

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan kebutuhan yang wajib didapatkan oleh peserta didik sebagai generasi penerus bangsa. Oleh karena itu, sebagai generasi penerus bangsa harus mempunyai sumber daya manusia dan pengetahuan yang bermutu dan berkualitas dalam berbagai bidang keilmuan. Akan tetapi, saat ini seluruh dunia dan di negara Indonesia khususnya sedang dilanda sebuah pandemi *Covid-19*. Pandemi *Covid-19* atau yang dikenal sebagai pandemi global penyakit *corona virus 2019 (COVID-19)* yang disebabkan oleh sindrom pernapasan akut *corona virus 2 (SARS-CoV-2)*. Corona virus menyebabkan penyakit infeksi saluran pernafasan, seperti flu, MERS (*Middle East Respiratory Syndrome*), dan SARS (*Severe Acute Respiratory Syndrome*). Corona virus ini pertama kali ditemukan di Wuhan, Hubei, China pada tahun 2019.¹ Dengan demikian, upaya lembaga pendidikan untuk memutus mata rantai penyebaran virus tersebut dengan menerapkan pembelajaran jarak jauh secara *daring* dari rumah dengan menggunakan komputer, *handphone*, laptop, dan sebagainya.

¹ Rahmi Rosita, *Pengaruh Pandemi Covid-19 terhadap UMKM di Indonesia*, Jurnal Lentera Bisnis, Vol 9, No. 2, November 2020, 110.

Dengan perkembangan teknologi yang semakin canggih seperti dapat mengakses materi pembelajaran dan tugas yang diberikan oleh guru dengan cepat dan mudah akan membantu penunjang dalam proses pembelajaran *daring* di masa pandemi *covid-19*, serta memudahkan siswa untuk berkomunikasi antara satu dengan lainnya dalam proses pembelajaran tanpa dibatasi oleh ruang dan waktu.

Pembelajaran *daring* di masa pandemi *covid-19* dapat dilakukan dengan menggunakan berbagai aplikasi pembelajaran seperti *WhatsApp*, *Google Classroom*, *Zoom Meet*, *Edmodo*, dan lain sebagainya. Menurut Moore, Dickson-Deane dan Galyen, pembelajaran *daring* di masa pandemi *covid-19* adalah suatu proses pembelajaran yang perlu menggunakan jaringan internet dengan aksesibilitas, konektivitas, fleksibilitas, dan kemampuan dalam memunculkan keterampilan berbagai jenis interaksi dalam proses pada pembelajaran berlangsung.²

Ragam situs-situs pembelajaran sudah mulai banyak dikembangkan dan dapat diakses melalui gawai, salah satunya adalah aplikasi *edmodo*. *Edmodo* merupakan aplikasi yang menarik bagi guru dan siswa yang

² Ali Sadikin dan Afreni Hamidah, *Pembelajaran Daring di Tengah Wabah Covid-19*, Jurnal Ilmiah Pendidikan Biologi, Vol. 6, No. 2, 2020, 216.

berfungsi untuk berbagi ide, file, agenda kegiatan, penugasan yang dapat menciptakan interaksi antara guru dan siswa.³

Menurut pendapat Hayati dan Rosida, mendefinisikan edmodo sebagai jejaring sosial untuk pembelajaran berbasis *Learning Management System* (LMS). Edmodo memberikan fasilitas bagi guru, murid, tempat yang aman untuk berkomunikasi, berkolaborasi, berbagi konten dan aplikasi pembelajaran, pekerjaan rumah bagi siswa, diskusi dalam kelas virtual, ulangan secara *online* dan sebagainya.⁴

Manfaat dari aplikasi edmodo merupakan salah satu solusi atas kendala yang perlu disegerakan untuk dijadikan solusi dalam pembelajaran secara *daring* pada masa pandemi *covid-19*, yaitu dapat membantu menghubungkan semua siswa dengan sumber daya yang mereka butuhkan untuk mencapai potensi penuh mereka.⁵

