

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Peningkatan pembelajaran di era 4.0 menggunakan inovasi lanjutan dalam siklus pembelajaran atau dikenal sebagai kerangka kerja yang membuat interaksi pembelajaran terjadi tanpa dibatasi oleh kenyataan. Pengambilan ukuran hari ini tidak sama dengan sebelumnya dimana kelas selalu diadakan secara tatap muka (*face to face*). Seperti yang diungkapkan Jack Ma dalam *World Economic Forum* (2018), jika kita tidak mengubah cara kita mendidik dan mengajar, dalam 30 tahun ke depan kita akan menghadapi tantangan yang luar biasa.

Dunia akhir-akhir ini dihadapkan pada persoalan yang serius yakni adanya wabah pandemi *Covid-19* yang telah menyebar di seluruh penjuru dunia termasuk Indonesia. Hal ini merupakan tantangan tersendiri bagi pendidikan. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemdikbud) mengeluarkan peraturan yang baru yakni belajar dari rumah, melalui pembelajaran daring dan disusul peniadaan Ujian Nasional mulai tahun ini pada semua jenjang sekolah. Pembelajaran daring pun tidak lepas dari penggunaan teknologi digital sebagai pendukungnya.

Penggunaan teknologi dalam pembelajaran utamanya pada situasi pandemi ini dapat membantu memperbaiki kualitas kegiatan belajar mengajar sehingga berpengaruh pada meningkatnya hasil belajar dan membuat perencanaan pendidikan yang lebih baik. Inovasi teknologi akan

memudahkan pengajar untuk memilih model pembelajaran yang sesuai dengan kondisi siswa dan memiliki modal sumber belajar yang luas tidak hanya lewat buku tetapi juga melalui jejaring internet. Menurut Drigas (2014: 38) Penggunaan dan perkembangan teknologi berdampak besar pada apa yang dipelajari siswa, bagaimana mereka belajar, kapan dan di mana mereka belajar, siapa yang belajar dan siapa yang mengajar.

Pendidik perlu memadukan proses pembelajaran dengan teknologi dan melibatkan siswa secara aktif agar mereka merasa tertarik dan terlibat dalam proses pembelajaran. Menurut Laisema dan Wannapiroon (2014: 105), guru harus mampu menciptakan lingkungan belajar di mana siswa termotivasi untuk berpartisipasi secara aktif dan efektif dalam proses pembelajaran. Rasa ketertarikan siswa dalam memanfaatkan teknologi sebagai sarana pembelajaran akan berpengaruh pada hasil belajar.

Kegiatan pembelajaran sudah pasti menggunakan teknologi yang berkembang salah satunya e-learning, seperti yang kita lakukan di masa pandemi ini. *E-learning* dimanfaatkan untuk membangun ketertarikan siswa dalam siklus pembelajaran yang akan mempengaruhi motivasi dan hasil belajar siswa. *E-learning* telah mengubah pandangan dunia tentang pusat pembelajaran kepada guru di depan kelas menjadi kepada siswa. Kegiatan belajar di rumah sampai saat ini tidak bergantung pada pendidik melainkan banyak sumber lain yang dapat diakses. Menurut Mohammadi (2015: 280) jaringan dan koneksi internet yang bagus membuat e-learning dapat diakses kapan pun dan tempat mana pun.

Aplikasi *e-learning* untuk pembelajaran ada banyak macam, diantaranya adalah penggunaan *platform* yang disebut dengan *Zoom Meeting* yang merupakan sebuah media pembelajaran yang menampilkan video. Eric Yuan adalah manusia yang mendirikan *Zoom Meeting* diresmikan tahun 2011 yang kantor pusatnya di San Jose, California. Aplikasi ini didirikan bukan hanya untuk kepentingan pembelajaran namun juga untuk kegiatan umum perkantoran dan lain sebagainya. Platform ini gratis, jadi siapa pun dapat menggunakannya selama 40 menit dan tanpa batas waktu jika akun kita berbayar. Aplikasi *Zoom Meeting* ini memungkinkan kita untuk berkomunikasi langsung dengan siapa saja melalui video (guru-siswa). Itu sebabnya banyak orang menggunakan aplikasi ini sebagai media pembelajaran. Menggunakan konferensi di aplikasi ini dapat menampung 1000 peserta, tetapi akan terus berfungsi.

Ipan Ripai (2019) berpendapat dengan *Zoom Meeting* mampu mempertemukan banyak orang pada waktu yang bersamaan secara virtual tanpa harus bertemu langsung, kegiatan belajar mengajar dapat dilakukan jarak jauh, mempermudah proses pembelajaran tanpa harus berkumpul di tempat yang sama, ketika berada diluar kota tidak akan menjadi kendala dalam melangsungkan kegiatan belajar mengajar, dan menjadi media pembelajaran yang efektif karena aplikasi *Zoom Meeting* ini memiliki fitur *video conference*.

