

LAPORAN KOLABORATIF PENELITIAN DOSEN DAN MAHASISWA

PENGARUH PENERAPAN SISTEM PEMBELAJARAN DALAM JARINGAN (DARING) PADA MATAPELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DAN BUDI PEKERTI TERHADAP PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN



Tim Pelaksana:

Ketua:

Dr. Unang Wahidin, M.Pd.I
(Dosen Prodi PAI STAI Al-Hidayah Bogor)

Anggota 1:

Agus Mailana, M.Kom
(Dosen Prodi PAI STAI Al-Hidayah Bogor)

Anggota 2:

Dr. Muhamad Sarbini, M.H.I (Dosen Prodi HKI STAI Al-Hidayah Bogor)

Anggota 3:

Wulan Anggraeni, M.M.Pd (Dosen Prodi PAI STAI Persis Bandung)

Anggota 4:

Taufiq Nur Azis, M.Pd
(Dosen Prodi PGMI STAI Darunnajah 2 Bogor)

Anggota 5:

Naufal Bestary Suroño Putra (Mahasiswa Prodi PAI STAI Al-Hidayah Bogor)

**LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN
KEPADA MASYARAKAT
STAI AL-HIDAYAH BOGOR
2022/1443 H.**

**LAPORAN
PENELITIAN KOLABORATIF DOSEN DAN MAHASISWA**

JUDUL PENELITIAN

**PENGARUH PENERAPAN SISTEM PEMBELAJARAN
DALAM JARINGAN (DARING) PADA MATAPELAJARAN
PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DAN BUDI PEKERTI
TERHADAP PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN**

Tim Peneliti:

Ketua:

Dr. Unang Wahidin, M.Pd.I
(Dosen Prodi PAI STAI Al-Hidayah Bogor)

Anggota 1:

Agus Mailana, M.Kom
(Dosen Prodi PAI STAI Al-Hidayah Bogor)

Anggota 2:

Dr. Muhamad Sarbini, M.H.I
(Dosen Prodi HKI STAI Al-Hidayah Bogor)

Anggota 3:

Wulan Anggraeni, M.M.Pd
(Dosen Prodi PAI STAI Persis Bandung)

Anggota 4:

Taufiq Nur Azis, M.Pd
(Dosen Prodi PGMI STAI Darunnajah 2 Bogor)

Anggota 5:

Naufal Bestary Surono Putra
(Mahasiswa Prodi PAI STAI Al-Hidayah Bogor)

**LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN MASYARAKAT
(LPPM) STAI AL-HIDAYAH BOGOR
TAHUN 2022**

TAHUN 2022
LOGO LEMBAGA KERJASAMA
TIM PENELITIAN KOLABORATIF DOSEN DAN MAHASISWA



**STAI
AL-HIDAYAH
BOGOR**



**STAI
PERSATUAN ISLAM
BANDUNG**



**STAI
DARUNNAJAH
BOGOR**

PENELITIAN KOLABORATIF DOSEN DAN MAHASISWA

JUDUL PENELITIAN

PENGARUH PENERAPAN SISTEM PEMBELAJARAN DALAM JARINGAN (DARING) PADA MATAPELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DAN BUDI PEKERTI TERHADAP PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN

LEMBAR PENGESAHAN

LAPORAN

PENELITIAN KOLABORATIF DOSEN DAN MAHASISWA

Judul Penelitian : Pengaruh Penerapan Sistem Pembelajaran Dalam Jaringan (Daring) Pada Matapelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Terhadap Penggunaan Media Pembelajaran

KategoriKegiatan : Kolaboratif (Kelompok)

Pelaksana : **Ketua Tim:**
Dr. Unang Wahidin, M.Pd.I (STAI Al-Hidayah Bogor)

Anggota Tim:

Nama : Agus Mailana, M.Kom

Prodi : Dosen Tetap Prodi Pendidikan Agama Islam
STAI Al-Hidayah Bogor

Nama : Dr. Muhammad Sarbini, M.H.I

Prodi : Dosen Tetap Prodi Hukum Keluarga Islam
STAI Al-Hidayah Bogor

Nama : Wulan Anggraeni, M.M.Pd

Prodi : Dosen Tetap Prodi Pendidikan Agama Islam
STAI Persis Bandung

Nama : Taufiq Nur Azis, M.Pd

Prodi : Dosen Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
STAI Darunnajah Bogor

Nama : Naufal Bestary Surono Putra

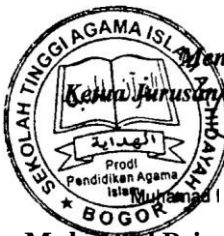
Prodi : Mahasiswa Prodi Pendidikan Agama Islam
(PAI) STAI Al-Hidayah Bogor

Waktu Pelaksanaan : Agustus 2021 – Mei 2022

Bentuk Kegiatan : Bidang Pendidikan

Biaya : Rp 13.000.000,-

Bogor, 17 Mei 2022



Menyetujui
Kepala Jurusan Prodi/Departemen

Muhamad Priyatna, M.Pd.I
NIDN. 2116027801

Dr. Unang Wahidin, M.Pd.I
NIDN. 2110107101

Mengetahui,
Kepala LPPM STAI Al-Hidayah Bogor,



Aceng Zakaria, S.Th.I., M.A H

ABSTRAK

Sistem pembelajaran Dalam Jaringan (Daring) merupakan sebuah sistem pembelajaran yang dilakukan dalam jarak jauh melalui media berupa internet dan alat penunjang lainnya seperti telepon seluler dan komputer. Sistem pembelajaran ini sangat berbeda dengan pembelajaran tatap muka langsung yang bersifat konvensional, selain itu sistem pembelajaran Daring yang dilaksanakan saat ini menjadi hal baru yang dirasakan oleh guru maupun siswa. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk: menganalisis ada atau tidak ada pengaruh penerapan sistem pembelajaran Dalam Jaringan (Daring) pada matapelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti terhadap penggunaan media pembelajaran. Metode penelitian yang digunakan adalah metode kuantitatif dengan pendekatan survei, adapun teknik pengumpulan data menggunakan angket/kuisisioner, dokumentasi, dan studi kepustakaan sedangkan analisis data menggunakan deskriptif analisis. Berdasarkan hasil hitungan menggunakan uji kolerasi *product moment*, uji kolerasi determinasi dan uji signifikan untuk menguji pengaruh penerapan sistem pembelajaran Dalam Jaringan (Daring) pada matapelajaran pendidikan agama Islam dan Budi Pekerti terhadap penggunaan media pembelajaran, hasilnya ada pengaruh yang signifikan antara penerapan sistem pembelajaran Dalam Jaringan (Variabel X) terhadap penggunaan media pembelajaran (Variabel Y). Adapun deskripsinya sebagai berikut: Hasil uji kekuatan pengaruh (*kolerasi product moment*), nilai R_{hitung} 0,61 lebih besar dari nilai R_{tabel} 0,294 dengan taraf signifikan 5%, sehingga $R_{hitung} > R_{tabel}$ ($0,61 > 0,294$) artinya H_a diterima dan H_0 ditolak. Sedangkan hasil uji koefisien determinasi sebesar 37,21%, dan hasil uji signifikan kolerasi sebesar 0,43 yang berarti koefisien korelasi pada taraf sedang.

ABSTRACT

The online learning system is a learning system that is carried out remotely through media in the form of the internet and other supporting tools such as cell phones and computers. This learning system is very different from conventional face-to-face learning, besides the online learning system currently being implemented is something new that is felt by both teachers and students. The purpose of this study is to: analyze whether or not there is an effect of the application of the online learning system in Islamic religious education and character education on the use of learning media. The research method used is a quantitative method with a survey approach, while the data collection techniques use questionnaires/questionnaires, documentation, and literature studies while data analysis uses descriptive analysis. Based on the results of the calculation using the product moment correlation test, the correlation test of determination and the significant test to test the effect of the application of the online learning system on Islamic religious education subjects and character education on the use of learning media, the result is that there is a significant effect between the application of the online learning system. (Variable X) on the use of learning media (Variable Y). The description is as follows: The results of the strength of influence test (product moment correlation), the Rcount value of 0.61 is greater than the Rtable value of 0.294 with a significant level of 5%, so that $R_{count} > R_{table}$ ($0.61 > 0.294$) means H_a is accepted and H_0 is rejected. While the results of the coefficient of determination test are 37.21%, and the results of the significant correlation test are 0.43 which means the correlation coefficient is at a moderate level.

KATA PENGANTAR

Assalamu 'alaikum warahmatullahi wabarakatuh

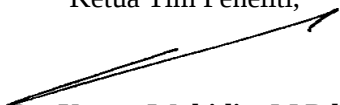
Segala puji bagi Allah Swt yang telah melimpahkan nikmat iman, islam, dan nikmat lainnya kepada kita. Shalawat dan salam semoga tetap tercurah kepada suritauladan kita, Nabi Muhammad Saw, kepada keluarganya, sahabatnya dan umat manusia yang mengikuti sunnahnya sampai akhir zaman. Bersama ini kami sampaikan Laporan Penelitian Kolektif Dosen bersama Mahasiswa (PKDM) berjudul: **Pengaruh Penerapan Sistem Pembelajaran Dalam Jaringan (Daring) pada Matapelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Terhadap Penggunaan Media Pembelajaran** yang merupakan hasil kerjasama Dosen Perguruan Tinggi Keagamaan Islam Swasta (PTKIS) yang telah menandatangani Nota Kesepahaman (MoU) bersama STAI Al-Hidayah Bogor, yaitu: STAI Persis Bandung dan STAI Darunnajah 2 Bogor serta mahasiswa Prodi PAI STAI Al-Hidayah Bogor. Sehingga penelitian ini merupakan salah satu implementasi dari Perjanjian Kerja Sama (PKS) yang merupakan turunan dari Nota Kesepahaman (MoU) tersebut.

Laporan penelitian kolaboratif Dosen dan Mahasiswa ini telah mengalami beberapa perbaikan dan penyesuaian dengan memperhatikan masukan dari para *reviewer* pada acara seminar proposal penelitian. Untuk itu, atas perhatian dan dukungan dari Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM) STAI Al Hidayah Bogor, para *reviewer*, dan semua pihak yang telah terlibat, kami ucapkan *Jazakumullahu khoiron katsiron* dan ucapan banyak terimakasih.

Wassalamu 'alaikum warahmatullahi wabarakatuh

Bogor, 17 Mei 2022

Ketua Tim Peneliti,



Dr. Unang Wahidin, M.Pd.I

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	iv
ABSTRAK	vi
ABSTRACT.....	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
 BAB I PENDAHULUAN.....	 1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	4
C. Tujuan Penelitian.....	4
D. Kegunaan Penelitian	4
E. Penelitian Terdahulu	5
F. Kerangka Teoritik.....	8
G. Hipotesis Penelitian	9
H. Definisi Operasional dan/atau Penjabaran Variabel Penelitian	9
I. Sistematika Pembahasan	10
 BAB II KAJIAN PUSTAKA / LANDASAN TEORI.....	 12
A. Sistem Pembelajaran Dalam Jaringan (Daring)	12
1. Pengertian.....	12
2. Peran Guru dalam Sistem Pembelajaran Dalam Jaringan (Daring).....	14
3. Kendala dan Kelemahan Sistem Pembelajaran Dalam Jaringan (Daring)	15
4. Keunggulan Program Pembelajaran Dalam Jaringan (Daring) .	17
5. Syarat Sistem Pembelajaran Dalam Jaringan (Daring) Berhasil	18
B. Pendidikan Agama Islam (PAI) dan Budi Pekerti	21
1. Pengertian	21
2. Tujuan Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.....	21
3. Fungsi Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti	22

4. Penggunaan Media Pembelajaran.....	22
a. Pengertian Media Pembelajaran	22
b. Tujuan dan Manfaat Media Pembelajaran	23
c. Fungsi dan Peran Media Pembelajaran.....	24
d. Media Pembelajaran dalam Sistem Pembelajaran Daring.....	25
BAB III METODE PENELITIAN	27
A. Jenis dan Rancangan Penelitian	27
B. Variabel, Indikator dan Instrumen Penelitian.....	28
C. Populasi dan Sampel	31
D. Teknik Pengumpulan Data.....	36
E. Teknik Analisis Data.....	37
BAB IV HASIL PENELITIAN	43
A. Distribusi Frekuensi	46
B. Frekuensi Relatif.....	49
C. Mean	51
D. Pengujian Hipotesis (Pengolahan Data)	53
E. Uji Koefisien Determinasi.....	55
F. Uji Signifikasi	56
BAB V PEMBAHASAN	58
A. Pembahasan Hasil Uji Kolerasi Product Moment, Uji Kolerasi Determinasi dan Uji Signifikan.....	58
B. Pembahasan Frekuensi Skor dan Frekuensi Relatif Jawaban Responden	58
BAB VI PENUTUP	72
A. Simpulan	72
B. Saran	73
DAFTAR PUSTAKA	74
DAFTAR RIWAYAT PENELITI	78
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	80

DAFTAR TABEL

NOMOR TABEL	NAMA TABEL	HALAMAN
Tabel: 3.1.	Indikator-Indikator dan Instrumen Penelitian	30
Tabel: 3.2.	Data Populasi Penelitian hasil pengisian <i>Google Form</i>	32
Tabel: 3.3.	Data Sampel Penelitian Berdasarkan Sebaran Daerah	35
Tabel: 3.4.	Kualifikasi Bobot Penilaian Pada Angket	36
Tabel: 4.5.	Data Statistik Dasar Variabel Penelitian	43
Tabel: 4.6.	Saran Jenis Media Pembelajaran Apa Yang Diinginkan Responden Untuk Membantu Memahami Materi Pembelajaran Secara Daring (<i>Online</i>)	45
Tabel: 4.7.	Distribusi Frekwensi Penerapan Sistem Pembelajaran Dalam Jaringan (X)	47
Tabel: 4.8.	Distribusi Frekwensi Penggunaan Media Pembelajaran (Y)	48
Tabel: 4.9.	Frekuensi Skor Jawaban Responden Variabel (X)	49
Tabel: 4.10.	Frekuensi Relatif Variabel (X)	50
Tabel: 4.11.	Frekuensi Skor Jawaban Responden Variabel (Y)	50
Tabel: 4.12.	Frekuensi Relatif Variabel (Y)	51
Tabel: 4.13.	Perhitungan Mean Variabel Penerapan Sistem Pembelajaran Dalam Jaringan (X)	51
Tabel: 4.14.	Perhitungan Mean Variabel Penggunaan Media Pembelajaran (Y)	52
Tabel: 4.15	Interval Koefisien Korelasi	56

DAFTAR GAMBAR

NOMOR GAMBAR	NAMA GAMBAR	HALAMAN
Gambar: 1.1.	Kerangka Penelitian	8
Gambar: 2.2.	Kaitan Pembelajaran Jarak Jauh (<i>Distance Learning</i>), <i>E-learning</i> , dan Daring atau <i>Online Learning</i>	13
Gambar: 2.3.	Kerangka Pikir <i>Technological, Pedagogical, and Content Knowledge/TPACK</i> (Sumber: http://tpack.org)	19

DAFTAR LAMPIRAN

NOMOR LAMPIRAN	NAMA LAMPIRAN	HALAMAN
1	Surat Keterangan Kepala LPPM STAI Al-Hidayah	81
2	Data Populasi	82
3	Data Kelompok Uji Coba	82
4	Data Kelompok Sampel	82
5	Rekapitulasi Hasil Perolehan Jawaban Sampel Penelitian	83
6	Instrumen Penelitian Melalui <i>Google Form</i>	84

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran adalah sebuah proses interaksi edukatif antara siswa, guru dan lingkungan yang melibatkan berbagai komponen pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah direncanakan (Unang Wahidin, 2018:230). Di dalam interaksi edukatif, siswa melakukan proses belajar melalui berbagai cara, diantaranya: (a) dengan cara membaca; (b) mendengarkan; (c) menulis; (d) menuliskan kembali materi pembelajaran; (e) memperhatikan; (f) mengamati; (g) bertanya; (h) mencari; (i) menghubungkan satu materi dengan materi pembelajaran lainnya; (j) mengkomunikasikan; dan (k) melakukan. Berbagai cara belajar tersebut bisa dilakukan oleh siswa, sehingga tidak ada lagi alasan tidak bisa belajar.