Penggunaan aplikasi edmodo dapat digunakan sebagai aplikasi penunjang kegiatan pembelajaran. Hal ini tentunya didukung dengan adanya koneksi internet. Sehingga akan memudahkan guru dan siswa, serta siswa satu dengan siswa lainnya untuk berkomunikasi dalam proses pembelajaran tanpa dibatasi ruang dan waktu, serta siswa juga dapat

³ Lisa Nur Aulia, Susilo, Bambang Subali, *Upaya Peningkatan Kemandirian Belajar Siswa dengan Model Problem Based Learning Berbantuan Media Edmodo*, Jurnal Inovasi Pendidikan IPA, Vol. 5, No. 1, 2019, 71.

⁴ Yeti Ariani dan Yullysa Helsa, *Desain Kelas Digital Menggunakan Edmodo dan Schoology*, (Yogyakarta: Deepublish, 2019), 18.

⁵ Meda Yuliani, dkk, *Pembelajaran Daring untuk Pendidik: Teori dan Penerapan*, (Bandung: Yayasan Kita Menulis, 2020), 97.

dengan mudah mencari referensi dan mengirim tugas mereka yang diberikan oleh guru.

Belajar merupakan suatu proses yang kompleks yang terjadi pada diri setiap orang sepanjang hidupnya. Proses belajar terjadi karena adanya interaksi antara seseorang dengan lingkungannya. Oleh karena itu, belajar dapat terjadi kapan saja dan dimana saja. Salah satu pertanda bahwa seseorang itu telah belajar adalah adanya perubahan tingkah laku pada diri orang itu yang mungkin disebabkan oleh terjadinya perubahan pada tingkat pengetahuan, keterampilan atau sikapnya.⁶ Belajar itu bukan suatu tujuan tetapi merupakan suatu proses untuk mencapai tujuan dengan langkah-langkah (prosedur) yang ditempuh. Motivasi belajar siswa dapat dikatakan sebagai keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan, menjamin kelangsungan dan memberikan arah kegiatan belajar, sehingga diharapkan tujuan pembelajaran akan dicapai.⁷

Motivasi belajar sangat dibutuhkan oleh semua siswa. Oleh karena itu, guru sebagai ujung tombak dalam proses pembelajaran dituntut untuk mempunyai keterampilan yang lebih, guru harus mampu mengambil tindakan untuk bisa mengatur kelas secara *daring* pada masa pandemi

1. ⁶ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2017),

⁷ Rohmalina Wahabi, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2016), 128.

Covid-19 saat ini, menciptakan interaksi yang kondusif antara guru dan siswa, serta dapat membangkitkan motivasi siswa dalam belajar.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru PAI kelas X, yaitu Ibu Elisah, S.Pd.I, menjelaskan bahwa adanya pandemi *Covid-19* membuat perubahan dan tantangan baru dalam kegiatan belajar mengajar, yang sebelumnya secara tatap muka berubah secara *online*. Penulis merinci beberapa permasalahan sebagai berikut: proses pembelajaran PAI kurang menyenangkan, membuat siswa merasa jenuh dan proses pembelajaran PAI menjadi kurang efektif, kurangnya minat siswa dalam belajar PAI, kurangnya pemahaman siswa terhadap teknologi modern yang sangat menunjang suksesnya proses pembelajaran PAI, dan aplikasi pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa masih belum banyak dikembangkan.

Berdasarkan pemaparan di atas, maka dianggap cukup penting untuk melakukan penelitian dan mengangkat judul “***Pengaruh Penggunaan Aplikasi Edmodo untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Masa Pandemi Covid-19 (Studi Kuantitatif di SMA Negeri 1 Ciomas).***”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut:

1. Proses pembelajaran PAI kurang menyenangkan, membuat siswa merasa jenuh dan proses pembelajaran PAI menjadi kurang efektif.
2. Kurangnya minat siswa dalam belajar PAI.
3. Kurangnya pemahaman siswa terhadap teknologi modern yang sangat menunjang suksesnya proses pembelajaran PAI.
4. Aplikasi pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa masih belum banyak dikembangkan.