Platform lain yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran selain *Zoom Meeting* adalah *Youtube*. Namun disini kita juga dapat

menghubungkan *Zoom Meeting* dengan *Youtube*. *Youtube* ini memudahkan seseorang jika ingin melihat video tanpa mengikuti *video conference* melalui *Zoom*. Kita dapat melakukan *live streaming* dari *Zoom* melalui *Youtube* saat itu juga dengan perbedaan beberapa menit waktu tayang saja. Video yang telah diunggah di *Youtube* pun dapat ditonton kembali sesuai keinginan.

Mengatasi siswa atau partisipan yang lebih dari 100 orang maka penggunaan *Youtube* bisa jadi lebih efektif karena mereka dapat menyaksikan seminar atau webinar bahkan pembelajaran yang disampaikan guru. Tool comment pada *Youtube* membantu siswa ketika ingin bertanya kepada guru sama halnya dengan peserta yang bertanya pada fitur *comment Zoom*. Hanya saja partisipan yang melihat dari media ini tidak dapat terlihat wajahnya pada *Zoom* sebagai bukti bahwa telah mengikuti pembelajaran.

Penelitian yang pernah dilakukan Danin Haqien dan Aqiilah Afiiadiyah Rahman, yang berjudul “Pemanfaatan *Zoom Meeting* untuk Proses Pembelajaran pada Masa Pandemi *Covid-19*” menunjukkan bahwa penggunaan *Zoom Meeting* lebih baik karena adanya Komunikasi interpersonal yang terjadi secara verbal melibatkan penggunaan aplikasi pembelajaran yang melakukan kegiatan komunikasi tertulis sesuai dengan teori komunikasi pendidikan.

Penelitian lain yang dilakukan Iwantara, Sadia dan Suma, yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Video *Youtube* dalam Pembelajaran IPA terhadap Motivasi Belajar dan Pemahaman Konsep Siswa” menunjukkan bahwa media video *Youtube* lebih unggul dibandingkan dengan media riil dan

media charta dalam menanamkan motivasi belajar kepada siswa. Media video *Youtube* lebih unggul dari media charta dalam menanamkan pemahaman konsep ke siswa.

Berdasarkan observasi yang peneliti lakukan di SD Muhammadiyah Terpadu Ponorogo, metode yang dipakai selama pandemi ini belum membuat siswa aktif dalam proses pembelajaran daring, hal ini yang mengakibatkan proses pembelajaran tidak maksimal dan informasi yang disampaikan tidak diserap dengan baik oleh siswa sehingga menyebabkan hasil belajar yang menurun. Hasil wawancara dengan guru mata pelajaran PAI pada saat pra investigasi menunjukkan bahwa sebagian besar siswa tidak terlalu tertarik dengan mata pelajaran PAI yang ditunjukkan dengan rendahnya semangat siswa, seperti tidak teliti dalam menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru. Mudah menyerah, terkadang berpikir bahwa belajar itu sulit, kurang minat belajar, misalnya siswa mengerjakan terlalu lama, mengumpulkan pekerjaan rumah secara online, siswa tidak mendalami materi yang diberikan.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan oleh peneliti di dalam kelas daring melalui jejaring sosial yang digunakan saat ini siswa masih cenderung pasif saat proses pembelajaran. Permasalahan lain yang ditemukan peneliti adalah ketidaksampaian materi kepada siswa karena monoton, pengaturan yang membatasi setiap hari hanya satu mata pelajaran yang disampaikan selama pembelajaran daring, dan yang paling terlihat adalah

pemanfaatan media pembelajaran yang belum maksimal untuk meningkatkan hasil belajar pada siswa.

Diperoleh data hasil belajar mata pelajaran PAI yang ada di kelas IV SD Muhammadiyah Terpadu Ponorogo semester ganjil 2020/2021 berupa nilai PAS (Penilaian Akhir Semester) selama pandemi *Covid-19*, sebagian besar siswa belum memperoleh nilai yang diharapkan yakni mencapai nilai minimal tuntas yang ditetapkan sekolah, yaitu 85 tanpa proses remedial.

Penerapan suatu media pembelajaran baru diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar PAI, yaitu dengan menerapkan *Zoom Meeting* dan *Youtube* sehingga siswa lebih banyak berkomunikasi dan pembelajaran akan menjadi aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan. Siswa diharapkan memiliki dorongan dari diri sendiri untuk belajar sehingga secara tidak langsung akan tumbuh motivasi belajar siswa yang lebih tinggi dibanding ketika siswa menggunakan jejaring sosial yang digunakan saat ini sehingga dapat meningkatkan hasil belajarnya. Kedua media ini menarik untuk diterapkan pada pembelajaran PAI karena mudah digunakan dan dapat diikuti oleh semua kalangan termasuk siswa dan guru. Baik *Zoom Meeting* maupun *Youtube* telah banyak digunakan pada lembaga pendidikan sebagai media pembelajaran, namun belum pernah ada yang meneliti penggunaannya di SDMT Ponorogo.