Pencapaian tujuan pembelajaran siswa meliputi aspek kognitif, aspek afektif, maupun aspek psikomotorik. Selain itu, ada beberapa kompetensi yang harus dicapai siswa yang meliputi kompetensi sikap spiritual, kompetensi sikap sosial, kompetensi pengetahuan, dan kompetensi keterampilan. Semuanya itu merupakan usaha untuk mempersiapkan siswa yang memiliki berbagai kemampuan dalam menjalani kehidupan yang lebih baik di masa datang (Unang Wahidin, 2021:22-23).

Usaha-usaha pencapaian tujuan pembelajaran tersebut mengalami kendala dengan adanya Pandemi COVID-19 (*Corona Virus Disease* 2019) yang pertama kali muncul di akhir tahun 2019 tepatnya di Wuhan, China. COVID-19 merupakan sebuah virus yang penularannya sangat cepat dan sulit untuk mengetahui ciri-ciri orang yang sudah terjangkit virus ini karena masa inkubasinya kurang lebih selama 14 hari. Hampir seluruh negara mengalami dampak pandemi ini, hingga banyak negara-negara yang menetapkan status *lockdown* dan antisipasi lainnya guna memutuskan mata rantai penyebaran

COVID-19. Akibat dari kebijakan tersebut banyak sektor yang lumpuh, misalnya sektor ekonomi yang paling utama lumpuh akibat pandemi ini. Selain sektor ekonomi yang mengalami dampak, pendidikan juga merupakan salah satu sektor yang juga mengalami dampak langsung pandemi ini. Menurut UNESCO dalam Hilna Putria, dkk (2020:863) tercatat setidaknya 1,5 milyar anak usia sekolah yang terkena dampak COVID-19 dari 188 negara termasuk

60 juta diantaranya ada di negara Indonesia. Akibat pandemi ini sekolah-sekolah ditutup, hal ini dilakukan dengan tujuan untuk mencegah penyebaran COVID-19.

Meskipun sekolah ditutup namun kegiatan proses pembelajaran tidak boleh berhenti, berdasarkan surat Edaran Keputusan Bersama Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, Kementerian Agama, Kementerian Kesehatan dan Kementerian Dalam Negeri, bahwa seluruh kegiatan pembelajaran dilakukan dengan sistem pembelajaran Dalam Jaringan (Daring) di rumah.

Adanya Pandemi COVID-19 (*Corona Virus Disease 2019*) telah memberikan pelajaran bagi dunia pendidikan, dimana guru dan siswa harus mampu menyesuaikan diri dengan keadaan yang sedang terjadi, baik secara terpaksa maupun dipaksa proses pembelajaran harus terus dilaksanakan dengan menggunakan sistem pembelajaran yang sebelumnya tidak pernah digunakan, yaitu sistem pembelajaran Dalam Jaringan (Daring).

Sebenarnya pembelajaran Dalam Jaringan (Daring) bukan hal baru di Indonesia, model pembelajaran ini telah dicantumkan dalam Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Bab VI tentang Jalur, Jenjang, dan Jenis Pendidikan, Bagian kesepuluh, tentang Pendidikan Jarak Jauh, pasal 31. Pendidikan Jarak Jauh (*distance education*) adalah pendidikan formal berbasis lembaga yang peserta didik dan instruktur berada di lokasi terpisah sehingga memerlukan sistem telekomunikasi

interaktif untuk menghubungkan keduanya dan berbagai sumber daya yang diperlukan di dalamnya. Pembelajaran elektronik (*e- learning*) atau pembelajaran Daring (*online*) merupakan bagian dari Pendidikan Jarak Jauh yang secara khusus menggabungkan teknologi elektronika dan teknologi internet.

Pembelajaran Dalam Jaringan (Daring) adalah sebagai alternatif pembelajaran, artinya sebelum adanya wabah virus ini, Indonesia telah mengaplikasikan metode tersebut. Tetapi tidak semua lembaga yang mengaplikasikan, terutama sekolah-sekolah yang berada di pedesaan. Dengan adanya wabah virus ini, membuat dan mengharuskan seluruh sekolah, perguruan tinggi dan lembaga pendidikan lainnya, menggunakan metode pembelajaran Daring tanpa terkecuali, dengan tujuan agar proses pembelajaran tetap berjalan meskipun harus dilakukan di rumah masing-masing.

Sistem pembelajaran Dalam Jaringan (Daring) di masa mendatang merupakan solusi terhadap pelaksanaan pembelajaran yang tidak bisa dilaksanakan dengan tatap muka langsung atau luar jaringan (Luring). Pembelajaran tatap muka langsung (Luring) tidak bisa dilaksanakan bisa disebabkan oleh berbagai masalah yang terjadi, misal: adanya wabah penyakit, bencana alam, tempat tinggal siswa tersebar di berbagai daerah, dan masalah-masalah lainnya.

Sistem pembelajaran Daring sering kali disebut dengan nama pembelajaran *online*. Pembelajaran *online* adalah sebuah pembelajaran yang sebagian besar atau bahkan seluruhnya menggunakan sistem *online*. Jenis pembelajaran ini tidak menggunakan tatap muka sama sekali (Allen *et al.*, 2007).

Sistem pembelajaran Daring merupakan sebuah pembelajaran yang dilakukan dalam jarak jauh melalui media berupa internet dan alat penunjang lainnya seperti telepon seluler dan komputer. Sistem pembelajaran ini sangat berbeda dengan pembelajaran tatap muka langsung yang bersifat konvensional, selain itu sistem pembelajaran

Daring yang dilaksanakan saat ini menjadi hal baru yang dirasakan oleh guru maupun siswa.

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan sebelumnya, maka tim peneliti terdorong untuk memberikan gambaran melalui hasil penelitian mengenai Pengaruh Penerapan Sistem Pembelajaran Dalam Jaringan (Daring) pada Matapelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Terhadap Penggunaan Media Pembelajaran yang dilaksanakan pada satuan pendidikan Sekolah Menengah Pertama (SMP).

B. Rumusan Masalah

Perumusan masalah penelitian dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: Adakah pengaruh penerapan sistem pembelajaran Dalam Jaringan (Daring) pada matapelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti terhadap penggunaan media pembelajaran?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk: Menganalisis ada atau tidak ada pengaruh penerapan sistem pembelajaran Dalam Jaringan (Daring) pada matapelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti terhadap penggunaan media pembelajaran.

D. Kegunaan Penelitian

Penelitian ini diharapkan berguna baik secara akademis maupun secara praktis, yaitu sebagai berikut:

1. Kegunaan Akademis

Secara akademis hasil penelitian ini diharapkan berguna bagi:

- b. Pengembangan ilmu pengetahuan berkaitan dengan media pembelajaran dan teknologi pendidikan yang bisa digunakan pada sistem pembelajaran Daring.
- c. Peningkatan kompetensi guru dalam memilih dan menggunakan media pembelajaran dan teknologi pendidikan pada sistem pembelajaran Daring.

2. Kegunaan praktis

Secara praktis hasil penelitian ini diharapkan berguna bagi:

- a. Pimpinan pada satuan pendidikan dalam menyediakan berbagai jenis media pembelajaran yang akan digunakan guru pada sistem pembelajaran Daring.
- b. Guru matapelajaran pendidikan agama Islam dan Budi Pekerti mampu menentukan dan menggunakan jenis media pembelajaran yang akan digunakan pada sistem pembelajaran Daring.
- c. Mahasiswa program studi pendidikan secara umum dan pendidikan agama Islam secara khusus dalam mempelajari matakuliah media pembelajaran dan teknologi pendidikan.
- d. Peneliti selanjutnya yang berminat meneliti sistem pembelajaran Dalam Jaringan (Daring) terhadap penggunaan media pembelajaran.

E. Penelitian Terdahulu

Berikut ini digambarkan hasil-hasil penelitian terdahulu yang berkaitan dengan penelitian yang akan dilakukan, yaitu:

1. Peneliti bernama: Hilna Putria, Luthfi Hamdani Maula, dan Din Azwar Uswatun, dari Universitas Muhammadiyah Sukabumi, Jawa Barat, Indonesia. Penelitian tahun 2020 dengan judul penelitian: Analisis Proses Pembelajaran Dalam Jaringan (DARING) Masa Pandemi COVID-19 pada Guru Sekolah Dasar. Hasil penelitian: adalah pandemi COVID-19 membawa dampak yang sangat besar terhadap proses pembelajaran, pembelajaran yang biasanya dilaksanakan secara langsung kini dialihkan menjadi pembelajaran daring. Siswa merasa jenuh dan bosan selama melaksanakan pembelajaran. Pembelajaran daring yang dilakukan untuk anak usia sekolah dasar dirasa kurang efektif. Ada beberapa faktor pendukung guru dalam proses pembelajaran daring yaitu ketersediannya handphone, kuota dan jaringan

internet yang stabil. Selain adanya faktor yang mendukung dalam pembelajaran daring terdapat juga beberapa faktor penghambat guru dalam pembelajaran daring. Faktor penghambat tersebut diantaranya adalah belum semua siswa memiliki handphone dan masih banyak orang tua sibuk bekerja.

2. Peneliti bernama: Roberto Salu Situru, dari Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Kristen Indonesia Toraja. Penelitian tahun 2020 dengan judul penelitian: Pembelajaran Dalam Jaringan (Daring) Masa Pandemic Covid-19. Hasil penelitian: Penyebaran Covid-19 berdampak besar bagi masyarakat dan dunia pendidikan di Indonesia. Perubahan paling dirasakan ialah pergantian bentukpembelajar yang tadinya dilakukan dalam tatap muka di kelas diganti menjadipembelajaran dalam jaringan (daring). Pembelajaran daring harus dilakukan 100 persen tanpa pilihan untuk menghindari Penyebaran Covid-19 sedangkan tidak semua daerah siap dengan system Pembelajaran Daring. Maka dari itu tulisan ini membahas tentang fakta dari pembelajaran dari di wilayah daerah yang secara infrastruktur belum siap.Penelitian dikaji dari hasil wawancara dan sumber-sumber data lainnya.
3. Peneliti bernama: Mhd. Isman, Ketua Program Studi Bahasa dan Sastra Indonesia Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara. Judul penelitian: Pembelajaran moda dalam jaringan (moda daring). Hasil penelitian: Pembelajaran di perguruan tinggi selama ini berlangsung secara tatap muka. Dosen menyampaikan materi kuliah selalu berhadapan dengan mahasiswa di ruang kelas. Pembelajaran ini berlangsung sudah sejak lama. Padahal dengan kemajuan teknologi seperti adanya internet, pembelajaran dapat dilakukan dalam jaringan (daring) atau kombinasi antara tatap muka dan daring. Banyak manfaat yang bisa diambil apabila pembelajaran daring ini diterapkan baik untuk institusi, dosen,

maupun mahasiswa. Bagi institusi bisa mengatasi keterbatasan kelas apabila kelasnya kurang, bagi dosen bisa memanfaatkan waktu luang untuk meneliti dan melakukan pengabdian kepada masyarakat, sedangkan bagi mahasiswa terutama mahasiswa yang kuliah sambil bekerja sangat terbantu sekali karena tidak perlu datang ke kampus untuk belajar cukup melalui internet.

