dari hasil identifikasi maka peneliti menyimpulkan sebuah rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana minat belajar santri di pondok pesantren Daarul Mubtadiin di masa pandemi?
2. Bagaimana pengaruh metode simulasi digital terhadap minat belajar santri di masa pandemi?
3. Apakah penerapan metode simulasi digital mampu meningkatkan belajar santri?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang didapat maka tujuan dari peneliti adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui minat belajar santri di pondok pesantren Daarul Mubtadiin di masa pandemi

2. Untuk mengetahui pengaruh metode simulasi digital terhadap minat belajar santri di masa pandemi.
3. Bagaimana penerapan metode simulasi digital yang dilakukan di pondok pesanten Daarul Mubtadiin

F. Manfaat penelitian

Dari hasil penelitian ini, diharapkan dapat memberikan manfaat bagi beberapa pihak, antara lain:

1. Bagi peneliti sebagai salah satu pengetahuan sekaligus bekal wawasan dan pengalaman di masa yang akan datang
2. Bagi Akademik UIN SMH Banten sebagai salah satu karya ilmiah yang dapat menjadi keilmuan bagi mahasantri dan juga sebagai contoh dalam penyusunan skripsi
3. Bagi santriwan dan santriwati hasil penelitian ini menjadikan sebagai menambah wawasan dalam meningkatkan minat belajar di masa pandemi covid-19