Latar belakang diatas menunjukkan bahwa masih banyak terdapat kekurangan dalam sistem pembelajaran di lembaga pendidikan saat ini sehingga berakibat pada rendahnya hasil belajar. Memberikan motivasi

kepada siswa dengan cara melakukan dan menerapkan suatu proses kegiatan pembelajaran baru menjadi tujuan peneliti guna meningkatkan hasil belajar belajar siswa khususnya pada materi PAI yang dianggap sulit oleh siswa. Tidak semua media pembelajaran *e-learning* efektif dan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Penulis mencoba melakukan eksperimen penggunaan dua media pembelajaran *e-learning* yaitu *Zoom Meeting* dan *Youtube*. Media manakah yang lebih berpengaruh untuk meningkatkan hasil belajar siswa?. Maka penulis ingin melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Penggunaan *Zoom Meeting* dan *Youtube* terhadap Peningkatan Hasil Belajar PAI Siswa Kelas IV SDMT Ponorogo Selama Pandemi *Covid-19*”**.

B. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka peneliti membatasi masalah pada rendahnya hasil belajar siswa kelas IV khususnya mata pelajaran PAI. Proses meningkatkan hasil belajar siswa ada beberapa macam, salah salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran yaitu *Zoom Meeting* dan *Youtube*. Menurut Iwantara (2014) dan Khusnul (2020) media pembelajaran tersebut dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Pada penelitian ini berfokus pada untuk mengetahui pengaruh *Zoom Meeting* dan *Youtube* dalam meningkatkan hasil belajar PAI siswa SDMT Ponorogo.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan judul penelitian, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Apakah ada perbedaan pengaruh penggunaan *Zoom Meeting* pada kelas eksperimen 1 dengan penggunaan *Youtube* pada kelas eksperimen 2 terhadap hasil belajar PAI siswa?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan masalah yang telah dirumuskan, tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

Mengetahui apakah ada perbedaan pengaruh penggunaan *Zoom Meeting* pada kelas eksperimen 1 dan penggunaan *Youtube* pada kelas eksperimen 2 dalam meningkatkan hasil belajar PAI siswa.

E. Manfaat Penelitian

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Secara Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberi gambaran tentang pengaruh penggunaan *Zoom Meeting* dan *Youtube* terhadap hasil belajar PAI siswa kelas IV SDMT Ponorogo. Selain itu penelitian-penelitian sejenis dapat memanfaatkan dan mengembangkan hasil penelitian ini untuk meningkatkan hasil belajar belajar siswa.

2. Secara Praktis

- a. Bagi peneliti, penelitian ini sebagai salah satu syarat mendapatkan gelar Magister Pendidikan (M.Pd) di Pascasarjana Universitas Muhammadiyah Ponorogo sebagai pengembangan ilmu pengetahuan melalui analisa lapangan dengan disertai data konkrit dalam penelitian tersebut.
- b. Bagi sekolah, hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai sarana untuk mengevaluasi pelaksanaan program pendidikan dan pengajaran pada siswa dalam mata pelajaran PAI.
- c. Bagi guru, penelitian ini bermanfaat memeberikan alternatif dan informasi kepada guru tentang *Zoom Meeting* dan *Youtube* yang dapat diterapkan guna meningkatkan hasil belajar belajar siswa kelas IV SDMT Ponorogo pada mata pelajaran PAI.
- d. Bagi siswa, penelitian ini dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI melalui *Zoom Meeting* dan *Youtube*.
- e. Bagi pembaca dan peneliti lain, hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai salah satu sumber acuan dan untuk mengembangkan penelitian lebih lanjut.

F. Definisi Operasional

1. Pengaruh adalah daya timbul atau muncul dari sesuatu (orang atau sesuatu) yang ikut membentuk sifat, kepercayaan atau perbuatan seseorang (Yosi, 2015).

2. *Zoom Meeting* adalah alat komunikasi menampilkan video dan audio melalui jejaring internet. Aplikasi ini sangat bermanfaat untuk pembelajaran online tanpa bertatap muka secara langsung (Subini, 2015).
3. Youtube adalah salah satu media penunjang pembelajaran dengan bantuan internet yang dapat memperagakan teknik dan materi dengan baik. Layanan video sharing populer dimana para penggunanya dapat memuat, menonton dan berbagi klip video secara gratis (Monica, 2020).
4. Hasil belajar atau *achievement* merupakan wujud atau perkembangan dari kecakapan-kecakapan potensial atau kapasitas yang dimiliki seseorang.
5. PAI merupakan salah satu ilmu dasar yang wajib dikuasai setiap manusia beragama Islam, termasuk oleh siswa sekolah (Lestari, 2017).