4. Peneliti bernama: Dedi Darwis, Very Hendra Saputra, Syaiful Ahdan, Universitas Teknokrat Indonesia. Penelitian tahun 2020 dengan judul penelitian: Peran Sistem Pembelajaran Dalam Jaringan (SPADA) Sebagai Solusi Pembelajaran pada Masa Pandemi Covid-19 di SMK YPI Tanjung Bintang. Hasil penelitian: SMK Yayasan Pemuda Indonesia (YPI) Tanjung Bintang merupakan Sekolah Menengah Kejuruan yang berlokasi di Desa Jatibaru, Kecamatan Tanjung Bintang, Kabupaten Lampung Selatan. Pada masa pandemi ini, SMK YPI Tanjung Bintang dalam proses pembelajaran dilakukan secara online dengan menggunakan WA Group dan Google Class Room. Permasalahan utama yang terjadi adalah tidak adanya standar yang sama yang dapat digunakan oleh semua Guru dalam melakukan pembelajaran secara online karena ada Guru yang menggunakan Google Class Room dan ada yang menggunakan Group WA sehingga pihak manajemen sekolah seperti Wakil Kepala Sekolah Bidang Kurikulum, Kepala Tata Usaha dan Ketua Jurusan sulit untuk melakukan kontrol dan evaluasi terkait pelaksanaan pembelajaran secara daring ini. Solusi yang ditawarkan untuk mengatasi masalah tersebut yaitu membangun Sistem Pembelajaran Dalam Jaringan (SPADA) menggunakan Content Management System (CMS) berbasis Moodle yang menggunakan Learning Management System (LMS) sehingga pihak manajemen sekolah dapat membuat standar pembelajaran yang sama kepada para Guru dalam melaksanakan proses

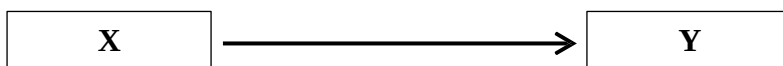
pembelajaran online. Hasil dari aplikasi SPADA yang diterapkan di SMK YPI Tanjung Bintang menunjukkan bahwa semua guru menggunakan standar yang sama dalam melakukan proses pembelajaran dan memudahkan pihak manajemen sekolah dalam melakukan monitoring dan evaluasi kegiatan belajar dan mengajar yang dilakukan oleh para Guru di SMK YPI Tanjung Bintang

Memperhatikan hasil-hasil penelitian sebelumnya di atas, terdapat perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan, yaitu:

1. Sebaran jangkauan daerah objek penelitian yang mengisi angket lebih luas karena menggunakan sistem *goole form*.
2. Subyek penelitian pada siswa di satuan pendidikan Sekolah Menengah Pertama (SMP).
3. Subyek penelitian pada matapelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) dan Budi Pekerti.
4. Penelitian ini untuk menganalisis pengaruh penerapan sistem pembelajaran dalam jaringan (Daring) pada matapelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) dan Budi Pekerti terhadap penggunaan media pembelajaran.

F. Kerangka Teoritik

Kerangka teoritik penelitian ini merujuk kepada judul penelitian: Pengaruh penerapan sistem pembelajaran Dalam Jaringan (Daring) pada matapelajaran pendidikan agama Islam dan Budi Pekerti terhadap penggunaan media pembelajaran, yang dirumuskan sebagai berikut:



Gambar: 1.1.

Kerangka Penelitian

Keterangan:

X: adalah variabel bebas (*independent variable*), dalam penelitian ini adalah penerapan sistem pembelajaran Dalam Jaringan (Daring).

————>: Garis penghubung variabel bebas (*independent variable*) terhadap variabel terikat (*dependent variable*).

Y: adalah variabel terikat (*dependent variable*) dalam penelitian ini adalah penggunaan media pembelajaran.

G. Hipotesis Penelitian

Hipotesis penelitian ini merujuk kepada judul penelitian: Pengaruh penerapan sistem pembelajaran Dalam Jaringan (Daring) pada matapelajaran pendidikan agama Islam dan Budi Pekerti terhadap penggunaan media pembelajaran.

Hipotesis penelitian dirumuskan sebagai berikut:

- H_0 : Tidak ada pengaruh penerapan sistem pembelajaran Dalam Jaringan (Daring) pada matapelajaran pendidikan agama Islam dan Budi Pekerti terhadap penggunaan media pembelajaran.
- H_a : Ada pengaruh penerapan sistem pembelajaran Dalam Jaringan (Daring) pada matapelajaran pendidikan agama Islam dan Budi Pekerti terhadap penggunaan media pembelajaran.

H. Definisi Operasional dan/atau Penjabaran Variabel Penelitian

Landasan teori yang digunakan tim peneliti merujuk kepada judul penelitian ini, yaitu: Pengaruh penerapan sistem pembelajaran Dalam Jaringan (Daring) pada matapelajaran pendidikan agama Islam dan Budi Pekerti terhadap penggunaan media pembelajaran.

Definisi Operasional merujuk kepada variabel-variabel yang digunakan dan kata keterangan yang memperjelas variabel-variabel tersebut, adapun uraiannya sebagai berikut:

1. Sistem Pembelajaran Dalam Jaringan (Daring).

Sistem pembelajaran Daring lebih menekankan pada ketelitian dan kejelian siswa dalam menerima dan mengolah informasi yang disajikan secara online. Konsep pembelajaran Daring memiliki konsep yang sama dengan *e-learning* (Riyana, 2019:1.14).

2. Pendidikan Agama Islam

Pendidikan Agama Islam (PAI) adalah upaya sadar dan terencana dalam menyiapkan siswa untuk mengenal, memahami, menghayati, mengimani, bertakwa, berakhlak mulia, mengamalkan ajaran agama Islam dari sumber utamanya kitab suci Al-Qur'an dan Al-hadits melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, latihan, serta penggunaan pengalaman (Zakiyah Daradjat, 2016:38).

3. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah sebuah alat yang berfungsi dan digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Substansi dari media pembelajaran adalah: (a) Bentuk saluran, yang digunakan untuk menyalurkan pesan, informasi atau bahan pelajaran kepada penerima pesan atau pembelajar; (b) Berbagai jenis komponen dalam lingkungan pembelajar yang dapat merangsang pembelajar untuk belajar; (c) Bentuk alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang pembelajar untuk belajar; dan (d) Bentuk-bentuk komunikasi yang dapat merangsang pembelajar untuk belajar, baik cetak maupun audio, visual dan audio visual (Hujair AH. Sanaky, 2011:3).

I. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan laporan penelitian berjudul: Pengaruh penerapan sistem pembelajaran Dalam Jaringan (Daring) pada

matapelajaran pendidikan agama Islam dan Budi Pekerti terhadap penggunaan media pembelajaran dirumuskan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN, terdiri dari: Latar Belakang Masalah, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Kegunaan Penelitian, Definisi Operasional dan/atau Penjabaran Variabel Penelitian, Asumsi Penelitian/Hipotesis Penelitian, dan Sistematika Pembahasan.

BAB II KAJIAN PUSTAKA/LANDASAN TEORI, terdiri dari pembahasan landasan teori: Sistem Pembelajaran Dalam Jaringan (Daring), Pendidikan Agama Islam, dan Media Pembelajaran.

BAB III METODE PENELITIAN, merupakan pembahasan yang terdiri dari: Jenis dan Rancangan Penelitian, Variabel, Indikator dan Instrumen Penelitian, Populasi dan Sampel, Teknik Pengumpulan Data, dan Teknik Analisis Data

BAB IV HASIL PENELITIAN, terdiri dari: penyajian data dan pengujian hipotesis.

BAB V PEMBAHASAN, terdiri dari: pembahasan temuan penelitian yang bertujuan: menjawab masalah penelitian, menafsirkan temuan-temuan penelitian ke dalam kumpulan pengetahuan yang telah mapan, dan memodifikasi teori yang ada atau menyusun teori baru.

BAB VI PENUTUP, terdiri dari kesimpulan dan saran.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN-LAMPIRAN

DAFTAR RIWAYAT PENELITI

BAB II

KAJIAN PUSTAKA / LANDASAN TEORI

Kajian pustaka atau landasan teori dalam penelitian ini merujuk kepada judul penelitian pengaruh penerapan sistem pembelajaran Dalam Jaringan (Daring) pada matapelajaran pendidikan agama Islam dan Budi Pekerti terhadap penggunaan media pembelajaran. Sehingga landasan teori yang akan dibahas mencakup landasan teori pada variabel dan kata-kata keterangan atau penjelas yang mengiringi variabel-variabel yang digunakan.

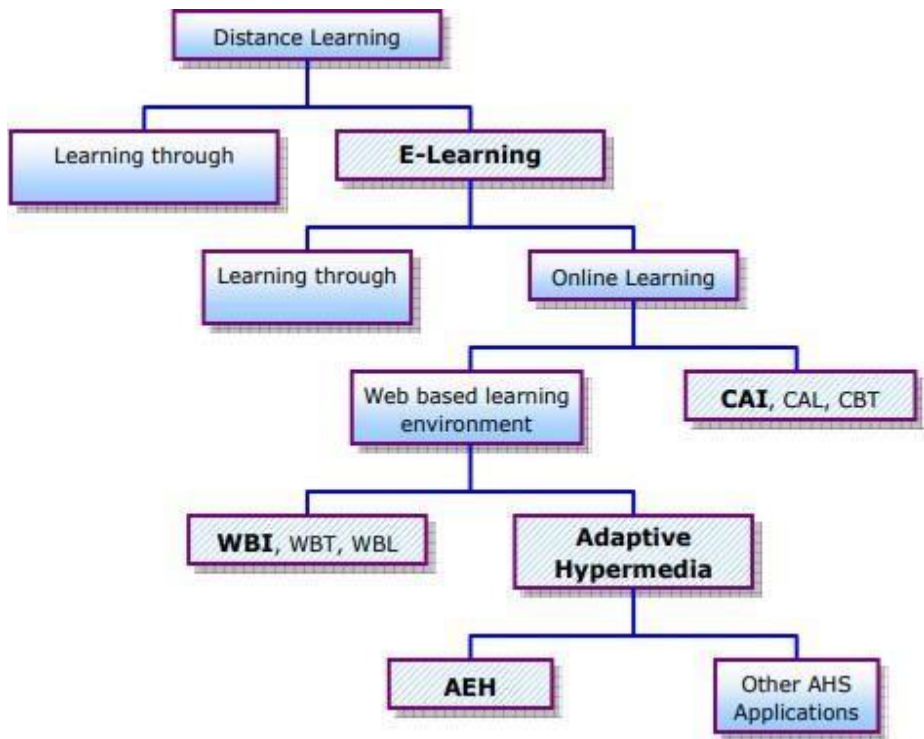
A. Sistem Pembelajaran Dalam Jaringan (Daring)

1. Pengertian

Sistem pembelajaran Daring sering kali disebut dengan nama pembelajaran *online*. Pembelajaran *online* adalah sebuah pembelajaran yang sebagian besar atau bahkan seluruhnya menggunakan sistem *online*. Jenis pembelajaran ini tidak menggunakan tatap muka sama sekali (Allen *et al.*, 2007). Pendapat yang lain mengatakan, sistem pembelajaran Daring lebih menekankan pada ketelitian dan kejelian siswa dalam menerima dan mengolah informasi yang disajikan secara *online*. Adapun Herman Dwi Surjono (2010:4) mengatakan bahwa pembelajaran *on-line* adalah bagian dari pembelajaran berbasis teknologi yang memanfaatkan sumber daya Internet, intranet, dan extranet. Konsep pembelajaran Daring memiliki konsep yang sama dengan *e-learning* (Riyana, 2019:1.14). Sementara itu, Urdan and Weggen (2000) menyebutkan bahwa *e-learning* adalah bagian dari pembelajaran jarak jauh sedangkan pembelajaran *on-line* adalah bagian dari *e-learning*.

Surjono (2006) dalam Herman Dwi Surjono (2010:5) mengilustrasikan kaitan antara berbagai istilah yang berkaitan dengan Pembelajaran Jarak Jauh (*Distance Learning*), *E-learning*,

dan sistem pembelajaran Daring atau *Online Learning* sebagai berikut:



Gambar: 2.2.

Kaitan Pembelajaran Jarak Jauh (*Distance Learning*),
E-learning, dan Daring atau *Online Learning*

Memperhatikan beberapa pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran Dalam Jaringan (Daring) merupakan pembelajaran yang dilaksanakan secara *online* dengan berbasis pada teknologi yang memanfaatkan sumber daya Internet, intranet, dan extranet sehingga pembelajarannya tidak dilaksanakan secara tatap muka.

2. Peran Guru dalam Sistem Pembelajaran Dalam Jaringan (Daring)

Menurut Wahyono (2011), secara umum sudah berkembang persepsi bahwa model pembelajaran yang lebih lazim digunakan adalah berat pada karakter berorientasi pada guru (*teacher center*) daripada berorientasi pada peserta didik (*student center*). Oleh karena pembelajaran *online* masuk kategori belajar berbasis media baru (*new media*) maka mengedepankan egalitarianism, kesetaraan, emansipatif, dan partisipatif dalam proses komunikasinya, maka *student-center* lebih sesuai dengan prinsip pembelajaran *online*. Dengan demikian diperlukan adanya transformasi kultural dari model pembelajaran yang berprinsip searah, *top-down*, dan memposisikan peserta didik sebagai pihak pasif ke arah model pembelajaran konstruktivistik yang berorientasi pada peserta didik. Pandangan bahwa guru adalah sumber pengetahuan dan rujukan utama pengetahuan, perlu diubah ke arah pandangan bahwa sumber pengetahuan bersifat menyebar. Semua pada prinsipnya dapat menjadi sumber rujukan, tidak terkecuali peserta didik. Atau setidaknya murid adalah pihak yang aktif mengkonstruksi dan memaknai pesan.

Selanjutnya Farid Anfasa Moeloek, dkk (2010:46-47) mengatakan, peran guru pun tidak lagi menjadi seorang “*infomediary*” karena sang peserta didik sudah dapat secara langsung mengakses sumber-sumber pengetahuan yang selama ini harus diseminasi atau didistribusikan oleh guru di kelas. Guru akan lebih berfungsi sebagai fasilitator, pelatih (“*coach*”), dan pendamping para siswa yang sedang mengalami proses pembelajaran. Bahkan secara ekstrim, tidak dapat disangkal lagi bahwa dalam sejumlah konteks, guru dan murid bersama-sama belajar dan menuntut ilmu melalui interaksi yang ada di antara keduanya ketika sedang membahas suatu materi tertentu.

Menurut Kusairi (2011) dengan memasuki dunia online, pendidik/pengajar dapat memperoleh berbagai informasi yang diperlukan untuk memenuhi kebutuhan bahan pembelajaran. Teks, foto, video, animasi, dan simulasi adalah beberapa contoh media yang tersedia di situs-situs pembelajaran. Dengan memanfaatkan berbagai media tersebut, pendidik/pengajar dapat mempresentasikan konsep-konsep materi yang diajarkan dalam berbagai representasi (*multiple representation*) yang mempermudah peserta didik/pembelajar memahami sebuah konsep. Teknologi online juga memberikan kemudahan bagi peserta didik untuk mendapatkan tambahan informasi dalam rangka memenuhi tuntutan kompetensi dan juga pengayaan. Tersedianya fasilitas *e-learning* memungkinkan peserta didik/pembelajar menerobos sekat-sekat waktu dan tempat guna mengikuti *course* yang tersedia secara *online*. Perkembangan ICT berpotensi meningkatkan kualitas pendidikan dan pembelajaran (Husamah, 2014:3).