C. Batasan Masalah

Dalam batasan masalah ini, bahwasanya peneliti lebih spesifik membahas mengenai aplikasi edmodo dan pengaruhnya terhadap motivasi belajar siswa pada pembelajaran PAI di masa pandemi *covid-19*.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan pembatasan masalah, maka rumusan masalahnya adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana motivasi belajar siswa pada pembelajaran PAI di masa pandemi *covid-19* di SMA Negeri 1 Ciomas?
2. Bagaimana pengaruh penggunaan aplikasi edmodo untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran PAI di masa pandemi *covid-19* di SMA Negeri 1 Ciomas?

E. Tujuan Penelitian

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

1. Untuk mengetahui motivasi belajar siswa pada pembelajaran PAI di masa pandemi *covid-19* di SMA Negeri 1 Ciomas.
2. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan aplikasi edmodo untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran PAI di masa pandemi *covid-19* di SMA Negeri 1 Ciomas.

F. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang hendak dicapai, maka penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat dalam pendidikan baik secara langsung maupun tidak langsung. Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi peneliti, yaitu untuk memberikan gambaran dan menambah wawasan pengetahuan dalam menggunakan aplikasi pembelajaran edmodo untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran PAI di masa pandemi *covid-19* serta dapat mengetahui tingkat keberhasilan penggunaan aplikasi edmodo.
2. Bagi pengguna, yaitu sebagai motivasi belajar siswa dan bahan untuk proses pembelajaran yang menarik khususnya pada pembelajaran PAI dengan menggunakan aplikasi edmodo.

3. Bagi lembaga, yaitu untuk menambah wawasan keilmuan di bidang Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dan sebagai bahan masukan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa dengan menggunakan aplikasi edmodo.
4. Bagi pengembangan ilmu, yaitu sebagai referensi atau gambaran umum pelaksanaan pembelajaran melalui aplikasi edmodo.

G. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan dalam penelitian ini dibagi menjadi lima bab, setiap bab dirinci ke dalam sub bab sebagai berikut:

Bab 1 Pendahuluan, terdiri dari: Latar Belakang Masalah, Identifikasi Masalah, Batasan Masalah, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian dan Sistematika Penulisan.

Bab 2 Landasan Teoritis, Penelitian yang Relevan, Kerangka Berpikir, dan Hipotesis Penelitian. Landasan Teori terdiri dari: Pengertian Aplikasi Edmodo, Fungsi Aplikasi Edmodo, Manfaat Aplikasi Edmodo, Kelebihan dan Kekurangan Aplikasi Edmodo; Motivasi Belajar Siswa yang meliputi: Pengertian Motivasi Belajar Siswa, Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar Siswa, Jenis-Jenis Motivasi Belajar Siswa dan Indikator Motivasi Belajar Siswa.

Bab 3 Metodologi Penelitian, terdiri dari: Tempat dan Waktu Penelitian, Metode Penelitian, Populasi dan Sampel, Variabel Penelitian,

Teknik Pengumpulan Data, Instrumen Penelitian, Teknik Analisis Data dan Hipotesis Statistik.

Bab 4 Hasil Penelitian dan Pembahasan. Hasil Penelitian terdiri dari: Analisis Uji Instrumen Penelitian, Analisis Deskriptif Statistik, Uji Normalitas, Uji Linearitas, Uji Hipotesis Penelitian: Korelasi Product Moment, Uji Regresi Linear Sederhana dan Koefisien Determinasi, dan Pembahasan Hasil Penelitian.

Bab 5 Penutup, terdiri dari Kesimpulan dan Saran-saran.