Berdasarkan paparan di atas, bahwa peran guru di dalam proses pembelajaran telah mengalami pergeseran, yang awalnya menjadi satu-satunya sumber belajar dalam proses pembelajaran, saat ini dan ke depan peran guru telah berubah hanya menjadi salah satu sumber belajar, karena peserta didik bisa mendapatkan ilmu pengetahuan dari sumber belajar yang lain. Hal ini karena didukung oleh semakin berkembangnya *Information Communication and Technology* (ICT) yang salah satunya menyediakan *e-learning* yang bersifat *online*, sehingga peserta didik dengan mudah mendapatkan ilmu pengetahuan dari berbagai sumber pembelajaran.

3. Kendala dan Kelemahan Sistem Pembelajaran Dalam Jaringan (Daring)

Husamah (2014:4) mengatakan, Awalnya, pemanfaatan *e-learning* sangat diunggulkan dibanding dengan pembelajaran konvensional secara tatap muka (*face-to-face*). Hal ini karena dengan

e-learning, pembelajaran dapat lebih terbuka, fleksibel dan dapat terjadi kapan saja, dimana saja, dengan siapa saja. Intinya perkembangan ini mendorong perubahan paradigma pendidikan dari *teacher centered learning* menjadi *student centered learning*. Tetapi untuk mengarah kepada pelaksanaan 100% *e-learning*, seringkali kesiapan Sumber Daya Manusia (SDM) menjadi salah satu tantangannya. Masyarakat Indonesia seringkali mampu menyediakan infrastruktur, tetapi optimalisasi perangkat dan efek keberlanjutannya masih selalu dipertanyakan.

Menurut Noer (2010) dari studi yang ada, kendala terbesar *e-learning* adalah interaktivitas langsung antara peserta didik dengan instruktur. Bagaimanapun belajar merupakan proses dua arah. Peserta didik memerlukan *feedback* dari pengajar dan sebaliknya sang pengajar juga memerlukan *feedback* dari peserta didik. Melalui cara ini akan didapat hasil belajar yang lebih efektif, tepat sasaran. Hal ini menjawab mengapa program *e-learning* di banyak lembaga atau institusi tidak selalu mendapat hasil memuaskan. Seringkali materi sudah banyak dan tersedia dengan lengkap. Orang juga bisa belajar kapan saja dan di mana saja, bisa dari kantor, rumah, hotel, maupun di kafe asal terkoneksi lewat jaringan nirkabel. Namun tetap saja tingkat penggunaan materi-materi *e-learning* tersebut tergolong rendah. Jika dianalisis secara sederhana, seseorang butuh teman dan butuh *feedback* langsung dalam pembelajaran.

Noer (2010) juga menguraikan bahwa kendala lanjutan dari *e-learning* adalah adanya “kesan kesendirian” yang tercipta sehingga seseorang tidak bisa bertahan lama dalam belajar. Hanya dalam waktu setengah jam, seseorang sudah malas dan tidak terlalu termotivasi untuk melanjutkan proses pembelajarannya. Hal ini terjadi bukan karena materi yang ada tidak bagus atau sistem *online* dari materi yang disajikan kurang interaktif, melainkan seseorang merasa sedang sendiri dan dia perlu orang lain. Meskipun buat seorang pembelajar sejati itu

bukanlah alasan, namun fakta menunjukkan bahwa orang tidak bisa bertahan lama belajar di depan komputer.

Adapun kelemahannya dalam pelaksanaan pembelajaran Daring (jarak jauh), antara lain: (a) listrik padam ketika mengakses program pembelajaran *online*, (b) jaringan internet yang buruk, (c) komitmen orangtua dan siswa yang tidak menentu, (d) anak yang lambat belajar, dan (e) anak yang tidak konsisten dengan jadwal belajarnya (Parlindungan D.P., dkk:2020:3).

Merujuk kepada beberapa pendapat di atas, maka kendala sistem pembelajaran dalam jaringan (Daring) bisa diidentifikasi sebagai berikut: (a) kurang optimalisasi penggunaan perangkat *e-learning*, (b) interaktivitas langsung antara peserta didik dengan guru dalam proses pembelajaran masih rendah, (c) materi-materi *e-learning* yang telah disediakan guru atau lembaga pendidikan tingkat penggunaannya oleh peserta didik masih tergolong rendah, (d) sering terjadi hambatan pada *feedback* (umpan balik) dalam komunikasi pembelajaran antara peserta didik dengan guru, (e) adanya “kesan kesendirian” yang tercipta sehingga seseorang tidak bisa bertahan lama dalam belajar, (f) peserta didik tidak bisa bertahan lama belajar di depan komputer, (g) terjadi gangguan pada aliran listrik dan jaringan internet, dan (h) komitmen orang tua dan peserta didik dalam mengikuti jadwal pembelajaran tidak menentu.

4. Keunggulan Program Pembelajaran Dalam Jaringan (Daring)

Berdasarkan hasil temuan penelitian ada beberapa keunggulan program pembelajaran Dalam Jaringan (jarak jauh) ini (Parlindungan D.P., dkk., 2020:3), yaitu:

- a. Dimungkinkan terjadinya distribusi pendidikan ke semua penjuru Tanah Air dengan kapasitas daya tampung yang tidak terbatas, karena tidak memerlukan ruang kelas. Guru dan murid tidak perlu bertatap muka secara langsung dalam ruang kelas, karena yang digunakan adalah fasilitas komputer yang dihubungkan dengan

internet atau intranet. Sehingga, dengan belajar seperti ini akan mengurangi biaya operasional pendidikan, seperti biaya pembangunan dan pemeliharaan gedung, transportasi, pemondokan, kertas, alat tulis dan sebagainya.

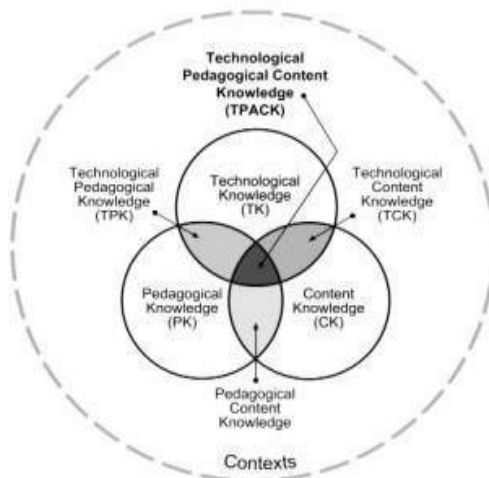
- b. Tidak terbatas oleh waktu. Pembelajar dapat menentukan kapan saja waktu untuk belajar, sesuai dengan ketersediaan waktu masing-masing. Proses pendidikan tidak perlu mengganggu waktu bekerja mereka.
- c. Pembelajar dapat memilih topik atau bahan ajar sesuai dengan keinginan dan kebutuhan masing-masing. Hal ini sangat baik karena dapat mendukung tercapainya tujuan pembelajaran. Seperti diyakini kaum pendidik, bahwa pembelajar akan sangat efektif manakala sesuai dengan keinginan dan kebutuhan peserta didik.
- d. Lama waktu belajar juga bergantung pada kemampuan masing-masing pembelajar. Kalau si pembelajar telah mencapai tujuan pembelajaran, ia dapat menghentikannya. Sebaliknya, apabila si pembelajar masih memerlukan waktu untuk mengulangi kembali subjek pembelajarannya, dia bisa langsung mengulanginya tanpa tergantung pada pembelajar lain atau pengajar.
- e. Kesesuaian materi pembelajaran dengan zaman. Mengingat, materi pembelajaran disimpan dalam komputer, berarti materi itu mudah diperbarui sesuai dengan perkembangan iptek. Dan pembelajar dapat menanyakan hal-hal yang kurang dipahami secara langsung kepada pengajar, sehingga keakuratan jawaban dapat terjamin.
- f. Pembelajaran Daring (jarak jauh) ini dapat dilaksanakan secara interaktif, sehingga menarik perhatian pembelajar.

5. Syarat Sistem Pembelajaran Dalam Jaringan (Daring) Berhasil

Guru dalam pembelajaran abad 21 dituntut untuk mengenali, mengadaptasi, menguasai, dan mampu menggunakan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK/ICT) dalam proses pembelajaran. Hal ini karena Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK/ICT) akan

semakin berkembang sesuai dengan perkembangan zaman. Sementara itu, Farid Anfasa Moeloek, dkk (2010:46-47) mengatakan, penyelenggaraan kegiatan belajar mengajar pun harus diperluas melampaui batas-batas ruang kelas, dengan cara memperbanyak interaksi siswa dengan lingkungan sekitarnya dalam berbagai bentuk metodologi. Pendidik/pengajar, baik itu pengajar atau pun dosen harus memiliki pengetahuan dan ketrampilan dalam menggunakan alat-alat dan sumber-sumber digital untuk membantu peserta didik agar mencapai standar akademik.

Menurut Susilo (2011), pendidik perlu terus menerus meningkatkan pengetahuan dan keterampilannya membelajarkan peserta didik dalam kerangka pikir *Technological, Pedagogical, and Content Knowledge* (TPCAK) agar dapat membelajarkan peserta didiknya secara efektif. Pola pikir TPCAK ini digambarkan pada gambar 3



berikut ini:

Gambar 2.3.
Kerangka Pikir *Technological, Pedagogical, and Content Knowledge/TPACK*
(Sumber: <http://tpack.org>)

Selanjutnya Susilo (2011) mengatakan, kerangka pikir TPACK memberikan cara untuk mengidentifikasi ciri dari pengetahuan yang diperlukan pendidik/pengajar untuk mengintegrasikan teknologi ke dalam pembelajarannya, sementara juga menyadari kompleksnya pengetahuan yang harus dimiliki pendidik/pengajar yang memiliki banyak aspek. Di bagian tengah kerangka TPACK adalah kombinasi dari tiga bentuk pengetahuan utama: pengetahuan tentang isi pelajaran (mendeskripsikan apa materi pokok yang dibelajarkan dalam bidang tertentu, meliputi teori, proses, dan praktik-praktik yang sudah terbiasa); pengetahuan pedagogik yang dicirikan dengan strategi dan metode yang digunakan pendidik/pengajar di kelas untuk membelajarkan peserta didik), dan pengetahuan teknologi yang terus berkembang dan mengalir.

TPACK mendeskripsikan interseksi penting dari ketiga macam pengetahuan yang harus dimiliki pendidik/pengajar sebagai tempat di mana pembelajaran yang efektif dapat berlangsung. Teknologi di sini berarti bagaimana pendidik/pengajar mengembangkan pengetahuan dan keterampilan teknologinya untuk memanfaatkan sumber-sumber belajar *online* yang tersedia untuk dimasukkan ke dalam proses pembelajaran mata pelajaran atau mata kuliah yang dibinanya. Pedagogi yang dipilih pendidik/pengajar bisa bervariasi, bergantung kelasnya dan (maha) peserta didiknya. *Content* juga bervariasi, menurut binaan masing-masing pendidik/pengajar.

Lebih lanjut Susilo (2011) mengatakan, oleh karena itu pendidik/pengajar sebagai pendidik perlu terus menerus belajar sepanjang hayat agar dapat meningkatkan layanannya terhadap peserta didik yang dipercayakan kepadanya untuk dibelajarkan. literasi dalam abad 21 berarti bagaimana menggunakan pengetahuan dan keterampilan dalam konteks kehidupan modern. Dalam konteks kehidupan pendidik/pengajar, hal ini berarti bagaimana pendidik/pengajar menjadi seorang yang literat pendidikan (Sains),

yaitu bagaimana berinkuiri mengenai cara membelajarkan peserta didik (Sains), dengan mempertimbangkan dan berusaha mengintegrasikan keterampilan abad 21 ke dalam proses belajar mengajar (Sains) yang tepat untuk peserta didik yang hidup pada abad 21.

B. Pendidikan Agama Islam (PAI) dan Budi Pekerti

1. Pengertian

Menurut Ahmad Tafsir dalam Fahrudin, Hasan, dan Siti (2017) mengatakan pendidikan agama Islam adalah bimbingan yang diberikan oleh seseorang kepada seseorang agar ia berkembang secara maksimal sesuai dengan ajaran Islam. Bila disingkat, pendidikan agama Islam adalah bimbingan terhadap seseorang agar menjadi muslim semaksimal mungkin. Dalam Kurikulum 2013, PAI mendapatkan tambahan kalimat dan Budi Pekerti sehingga Menjadi Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti, sehingga dapat diartikan sebagai pendidikan yang memberikan pengetahuan dan membentuk sikap, kepribadian, dan keterampilan peserta didik dalam mengamalkan ajaran agama Islam, yang dilaksanakan sekurang-kurangnya melalui mata pelajaran pada semua jenjang pendidikan.

2. Tujuan Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti

Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti bertujuan untuk (Fahrudin, Hasan, dan Siti. (2017:523):

- b. Menumbuhkembangkan akidah melalui pemberian, pemupukan, dan pengembangan pengetahuan, penghayatan, pengamalan, pembiasaan, serta pengalaman peserta didik tentang Agama Islam sehingga menjadi manusia muslim yang terus berkembang keimanan dan ketakwaannya kepada Allah Swt.
- c. Mewujudkan peserta didik yang taat beragama, berakhlak mulia, berpengetahuan, rajin beribadah, cerdas, produktif, jujur, adil, etis,

santun, disiplin, toleran, dan mengembangkan budaya Islami dalam komunitas sekolah.

- d. Membentuk peserta didik yang berkarakter melalui pengenalan, pemahaman, dan pembiasaan norma-norma dan aturan-aturan yang Islami dalam hubungannya dengan Tuhan, diri sendiri, sesama, dan lingkungan secara harmonis.
- e. Mengembangkan nalar dan sikap moral yang selaras dengan nilai-nilai Islami dalam kehidupan sebagai warga masyarakat, warga negara, dan warga dunia.

3. Fungsi Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti

Adapun fungsi pendidikan Islam adalah sebagai berikut (Su'adad (2014:149):

- a. Mengembangkan pengetahuan teoritis, praktis dan fungsional bagi peserta didik.
- b. Menumbuhkembangkan kreativitas, potensi-potensi atau fitrah peserta didik.
- c. Meningkatkan kualitas akhlak dan kepribadian, atau menumbuhkembangkan nilai-nilai insani dan nilai ilahi.
- d. Menyiapkan tenaga kerja yang produktif.
- e. Membangun peradaban yang berkualitas (sesuai dengan nilai-nilai islam) di masa depan.
- f. Mewariskan nilai-nilai Ilahi dan nilai-nilai insani kepada peserta didik.

4. Penggunaan Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif di mana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif (Yudhi Munadi, 2013:7). Sedangkan menurut Daryanto

(2010), media pembelajaran adalah segala sesuatu (baik manusia, benda, atau lingkungan sekitar) yang dapat digunakan untuk menyampaikan atau menyalurkan pesan dalam pembelajaran sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan siswa pada kegiatan belajar untuk mencapai tujuan.

Dari berbagai pendapat mengenai batasan media pembelajaran, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat di gunakan menyampaikan pesan (materi pembelajaran) untuk merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar untuk menambah ilmu pengetahuan pada diri peserta didik sehingga tercapainya tujuan pembelajaran yang sudah di tetapkan.

b. Tujuan dan Manfaat Media Pembelajaran

Unang Wahidin (2017:197) mengatakan bahwa tujuan media pembelajaran sebagai alat bantu pembelajaran, adalah sebagai berikut: (a) mempermudah pembelajaran di kelas; (b) meningkatkan efesiensi proses pembelajaran; (c) menjaga relevansi antara materi pelajaran dengan tujuan belajar; (d) membantu konsentrasi pembelajar dalam proses pembelajaran.

Sedangkan manfaat media pembelajaran adalah sebagaimana tercantum dalam hadits-hadits Nabi Muhammad Saw. sudah tersirat mengenai manfaat media pendidikan, di antaranya yakni ketika Nabi Muhammad Saw. menjelaskan ajarannya menggunakan media seperti gambar, kerikil, dan jari tangan. Dengan media tersebut, para shahabat menjadi lebih paham dengan apa yang disampaikan Nabi Muhammad Saw. Secara lebih luas, ada banyak manfaat yang diperoleh dari menggunakan media pendidikan dalam mengajar, diantaranya: (a) bahan pelajaran akan lebih jelas maknanya, sehingga dapat lebih dipahami oleh para siswa, dan memungkinkan siswa untuk

menguasai tujuan pengajaran yang lebih baik, (b) metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga dalam memberikan materi pelajaran, (c) Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan keterangan guru, tetapi juga melakukan aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan lain-lain, (d) pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar, (e) memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalitas, (f) mengatasi keterbatasan ruang waktu dan daya indera seperti: terlalu besar, terlalu kecil, gerak terlalu lambat, gerak terlalu cepat, peristiwa masa lalu, kompleks, dan konsep yang terlalu luas (Unang Wahidin dan Ahmad Syaefuddin, 2018:47).

c. Fungsi dan Peran Media Pembelajaran

Fungsi media adalah sebagai penyalur pesan, selain fungsi tersebut Hamalik mengemukakan bahwa penggunaan media dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan rasa ingin tahu dan minat, membangkitkan motivasi dan rangsangan dalam proses belajar -mengajar, serta dapat mempengaruhi psikologi siswa, penggunaan media juga dapat membantu siswa dalam meningkatkan pemahaman, menyajikan materi/data dengan menarik, memudahkan menafsirkan data, dan memadatkan informasi.

Hamalik dalam Unang Wahidin, mengatakan bahwa fungsi media adalah sebagai penyalur pesan, selain fungsi tersebut bahwa penggunaan media dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan rasa ingin tahu dan minat, membangkitkan motivasi dan rangsangan dalam proses belajar-mengajar, serta dapat mempengaruhi psikologi siswa, penggunaan media juga dapat membantu siswa dalam meningkatkan pemahaman, menyajikan materi/data dengan menarik, memudahkan menafsirkan data, dan

memadatkan informasi. Pemakaian media pendidikan dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, meningkatkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Penggunaan media pendidikan pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pembelajaran pada saat itu. Selain meningkatkan motivasi dan minat siswa, media pendidikan juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data, dan memadatkan informasi (Unang Wahidin dan Ahmad Syaefuddin, 2018:48).

d. Media Pembelajaran dalam Sistem Pembelajaran Daring

Sistem pembelajaran Daring (dalam jaringan) merupakan sistem pembelajaran tanpa tatap muka secara langsung antara guru dan siswa tetapi dilakukan melalui *online* yang menggunakan jaringan internet. Guru harus memastikan kegiatan belajar mengajar tetap berjalan, meskipun siswa berada di rumah. Solusinya, guru dituntut dapat mendesain media pembelajaran sebagai inovasi dengan memanfaatkan media Daring (*online*) (Parlindungan, D.P., dkk:2020:2).

Beberapa jenis media pembelajaran yang baik digunakan dalam sistem pembelajaran Daring yaitu:

- 1) Jenis media pembelajaran video, karena dapat dilakukan secara online tanpa harus adanya tatap muka di kelas (Sipahutar & Gaol, 2015 dalam Parlindungan, D.P., dkk:2020:4).
- 2) Jenis media pembelajaran berbasis aplikasi zoom. Pemakaian Daring, sebenarnya bisa saja dibuat identik dengan tatap muka, dengan cara penggunaan Daring yang efektif dapat dilakukan dengan baik melalui aplikasi Zoom. Dengan penggunaan media aplikasi Zoom, slide yang rapi dan terstruktur, akan memberikan

tingkat efektif yang lebih dalam proses pembelajaran Daring baik dalam segi penyampaian informasi dan waktu (Ijah Mulyani Sihotang dan Fauziah Husna, 2020:650).

- 3) Jenis media pembelajaran video tutorial. Pembelajaran Daring sangat efektif untuk menggunakan video tutorial yang dapat mengilustrasikan sesuatu yang bisa bergerak, ataupun suatu konsep yang abstrak dan bergerak, artinya terdapat pengaruh pemahaman, keterampilan, serta proses pembelajaran dengan diterapkannya video tutorial pembelajaran. (Batubara dan Batubara, 2020 dan Busyaeri, Akhmad dkk, 2016)).
- 4) Jenis media pembelajaran video animasi. Masdafni (2020) menjelaskan dalam penelitiannya bahwa dalam pembelajaran Daring hasil belajar yang pembelajarannya menggunakan media video animasi dapat berhasil dengan baik. Dengan adanya hasil tersebut berarti pembelajaran daring dengan menggunakan media video sangat baik diterapkan dan diberikan kepada siswa dalam kondisi sekarang.
- 5) Media pembelajaran video interaktif. Penggunaan video interaktif ketika pembelajaran daring dapat meningkatkan kemampuan pemahaman siswa pada mata pelajaran matematika (Salma Riayah dan Dina Fakhriyana, 2021:27).

Berdasarkan hasil penelitian di atas, maka jenis media pembelajaran yang baik dan telah dibuktikan keberhasinnya dalam sistem pembelajaran Daring adalah: (a) media pembelajaran video, (b) media pembelajaran berbasis aplikasi zoom, (c) media pembelajaran video tutorial, (d) pembelajaran video interaktif, dan (e) media pembelajaran video animasi.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Rancangan Penelitian

Metode penelitian merupakan suatu teknik atau cara mencari, memperoleh, menyimpulkan atau mencatat data, baik berupa data primer maupun data sekunder yang digunakan untuk keperluan menyusun suatu karya ilmiah dan kemudian menganalisa faktor-faktor yang berhubungan dengan pokok-pokok permasalahan sehingga akan terdapat suatu kebenaran data-data yang diperoleh. Pengertian metode penelitian menurut sugiyono (2017:2) adalah sebagai berikut: “Metode penelitian pada dasarnya merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu.”

Metode penelitian yang penulis gunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif dengan pendekatan survey. Menurut Sugiyono (2017:7) menyatakan bahwa :

“Metode kuantitatif dapat diartikan sebagai metode positivistik karena berlandasan pada filsafat positivisme. Metode ini sebagai metode ilmiah/scientific karena telah memenuhi kaidah-kaidah ilmiah yaitu konkrit/empiris, obyektif, terukur, rasional, dan sistematis. Metode ini juga disebut metode discovery, karena dengan metode ini ditemukan dan dikembangkan berbagai iptek baru.”

Sedangkan menurut Sugiyono (2017:7) penelitian survey adalah sebagai berikut:

“Penelitian yang dilakukan pada populasi besar maupun kecil, tetapi data yang dipelajari adalah data dari sampel yang diambil dari populasi tersebut, sehingga ditemukan kejadian-kejadian relatif, distribusi, dan hubungan-hubungan antar variabel sosiologis maupun psikologis.”

Dari penjabaran di atas, maka dapat disimpulkan bahwa penelitian adalah suatu cara memperoleh serta mencatat data baik primer maupun sekunder yang digunakan untuk menyusun suatu karya ilmiah yang kemudian dianalisis faktor-faktor yang berhubungan dengan permasalahan sehingga ditemukan suatu kebenaran atas data yang diperoleh. Pendekatan survey yang digunakan dalam pengumpulan data misalnya dengan cara menyebarkan kuesioner.

B. Variabel, Indikator dan Instrumen Penelitian

Variabel penelitian pada dasarnya adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang telah ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut yang kemudian dapat ditarik kesimpulannya. Menurut Hatch dan Farhady dalam Sugiyono (2017:38) mendefinisikan variabel sebagai berikut: “Variabel adalah atribut seseorang atau objek yang mempunyai „variasi” antara satu orang dengan yang lain atau satu objek dengan objek yang lain.” Kerlinger dalam Sugiyono (2017:39) menyatakan bahwa:

“Variabel adalah konstruk (*constructs*) atau sifat yang akan dipelajari. Di bagian lain, Kerlinger menyatakan variabel dapat dikatakan sebagai suatu sifat yang diambil dari suatu nilai berbeda (*different values*). Dengan demikian variabel itu merupakan suatu yang bervariasi.”

Sedangkan menurut Kidder dalam Sugiyono (2017:39) variabel adalah: “Suatu kualitas (*qualities*) dimana peneliti mempelajari dan menarik kesimpulan darinya.”

Berdasarkan beberapa pengertian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa variabel penelitian adalah segala sesuatu yang akan menjadi objek dalam penelitian. Dalam penelitian terdapat suatu sasaran, sehingga variabel merupakan fenomena yang menjadi perhatian untuk diobservasi dan ditarik kesimpulannya. Sesuai

dengan judul penelitian yang akan diteliti maka variabel-variabel dalam judul penelitian dikelompokkan dalam dua macam variabel, yaitu variabel bebas (*independent variable*) dan variabel terikat (*dependent variable*). Adapun penjelasannya sebagai berikut:

1. Variabel Bebas (*Independen Variable*), Variabel Independen adalah variabel bebas (Variabel X), dimana variabel ini merupakan variabel yang mempengaruhi atau menjadi sebab timbulnya variabel dependen (terikat). Dalam penelitian ini yang menjadi variabel bebas yaitu penerapan sistem pembelajaran Dalam Jaringan (Daring). Penjelasan variabel bebas tersebut adalah sebagai berikut: Penerapan sistem pembelajaran Daring lebih menekankan pada ketelitian dan kejelian siswa dalam menerima dan mengolah informasi yang disajikan secara *online*. Konsep pembelajaran Daring memiliki konsep yang sama dengan *e-learning* (Riyana, 2019:1.14).
2. Variabel Terikat (*Dependent Variable*), Variabel dependen adalah variabel terikat (Variabel Y), dimana variabel ini merupakan variabel yang di pengaruhi atau yang menjadi akibat dari *variabel independent* (bebas). Dalam penelitian ini yang menjadi variabel terikat yaitu penggunaan media pembelajaran. Penjelasan variabel terikat tersebut adalah sebagai berikut: Media pembelajaran adalah sebuah alat yang berfungsi dan digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Substansi dari media pembelajaran adalah: (a) Bentuk saluran, yang digunakan untuk menyalurkan pesan, informasi atau bahan pelajaran kepada penerima pesan atau pembelajar; (b) Berbagai jenis komponen dalam lingkungan pembelajar yang dapat merangsang pembelajar untuk belajar; (c) Bentuk alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang pembelajar untuk belajar; dan (d) Bentuk-bentuk komunikasi yang dapat merangsang pembelajar untuk belajar, baik cetak maupun audio, visual dan audio visual (Hujair AH. Sanaky, 2011:3).

Operasionalisasi variabel diperlukan untuk menentukan jenis dan indikator dari variabel-variabel yang terkait dalam penelitian ini. Di samping itu, tujuan dari operasionalisasi variabel yaitu untuk menentukan skala pengukuran dari masing-masing variabel sehingga pengujian hipotesis dapat dilakukan dengan tepat sesuai dengan judul penelitian mengenai penerapan sistem pembelajaran Dalam Jaringan (Daring) pada matapelajaran pendidikan agama Islam dan budi pekerti terhadap penggunaan media pembelajaran.

Indikator penelitian ini diturunkan dari 16 indikator kunci sukses pembelajaran *online* yang sudah teruji tingkat validitas dan tingkat reabilitas instrumennya. Indikator ini berdasarkan pada dokumen "*US-China Education Review A 9 (2012), 789 - 795*", *Key Success Factors of eLearning in Education: A Professional Development Model to Evaluate and Support eLearning* (Thaddeus FitzPatrick, 2012:789-795).

Indikator-indikator tersebut selanjutnya akan diuraikan dalam bentuk pertanyaan-pertanyaan dengan ukuran tertentu yang telah ditetapkan pada alternatif jawaban dalam kuesioner. Adapun indikator dan instrumen penelitian sebagaimana digambarkan pada tabel berikut ini:

Tabel: 3.1.
Indikator-Indikator dan Instrumen Penelitian

Variabel	Indikator	Butir Soal	Jumlah Item	Teknik Pengumpulan Data
Penerapan sistem pembelajaran Dalam Jaringan (Daring)	1. Proses pembelajaran	10, 12	5	a. Angket/kuisisioner b. Dokumentasi c. Studi Kepustakaan
	2. Materi pembelajaran	8		
	3. Permasalahan pembelajaran	6		
	4. Sistem penilaian pembelajaran	11		

Penggunaan Media Pembelajaran	1. Kebutuhan media pembelajaran	1, 9	7	a. Angket/kuisisioner
	2. Perancangan media pembelajaran	2		b. Dokumentasi
	3. Kesesuaian jenis media pembelajaran	3, 5, 7		c. Studi Kepustakaan
	4. Media pembelajaran untuk berpikir kritis	4		

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi Penelitian

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek atau subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2017:80).

Dari pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa populasi bukan hanya jumlah yang ada pada objek yang dipelajari, tetapi meliputi seluruh karakteristik yang dimiliki objek tersebut dan berada satu wilayah berkaitan dengan masalah penelitian.

Penjaringan populasi dalam penelitian ini dilakukan secara *online* melalui *google form* yang disebarkan melalui grup-grup *whatsapp*. *Google Form* adalah aplikasi *Google* yang tersedia di *Google Drive* dalam bentuk visual dengan memanfaatkan komputer dan jaringan internet. *Google Form* digunakan oleh peneliti karena berguna untuk membantu peneliti dalam menyusun dan mengirimkan instrumen pertanyaan, mengelompokan data dan menganalisis data dari jawaban responden penelitian yang tersebar. Hasilnya langsung dapat dilihat dan diolah dengan menggunakan *Microsoft Excel*.

Penentuan populasi penelitian melalui pengisian *google form* ditujukan kepada siswa pada satuan pendidikan Sekolah Menengah Pertama SMP, sehingga populasi penelitian ini tersebar dan berasal

dari berbagai daerah. Waktu pengumpulan data populasi penelitian melalui pengisian *google form* dimulai sejak 21 Agustus 2021 sampai 21 Oktober 2021. Adapun data populasi sebagaimana digambarkan pada tabel berikut ini:

Tabel: 3.2.
Data Populasi Penelitian hasil Pengisian *Google Form*

No	Nama Daerah	Jumlah Populasi
1	Pacet, Cianjur, Provinsi Jawa Barat	67
2	Petir, Kabupaten Bogor, Provinsi Jawa Barat	8
3	Cibiuk, Garut, Provinsi Jawa Barat	2
4	Laladon, Kota Bogor, Provinsi Jawa Barat	1
5	Cibiru, Kota Bandung, Provinsi Jawa Barat	1
6	Tambun, Bekasi, Provinsi Jawa Barat	1
Jumlah		80

Berdasarkan tabel di atas terlihat bahwa responden (siswa pada satuan pendidikan Sekolah Menengah Pertama SMP) yang mengisi *google form* sehingga menjadi populasi penelitian ini berasal dari enam (6) daerah yang tersebar di Provinsi Jawa Barat. Adapun urutan reponden terbanyak sampai dengan yang terkecil adalah sebagai berikut: (a) Pacet Cianjur Provinsi Jawa Barat 67 responden, (b) Petir Kabupaten Bogor Provinsi Jawa Barat 8 responden; (c) Cibiuk Garut Provinsi Jawa Barat 2 responden, (d) Laladon Kota Bogor Provinsi Jawa Barat 1 responden, (e) Cibiru Kota Bandung Provinsi Jawa Barat 1 responden, dan (f) Tambun Bekasi Provinsi Jawa Barat 1

responden. Sehingga seluruh responden (siswa pada satuan pendidikan Sekolah Menengah Pertama SMP) yang mengisi *google form* sehingga menjadi populasi penelitian ini sebanyak 81 siswa.

2. Sampel Penelitian

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Pengukuran sampel merupakan suatu langkah untuk menentukan besarnya sampel yang diambil dalam melaksanakan penelitian suatu objek. Untuk menentukan besarnya sampel bisa dilakukan dengan statistik atau berdasarkan estimasi penelitian. Pengambilan sampel ini harus dilakukan sedemikian rupa sehingga diperoleh sampel yang benar-benar dapat berfungsi atau dapat menggambarkan keadaan populasi yang sebenarnya, dengan istilah lain harus representatif (mewakili) (Sugiyono, 2017:81).

3. Teknik Pengambilan Sampel

Terdapat teknik dalam pengambilan sampel untuk melakukan penelitian, menurut Sugiyono (2017:81) bahwa teknik sampel merupakan teknik pengambilan sampel untuk menentukan sampel yang akan digunakan dalam penelitian, terdapat beberapa teknik sampling yang digunakan. Teknik sampling dibagi menjadi dua kelompok yaitu *probability sampling* dan *non probability sampling*. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan *probability sampling*. Menurut Sugiyono (2019:128-129) “*probability sampling* adalah teknik pengambilan sampel yang memberikan peluang atau kesempatan yang sama bagi setiap unsur atau anggota populasi untuk dipilih menjadi sampel”. *Probability sampling* terdiri dari *simple random sampling*, *proportionate stratified random sampling*, *disproportionate stratified random sampling*, *sampling area (cluster) sampling*. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan *simple random sampling* karena pengambilan anggota sampel dari populasi dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam

populasi karena di anggap homogen, yaitu siswa pada satuan pendidikan Sekolah Menengah Pertama (SMP).

Untuk mengukur besaran sampel yang akan diteliti, peneliti menggunakan rumus Slovin, dimana rumus ini mampu mengukur besaran sampel yang akan diteliti. Rumus besaran sampel yang akan diteliti sebagai berikut:

$$n = \frac{N}{N \cdot e^2 + 1}$$

Keterangan:

n : Jumlah Sampel

N : Jumlah Populasi

e : Nilai Kritis (batasan kesalahan) yang diinginkan adalah 10%

Dari rumus di atas maka didapatkan angka sebagai berikut:

$$n = \frac{80}{80 \cdot 0,1^2 + 1}$$

$$n = \frac{80}{80 \cdot 0,01 + 1}$$

$$n = \frac{80}{1,80}$$

$$n = 44,44$$

$$n = 45 \text{ (hasil pembulatan ke atas)}$$

Berdasarkan hasil perhitungan pengukuran besaran sampel yang akan diteliti dengan menggunakan rumus Slovin, maka didapatkan jumlah sampel hasil perhitungan dengan pembulatan adalah 45 siswa. Agar sampel

yang akan diteliti mewakili sebaran dari beberapa daerah sebagaimana data pada populasi, maka sebaran asal daerah sampel sebagai berikut:

Tabel: 3.3.
Data Sampel Penelitian Berdasarkan Sebaran Daerah

No	Nama Daerah	Jumlah Populasi
1	Pacet, Cianjur, Provinsi Jawa Barat	32
2	Petir, Kabupaten Bogor, Provinsi Jawa Barat	8
3	Cibiuk, Garut, Provinsi Jawa Barat	2
4	Laladon, Kota Bogor, Provinsi Jawa Barat	1
5	Cibiru, Kota Bandung, Provinsi Jawa Barat	1
6	Tambun, Bekasi, Provinsi Jawa Barat	1
Jumlah		45

Berdasarkan tabel di atas terlihat bahwa sebaran responden (kelompok sampel penelitian) yang dijadikan sampel penelitian berasal dari enam (6) daerah yang tersebar di Provinsi Jawa Barat. Adapun urutan responden terbanyak sampai dengan yang terkecil adalah sebagai berikut: (a) Pacet Cianjur Provinsi Jawa Barat 32 responden, (b) Petir Kabupaten Bogor Provinsi Jawa Barat 8 responden; (c) Cibiuk Garut Provinsi Jawa Barat 2 responden, (d) Laladon Kota Bogor Provinsi Jawa Barat 1 responden, (e) Cibiru Kota Bandung Provinsi Jawa Barat 1 responden, dan (f) Tambun Bekasi Provinsi Jawa Barat 1 responden. Sehingga seluruh responden (kelompok sampel penelitian) yaitu siswa pada satuan pendidikan SMP yang dijadikan sampel penelitian sebanyak 45 siswa.

D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu:

1. Angket/kuisisioner

Angket/kuisisioner yang digunakan adalah jenis angket atau kuisisioner terstruktur (*closed quistionnaire*) yang alternatif jawabannya telah disediakan berupa: Ya dan Tidak, Pilihan Ganda (*Multiple Choice*) dan Uraian Bebas. Instrumen penelitian berupa daftar pertanyaan termuat pada *goole form* <https://forms.gle/rSsKQcEPEjhYdWcT6>. Pada kuesioner pilihan ganda (*multiple choice*) yang digunakan oleh peneliti adalah kuesioner tertutup dimana alternatif jawaban sudah disediakan oleh peneliti. Adapun kualifikasi bobot penilaian pada angket pilihan ganda (*multiple choice*) sebagai berikut:

Tabel: 3.4.

Kualifikasi Bobot Penilaian Pada Angket

Bobot Nilai	Kategori
7	A
6	B
5	C
4	D
3	E
2	F
1	G

2. Dokumentasi

Dokumentasi yaitu cara pengumpulan data yang diperoleh dari catatan (data) yang telah tersedia atau telah dibuat oleh pihak lain (Hamidi, 2010:140). Adapun data yang dimaksud berupa berkas-

berkas, jurnal dan arsip-arsip yang berkaitan dengan permasalahan yang diteliti. Data ini berfungsi sebagai pelengkap data primer dari hasil kuesioner.

3. Studi Kepustakaan

Data kepustakaan diperoleh melalui literatur-literatur yang digunakan sebagai bahan referensi untuk menyusun kajian pustaka atau teori-teori penelitian yang terdapat pada:

- a. Jurnal penelitian, merupakan penelaahan terhadap hasil penelitian yang telah dilakukan secara ilmiah.
- b. Internet, difungsikan untuk mencari data-data yang berhubungan dengan penelitian yang dipublikasikan di internet baik yang berbentuk jurnal, makalah ataupun karya tulis.
- c. Buku, digunakan untuk mendapatkan data sekunder yang berhubungan dengan masalah yang diteliti dan akan digunakan sesuai dengan kebutuhan peneliti.

E. Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan kegiatan setelah data dari seluruh responden atau sumber data lain terkumpul (Sugiyono, 2019:206). Tahap ini merupakan tahap penyusunan dan mengartikan data yang diperoleh. Berikut adalah tahapan analisis data :

1. Pengkodean Data, merupakan suatu proses penyusunan secara sistematis data mentah yang ada di dalam kuesioner ke dalam bentuk yang mudah dibaca mesin pengolahan data seperti komputer. Peneliti membuat bobot nilai pada setiap jawaban kuesioner yaitu 7, 6, 5, 4, 3, 2, dan 1 pada rentang jawaban dari A, B, C, D, E, F, dan G Sehingga ketika responden memilih jawaban A, maka peneliti akan menggunakan kode 7 untuk jawaban responden tersebut.
2. Pemindahan data ke komputer, kode di setiap pertanyaan dari seluruh responden dipindahkan ke dalam mesin pengolahan data.

Peneliti menggunakan *coding sheet* (lembar data) di *software Microsoft excel* untuk memudahkan peneliti dalam mengolah data (Bambang Prasetyo Dan Lina Miftahul Jannah. (2011:173).

3. Pembersihan Data, pembersihan data digunakan untuk memastikan bahwa seluruh data yang telah dimasukkan kedalam mesin pengolahan data sudah sesuai dengan yang sebenarnya.
4. Penyajian Data, data numerik dalam bentuk angka yang disajikan dalam bentuk tabel frekuensi tabel silang, grafik, atau dalam bentuk gambar sesuai dengan tingkat pengukuran (nominal, ordinal, interval dan rasio).
5. Penganalisisan Data, suatu proses lanjutan dari proses pengolahan data untuk melihat bagaimana menginterpretasikan data, kemudian menganalisis data dari hasil yang sudah ada pada tahap hasil pengolahan data.

a. Tabel Distribusi Frekuensi

Deskripsi data hasil penelitian dilakukan dengan membuat tabel distribusi frekuensi dan ukuran pemusatan data. Distribusi frekuensi adalah susunan data dalam satu tabel yang telah diklasifikasikan menurut kelas atau katagori tertentu (Bambang Prasetyo Dan Lina Miftahul Jannah. (2011:178-185). Peneliti menghitung jumlah kelas, rentang data, dan panjang kelas untuk mendapatkan kelas interval yang tepat, rumus Sturgess yang digunakan adalah sebagai berikut:

Jumlah kelas = $1+3,3 \log n$

Rentang data = (data terbesar - data terkecil)

Panjang kelas = $\frac{\text{rentang data}}{\text{jumlah kelas}}$

Kolom relatif pada tabel frekuensi menggunakan rumus:

$$\text{Relatif} = \frac{\text{frekuensi nilai interval tertentu}}{\text{jumlah responden keseluruhan}} \times 100\%$$

- b. Grafik Distribusi Frekuensi, penyajian data dari tabel distribusi frekuensi dalam bentuk histogram atau grafik, peneliti menggunakan pilihan data analisis di software Microsoft Excel 2013 untuk membuat grafik distribusi frekuensi.
- c. Frekuensi Relatif, frekuensi relatif digunakan untuk memperoleh kebenaran data yang dapat menggambarkan variabel penelitian. Dalam hal ini yaitu: pengaruh penerapan sistem pembelajaran Dalam Jaringan (Daring) pada matapelajaran pendidikan agama Islam dan Budi Pekerti terhadap penggunaan media pembelajaran. Berikut ini merupakan rumus frekuensi relatif:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Angka Presentase

f = Frekuensi yang sedang dicari

N = Banyaknya responden

- d. Mean, ukuran pemusatan merupakan ukuran yang digunakan untuk melihat seberapa besar kecenderungan data yang memusat pada nilai tertentu. Mean atau rata-rata suatu data yang bersifat kuantitatif dapat diketahui apabila tersedia beberapa jumlah datanya, dan berapa pula jumlah respondenya. Rata-rata hitung suatu penyebaran dapat pula dicari dengan membagi jumlah nilai data dengan banyak (N) data. Berikut rumus mencari rata-rata hitung pada data tunggal (Muri Yusuf, 2017:260-261):

$$\bar{x} = \frac{\sum x_n}{n}$$

Keterangan:

$\bar{x}$ = rata-rata hitung

$\sum$ = sigma artinya jumlah

x_n = seluruh data

N = banyak data

- e. Analisis deskriptif digunakan untuk mengukur kecenderungan tanggapan responden terhadap setiap indikator yang ditetapkan kepada mereka. Untuk mengukur secara pasti nilai skor tiap indikator maka digunakan skala penilaian sebagai berikut:

$$RS = \frac{n(m - 1)}{m}$$

Keterangan:

RS = Rentang skala

n = Jumlah Responden

m = Nilai Skor Tertinggi

- f. Pengujian Hipotesis

- 1) Uji Kekuatan Pengaruh (Kolerasi), uji kekuatan dimaksudkan untuk mengetahui sejauh mana pengaruh penerapan sistem pembelajaran Dalam Jaringan (Daring) (Variabel X) terhadap penggunaan media pembelajaran (Variabel Y). Digunakan rumus *product moment correlation*, yaitu:

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X) \cdot (\sum Y)}{\sqrt{N \sum X^2 - (\sum X)^2} \cdot \sqrt{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2}}$$

Keterangan:

r_{xy} = Koefisien Korelasi

$\sum x$ = Skor masing-masing responden variabel X

$\sum y$ = Skor masing-masing responden variabel Y

N = Jumlah Responden

2) Uji Koefisien Determinasi

Setelah diketahui nilai r atau koefisien korelasi, maka ditentukan koefisien determinasi, yaitu dengan cara mengkuadratkan nilai r (r^2) sedangkan untuk menguji besarnya persentase pengaruh antara variabel X terhadap variabel Y maka dilakukan uji koefisien determinasi (KD) dengan rumus sebagai berikut:

$$KD = r^2 \times 100\%$$

Keterangan:

KD = koefisien determinasi

r^2 = simbol korelasi kuadrat.

3) Uji Signifikasi

Setelah diketahui nilai r atau nilai koefisien korelasi dan nilai r^2 , untuk mengetahui penerimaan atau penolakan hipotesis nol (H_0) maka dilakukan uji signifikasi nilai r . Uji signifikasi dilakukan dengan menghitung t (t hitung) yang dibandingkan dengan nilai tabel pada kurva distribusi normal (t -student) dua arah dengan taraf nyata 5% pada

derajat bebas (*degree of freedom*) $n-2$. Secara matematis t hitung dirumuskan sebagai berikut :

$$t = \frac{r \sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r^2}}$$

Keterangan:

t = nilai hitung

r = koefisien korelasi

r^2 = koefisien determinasi

$n-2$ = derajat bebas

Berdasarkan rumus di atas, peneliti menggunakan *Software Microsoft Excel 2013* untuk mengolah data uji kekuatan pengaruh.

BAB IV

HASIL PENELITIAN

Cara menguraikan data yang telah diperoleh dari penyebaran angket kepada 45 responden yang menjadi sampel disajikan dalam bentuk kuantitatif, tabel, grafik dan narasi sehingga dalam tabel tersebut akan diperoleh hasil mengenai variabel-variabel yang diteliti.

Peneliti menyebarkan 12 soal berbentuk pilihan ganda (*multiple choice*) pada angket melalui *google form* kepada 45 siswa yang menjadi sampel penelitian di satuan pendidikan Sekolah Menengah Pertama SMP yang tersebar di daerah (a) Pacet Cianjur Provinsi Jawa Barat 32 responden, (b) Petir Kabupaten Bogor Provinsi Jawa Barat 8 responden; (c) Cibiuk Garut Provinsi Jawa Barat 2 responden, (d) Laladon Kota Bogor Provinsi Jawa Barat 1 responden, (e) Cibiru Kota Bandung Provinsi Jawa Barat 1 responden, dan (f) Tambun Bekasi Provinsi Jawa Barat 1 responden.

Gambaran menyeluruh mengenai statistik dasar dan data variabel penelitian disajikan dalam bentuk tabel berikut:

Tabel: 4.5.
Data Statistik Dasar Variabel Penelitian

<i>n ke-</i>	$\sum X$	$\sum X^2$	$\sum Y$	$\sum Y^2$	$\sum XY$
1	22	484	32	1024	704
2	31	961	40	1600	1240
3	18	324	32	1024	576
4	18	324	39	1521	702
5	19	361	26	676	494
6	17	289	30	900	510
7	20	400	31	961	620
8	25	625	42	1764	1050
9	24	576	38	1444	912
10	36	1296	40	1600	1440

11	16	256	23	529	368
12	20	400	34	1156	680
13	33	1089	38	1444	1254
14	20	400	28	784	560
15	18	324	22	484	396
16	20	400	34	1156	680
17	18	324	30	900	540
18	19	361	32	1024	608
19	18	324	32	1024	576
20	27	729	38	1444	1026
21	19	361	30	900	570
22	20	400	34	1156	680
23	24	576	34	1156	816
24	33	1089	44	1936	1452
25	28	784	34	1156	952
26	17	289	38	1444	646
27	18	324	25	625	450
28	24	576	25	625	600
29	12	144	33	1089	396
30	18	324	30	900	540
31	28	784	38	1444	1064
32	20	400	27	729	540
33	27	729	51	2601	1377
34	18	324	33	1089	594
35	11	121	31	961	341
36	18	324	26	676	468
37	20	400	36	1296	720
38	41	1681	44	1936	1804
39	26	676	38	1444	988
40	26	676	30	900	780
41	18	324	35	1225	630
42	14	196	30	900	420
43	37	1369	37	1369	1369
44	20	400	32	1024	640
45	20	400	26	676	520
Jumlah	996	23.918	1.502	51.716	34.293

Selain itu, peneliti memberikan satu (1) soal berupa uraian bebas berkaitan dengan saran jenis media pembelajaran apa yang diinginkan responden (sampel penelitian) untuk membantu memahami materi pembelajaran secara Daring (*online*), adapun jawaban responden sebagai berikut:

Tabel: 4.6.

Saran Jenis Media Pembelajaran Apa yang Diinginkan Responden
(Kelompok Sampel Penelitian) Untuk Membantu Memahami Materi
Pembelajaran Secara Daring (*Online*)

No	Jawaban	Jumlah yang Menjawab
1	Harapan pandemi covid-19 segera berakhir	2
2	Belajar tatap muka lebih baik daripada Daring	14
3	Media yang lebih efektif, mudah dipahami tidak perlu didownload	5
4	Media video pembelajaran yang dibuat guru	7
5	Kuota gratis	4
6	Tidak ada saran	3
7	Guru harus menjelaskan materi lebih detil dan jelas	4
8	Peran orang tua yang lebih optimal	1
9	Ditambah waktu belajarnya	1
10	Materi yang di share harus ada hubungannya dengan kehidupan sehari-hari	1
11	Dibentuk grup anak-anak belajar	1
12	Banyak kendala dalam belajar	1
13	Pembelajaran siswa dengan metode Daring	1
Jumlah		45

Berdasarkan data pada tabel di atas, tentang saran dari responden (kelompok sampel penelitian) berkaitan dengan jenis

media pembelajaran apa yang diinginkan responden untuk membantu memahami materi pembelajaran secara daring (*online*), jawaban yang sesuai dengan kalimat pertanyaan terdapat pada nomor tiga dan empat dengan jumlah 12 responden, sementara sisanya 33 responden memberikan jawaban tidak sesuai dengan kalimat pertanyaan.

A. Distribusi Frekuensi

1. Tabel distribusi frekuensi Penerapan Sistem Pembelajaran Dalam Jaringan (Daring) (X).

Dari tabel statistik dasar dapat dibuat tabel frekuensi dengan menentukan kelas atau kelompok menggunakan rumus Sturges sebagai berikut:

$$\begin{aligned}\text{Jumlah kelas} &= 1 + 3,3 \log n \\ &= 1 + 3,3 \log (45) \\ &= 1 + 3,3 (1,653) \\ &= 1 + 5,4549 \\ &= 6,4549 \text{ dibulatkan menjadi } 7\end{aligned}$$

$$\begin{aligned}\text{Rentang data} &= (\text{data terbesar} - \text{data terkecil}) \\ &= 41 - 11 \\ &= 30\end{aligned}$$

$$\begin{aligned}\text{Panjang kelas} &= \frac{\text{rentang data}}{\text{jumlah kelas}} \\ &= \frac{30}{7} \\ &= 4,2857 \text{ dibulatkan menjadi } 4\end{aligned}$$

Tabel: 4.7.

Distribusi Frekwensi Penerapan Sistem Pembelajaran Dalam Jaringan (X)

No. Kelas	Kelas Interval	Frekuensi	Relatif %
1	11-12	2	5%
2	13-14	1	2%
3	15-16	1	2%
4	17-18	12	27%
5	19-20	12	27%
6	21-22	1	2%
7	23-24	3	7%
8	25-26	3	7%
9	27-28	4	9%
10	29-30	0	0%
11	31-32	1	2%
12	33-34	2	5%
13	35-36	1	2%
14	37-38	1	2%
15	39-40	0	0%
16	41-42	1	2%
Jumlah		45	100%

2. Tabel distribusi frekwensi Penggunaan Media Pembelajaran (Y).

Dari tabel statistik dasar dapat dibuat tabel frekuensi dengan menentukan kelas atau kelompok menggunakan rumus Sturges sebagai berikut:

$$\text{Jumlah kelas} = 1 + 3,3 \log n$$

$$= 1 + 3,3 \log (45)$$

$$= 1 + 3,3 (1,653)$$

$$= 1 + 5,4549$$

$$= 6,4549 \text{ dibulatkan menjadi } 7$$

Rentang data = (data terbesar – data terkecil)

$$= 51 - 22$$

$$= 29$$

$$\text{Panjang kelas} = \frac{\text{rentang data}}{\text{jumlah kelas}}$$

$$= \frac{29}{7}$$

$$= 4,1428 \text{ dibulatkan menjadi } 4$$

Tabel: 4.8.
Distribusi Frekwensi Penggunaan Media Pembelajaran (Y)

No. Kelas	Kelas Interval	Frekuensi	Relatif %
1	22-23	2	5%
2	24-25	2	4%
3	26-27	4	9%
4	28-29	1	3%
5	30-31	8	18%
6	32-33	7	16%
7	34-35	6	13%
8	36-37	2	4%
9	38-39	7	16%
10	40-41	2	4%
11	42-43	1	2%
12	44-45	2	4%
13	46-47	0	0%
14	48-49	0	0%
15	50-51	1	2%
Jumlah		45	100%

B. Frekuensi Relatif

Frekuensi relatif digunakan untuk memperoleh kebenaran data yang dapat menggambarkan variabel penelitian. Berikut ini merupakan rumus frekuensi relatif:

$$p = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Angka Presentase

f = Frekuensi yang sedang dicari presentasinya

N = Banyaknya responden.

1. Frekuensi Relatif Penerapan Sistem Pembelajaran Dalam Jaringan (X)

Tabel: 4.9.

Frekuensi Skor Jawaban Responden

Variabel Penerapan Sistem Pembelajaran Dalam Jaringan (X)

Butir Item					
Skor	6	8	10	11	12
1	0	4	1	1	5
2	1	41	3	18	6
3	1	0	5	24	34
4	0	0	21	0	0
5	0	0	15	2	0
6	0	0	0	0	0
7	43	0	0	0	0
Jumlah	45	45	45	45	45

Tabel: 4.10.
Frekuensi Relatif
Penerapan Sistem Pembelajaran Dalam Jaringan (Variabel X)

Butir Item					
Skor	6	8	10	11	12
1	0%	9%	2%	2%	11%
2	2%	91%	8%	40%	13%
3	2%	0%	12%	53%	76%
4	0%	0%	47%	0%	0%
5	0%	0%	31%	5%	0%
6	0%	0%	0%	0%	0%
7	96%	0%	0%	0%	0%
Jumlah	100%	100%	100%	100%	100%

2. Frekuensi Relatif Penggunaan Media Pembelajaran (Y)

Tabel: 4.11.
Frekuensi Skor Jawaban Responden
Variabel Penggunaan Media Pembelajaran (Y)

Butir Item							
Skor	1	2	3	4	5	7	9
1	0	0	4	1	0	0	4
2	45	45	1	1	5	0	41
3	0	0	0	0	0	0	0
4	0	0	0	2	0	2	0
5	0	0	0	3	0	26	0
6	0	0	6	6	13	5	0
7	0	0	34	32	27	12	0
Jumlah	45	45	45	45	45	45	45

Tabel: 4.12.
Frekuensi Relatif
Variabel Penggunaan Media Pembelajaran (Y)

Butir Item							
Skor	1	2	3	4	5	7	9
1	0%	0%	9%	2%	0%	0%	9%
2	100%	100%	2%	2%	11%	0%	91%
3	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%
4	0%	0%	0%	5%	0%	4%	0%
5	0%	0%	0%	7%	0%	58%	0%
6	0%	0%	13%	13%	29%	11%	0%
7	0%	0%	76%	71%	60%	27%	0%
Jumlah	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%

C. Mean

1. Mean Variabel Penerapan Sistem Pembelajaran Dalam Jaringan (X)

Tabel: 4.13. Perhitungan Mean
Variabel Penerapan Sistem Pembelajaran Dalam Jaringan (X)

No. Kelas	Kelas Interval	Xi	Fi	XiFi
1	11-12	11,5	2	23
2	13-14	13,5	1	13,5
3	15-16	15,5	1	15,5
4	17-18	17,5	12	210
5	19-20	19,5	12	234
6	21-22	21,5	1	21,5
7	23-24	23,5	3	70,5
8	25-26	25,5	3	76,5
9	27-28	27,5	4	110
10	29-30	29,5	0	0
11	31-32	31,5	1	31,5
12	33-34	33,5	2	67
13	35-36	35,5	1	35,5

14	37-38	37,5	1	37,5
15	39-40	39,5	0	0
16	41-42	41,5	1	41,5
Jumlah			45	987,5

$$\text{Mean } \bar{X} = \frac{\sum f(x_i)}{N} = \frac{987,5}{45} = 21,9444 \text{ dibulatkan } 22$$

2. Mean Variabel Penggunaan Media Pembelajaran (Y)

Tabel: 4.14. Perhitungan Mean
Variabel Penggunaan Media Pembelajaran (Y)

No. Kelas	Kelas Interval	Xi	Fi	XiFi
1	22-23	22,5	2	45
2	24-25	24,5	2	49
3	26-27	26,5	4	106
4	28-29	28,5	1	28,5
5	30-31	30,5	8	244
6	32-33	32,5	7	227,5
7	34-35	34,5	6	207
8	36-37	36,5	2	73
9	38-39	38,5	7	269,5
10	40-41	40,5	2	81
11	42-43	42,5	1	42,5
12	44-45	44,5	2	89
13	46-47	46,5	0	0
14	48-49	48,5	0	0
15	50-51	50,5	1	50,5
Jumlah			45	1.512,5

$$\text{Mean } \bar{X} = \frac{\sum f(x_i)}{N} = \frac{1.512,5}{45} = 33,6111 \text{ dibulatkan } 34$$

D. Pengujian Hipotesis (Pengolahan Data)

1. Rumusan Hipotesis Statistik

Hipotesis penelitian ini merujuk kepada tujuan penelitian yaitu: Adakah pengaruh penerapan sistem pembelajaran Dalam Jaringan (Daring) pada matapelajaran pendidikan agama Islam dan Budi Pekerti terhadap penggunaan media pembelajaran? artinya hipotesis diajukan harus dilakukan uji dua arah karena bisa berpengaruh negatif dan bisa berpengaruh positif dengan penerapan sistem pembelajaran Dalam Jaringan (Daring) sebagai Variabel X dan penggunaan media pembelajaran sebagai Variabel Y.

Hipotesis penelitian dirumuskan sebagai berikut:

- H_0 : Tidak ada pengaruh penerapan sistem pembelajaran Dalam Jaringan (Daring) pada matapelajaran pendidikan agama Islam dan Budi Pekerti terhadap penggunaan media pembelajaran.
- H_a : Ada pengaruh penerapan sistem pembelajaran Dalam Jaringan (Daring) pada matapelajaran pendidikan agama Islam dan Budi Pekerti terhadap penggunaan media pembelajaran.

2. Uji Kekuatan Pengaruh (*Kolerasi Product Moment*) (Sugiyono, 2019:246)

$$r_{xy} = \frac{N\sum XY - (\sum X) \cdot (\sum Y)}{\sqrt{*N\sum X^2 - (\sum X)^2 + *N\sum Y^2 - (\sum Y)^2}}$$

Keterangan:

R_{xy} = Koefisien Korelasi

X = Skor masing-masing responden variabel X

Y = Skor masing-masing responden variabel Y

N = Jumlah responden

Σn	ΣX	ΣY	ΣXY	ΣX^2	ΣY^2
45	996	1.502	34.293	23.918	51.716

$$r_{xy} = \frac{N \Sigma XY - (\Sigma X) \cdot (\Sigma Y)}{\sqrt{*N \Sigma X^2 - (\Sigma X)^2 + *N \Sigma Y^2 - (\Sigma Y)^2}}$$

$$r_{xy} = \frac{45(34293) - (996) \cdot (1.502)}{\sqrt{*45(23918) - (996)^2 + *45(51716) - (1502)^2}}$$

$$r_{xy} = \frac{1543185 - 1495992}{\sqrt{(1076310) - (992016) (2327220) - (2256004)}}$$

$$r_{xy} = \frac{47193}{\sqrt{(84294) (71216)}}$$

$$r_{xy} = \frac{467133}{\sqrt{4.332.752.636.000.000}}$$

$$r_{xy} = \frac{47193}{77479,56}$$

$$r_{xy} = \mathbf{0,61}$$

Jadi, kolerasi variabel X terhadap variabel Y menghasilkan nilai sebesar 0,61 antara penerapan sistem pembelajaran Dalam Jaringan (Daring) terhadap penggunaan media pembelajaran.

Sehingga hasil nilai koefisien kolerasi 0,61 menunjukkan adanya hubungan yang positif.

Berdasarkan Uji Kekuatan Pengaruh (*kolerasi product moment*), nilai R_{hitung} yaitu 0,61 lebih besar dari nilai R_{tabel} yaitu 0,294 dengan taraf signifikan 5% (Sugiyono, 2019:442), atau jika dituliskan sebagai berikut:

$R_{hitung} > R_{tabel}$ ----- H_a diterima H_0 ditolak
 $0,61 > 0,294$.

Kesimpulannya, adanya pengaruh penerapan sistem pembelajaran Dalam Jaringan (Daring) pada matapelajaran pendidikan agama Islam dan Budi Pekerti terhadap penggunaan media pembelajaran.

E. Uji Koefisien Determinasi

Uji Koefisien Determinasi Untuk mengetahui besar kecilnya pengaruh variabel X dan variabel Y dapat ditentukan dengan rumus koefisien determinasi, dengan menggunakan rumus:

$$KD = r^2 \times 100\%$$

KD = Koefisien determinasi

r^2 = simbol korelasi kuadrat

$$KD = (0,61)^2 \times 100\%$$

$$KD = 0,3721 \times 100\%$$

$$KD = 37,21\%$$

Dari hasil perhitungan di atas dapat dijelaskan bahwa pengaruh penerapan sistem pembelajaran Dalam Jaringan (Daring) pada matapelajaran pendidikan agama Islam dan Budi Pekerti terhadap penggunaan media pembelajaran sebesar 37,21%.

F. Uji Signifikansi

Mencari signifikansi kolerasi melalui uji t dengan rumus:

$$t = \frac{r \sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r^2}}$$

Keterangan:

t = nilai hitung

r = koefisien korelasi

r^2 = koefisien determinasi

$n-2$ = derajat bebas

Adapun interval koefisien korelasi tercantun pada tabel sebagai berikut ini:

Tabel 4.15.

Interval Koefisien Korelasi (Sugiyono, 2017: 257)

Interval Koefisien	Tingkat Hubungan
0,00 – 0,199	Sangat Rendah
0,20 – 0,399	Rendah
0,40 – 0,599	Sedang
0,60 – 1,799	Kuat
0,80 – 1,000	Sangat Kuat

$$t = \frac{0,61 \sqrt{45-2}}{\sqrt{1-0,3721}}$$

$$t = \frac{0,61 \sqrt{43}}{\sqrt{0,6279}}$$

$$t = \frac{0,61 \times 0,5574}{0,7924}$$

$$t = \frac{0,340014}{0,7924}$$

$t = 0,429093892$ dua digit dibelakang koma 0,43

$t = 0,43$

Berdasarkan hasil pengujian signifikan kolerasi didapat t_{hitung} 0,43. Hal ini bila memperhatikan interval koefisien korelasi (Sugiyono, 2017: 257) menunjukkan adanya pengaruh penerapan sistem pembelajaran Dalam Jaringan (Daring) pada matapelajaran pendidikan agama Islam dan Budi Pekerti terhadap penggunaan media pembelajaran dengan signifikansi koefisien korelasi sedang.

BAB V

PEMBAHASAN

A. Pembahasan Hasil Uji Kolerasi Product Moment, Uji Kolerasi Determinasi dan Uji Signifikan

Berdasarkan hasil hitungan menggunakan uji kolerasi product moment, uji kolerasi determinasi dan uji signifikan untuk menguji pengaruh penerapan sistem pembelajaran Dalam Jaringan (Daring) pada matapelajaran pendidikan agama Islam dan Budi Pekerti terhadap penggunaan media pembelajaran, hasilnya ada pengaruh yang signifikan antara penerapan sistem pembelajaran Dalam Jaringan (Variabel X) terhadap penggunaan media pembelajaran (Variabel Y). Adapun deskripsinya sebagai berikut: Hasil uji kekuatan pengaruh (*kolerasi product moment*), nilai R_{hitung} 0,61 lebih besar dari nilai R_{tabel} 0,294 dengan taraf signifikan 5%, sehingga $R_{hitung} > R_{tabel}$ ($0,61 > 0,294$) artinya H_a diterima H_0 ditolak. Sedangkan hasil uji koefisien determinasi sebesar 37,21%, dan hasil uji signifikan kolerasi sebesar 0,43 yang berarti koefisien korelasi pada taraf sedang.

B. Pembahasan Frekuensi Skor dan Frekuensi Relatif Jawaban Responden

1. Variabel penerapan sistem pembelajaran dalam jaringan (Variabel X)

a. Soal angket nomor 6

Kalimat pertanyaan: Permasalahan apa yang Anda temukan selama program belajar dari rumah (Daring) di masa Pandemi Covid-19? (boleh pilih lebih dari satu, silahkan ketik permasalahan yang Anda anggap penting di bagian lainnya jika tidak ada pada pilihan).

Jawaban: 43 dari 45 responden atau 96%, responden memberikan jawaban pada permasalahan biaya pembelian

kuota internet. Memperhatikan hal ini bahwa salah satu permasalahan yang dihadapi responden pada penerapan sistem pembelajaran dalam jaringan (*online*) adalah biaya pembelian kuota internet. Ketersediaan biaya untuk pembelian kuota internet merupakan salah satu faktor pendorong dalam sistem pembelajaran Daring, begitupun sebaliknya ketidaktersediaan biaya untuk pembelian kuota internet merupakan salah satu faktor penghambat dalam sistem pembelajaran Daring. Hal ini sebagaimana hasil penelitian yang mengatakan bahwa: Pembelajaran daring dapat terlaksana karena ada beberapa faktor pendukung, faktor pendukung tersebut diantaranya adalah handphone, pulsa, kuota dan jaringan internet yang stabil dan baik (Hilna Putria, Luthfi Hamdani Maula, Din Azwar Uswatun, 2020:869-870).

b. Soal angket nomor 8

Kalimat pertanyaan: Menurut Anda agar konsep materi pembelajaran mudah dipahami, apakah konsep-konsep dalam kehidupan sehari-hari perlu diangkat sebagai media pembelajaran dalam bentuk video?

Jawaban: 41 dari 45 atau 91%, responden memberi jawaban ya. Konsep-konsep dalam kehidupan sehari-hari bisa diangkat sebagai media pembelajaran dalam bentuk video, sehingga guru dalam pembelajaran abad 21 dituntut untuk mengenali, mengadaptasi, menguasai, dan mampu menggunakan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK/ICT) dalam proses pembelajaran. Menurut Kusairi (2011) dengan memasuki dunia online, pendidik/pengajar dapat memperoleh berbagai informasi yang diperlukan untuk memenuhi kebutuhan bahan pembelajaran. Teks, foto, video, animasi, dan simulasi adalah beberapa contoh media yang tersedia di situs-situs pembelajaran. Dengan memanfaatkan berbagai media tersebut,

pendidik/pengajar dapat mempresentasikan konsep-konsep materi yang diajarkan dalam berbagai representasi (*multiple representation*) yang mempermudah peserta didik/pembelajar memahami sebuah konsep. Farid Anfasa Moeloek, dkk (2010:46-47) mengatakan bahwa Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK/ICT) akan semakin berkembang sesuai dengan perkembangan zaman. Sehingga penyelenggaraan kegiatan belajar mengajar pun harus diperluas melampaui batas-batas ruang kelas, dengan cara memperbanyak interaksi siswa dengan lingkungan sekitarnya dalam berbagai bentuk metodologi. Pendidik/pengajar, baik itu pengajar atau pun dosen harus memiliki pengetahuan dan ketrampilan dalam menggunakan alat-alat dan sumber-sumber digital untuk membantu peserta didik agar mencapai standar akademik.

c. Soal angket nomor 10

Kalimat pertanyaan: Dalam melaksanakan pelajaran yang memuat unsur praktik/praktikum, bagaimana kegiatan belajar-mengajar dilaksanakan? (jika tidak ada praktik/praktikum dapat memilih option tidak ada).

Jawaban: 21 dari 45 responden atau 47%, responden memberi jawaban guru membuat video praktikum sendiri dan peserta didik diminta menonton. Pembelajaran dalam jaringan (*online*) sangat efektif untuk menggunakan video tutorial yang dapat mengilustrasikan sesuatu yang bisa bergerak, ataupun suatu konsep yang abstrak dan bergerak, artinya terdapat pengaruh pemahaman, keterampilan, serta proses pembelajaran dengan diterapkannya video tutorial pembelajaran. (Batubara dan Batubara, 2020 dan Busyaeri, Akhmad dkk, 2016). Sistem pembelajaran Daring (dalam jaringan) merupakan sistem pembelajaran tanpa tatap muka secara langsung antara guru dan siswa tetapi dilakukan melalui *online* yang menggunakan

jaringan internet. Guru harus memastikan kegiatan belajar mengajar tetap berjalan, meskipun siswa berada di rumah. Solusinya, guru dituntut dapat mendesain media pembelajaran sebagai inovasi dengan memanfaatkan media Daring (*online*) (Parlindungan, D.P., dkk:2020:2).

d. Soal angket nomor 11

Kalimat pertanyaan: Bagaimanakah sistem penilaian (ulangan, kuis, ujian) yang sudah dilaksanakan dalam proses belajar-mengajar di masa pandemi Covid-19 di sekolah Anda? (boleh pilih lebih dari satu, jika pilihan yang Anda pilih tidak ada boleh menuliskan pilihan yang diinginkan pada bagian lainnya).

Jawaban: 24 dari 45 responden atau 53%, responden memberi jawaban dengan menggunakan *assessment digital* (soal di *google form*, *edmodo*, *e-moodle*). Dengan menggunakan *assessment digital* sistem penilaian proses pembelajaran tetap bisa dilaksanakan walaupun peserta didik tetap berada di tempat tinggal masing-masing. Sehingga keterukuran hasil proses pembelajaran masih bisa dievaluasi untuk melihat capaian-capaian pembelajaran dan memperbaiki kekurangan atau tujuan pembelajaran yang belum tercapai.

e. Soal angket nomor 12

Kalimat pertanyaan: Bagaimanakah menurut Anda kegiatan pembelajaran dimasa pandemi Covid-19?

Jawaban: 34 dari 45 responden atau 76%, responden memberi jawaban belum optimal karena banyaknya kendala yang ditemukan. Menurut Noer (2010) dari studi yang ada, kendala terbesar *e-learning* adalah interaktivitas langsung antara peserta didik dengan instruktornya. Bagaimanapun belajar merupakan proses dua arah. Peserta didik memerlukan *feedback* dari pengajar dan sebaliknya sang pengajar juga

memerlukan *feedback* dari peserta didik. Melalui cara ini akan didapat hasil belajar yang lebih efektif, tepat sasaran. Hal ini menjawab mengapa program *e-learning* di banyak lembaga atau institusi tidak selalu mendapat hasil memuaskan. Seringkali materi sudah banyak dan tersedia dengan lengkap. Orang juga bisa belajar kapan saja dan di mana saja, bisa dari kantor, rumah, hotel, maupun di kafe asal terkoneksi lewat jaringan nirkabel. Namun tetap saja tingkat penggunaan materi- materi *e-learning* tersebut tergolong rendah. Jika dianalisis secara sederhana, seseorang butuh teman dan butuh *feedback* langsung dalam pembelajaran. Noer (2010) juga menguraikan bahwa kendala lanjutan dari *e-learning* adalah adanya “kesan kesendirian” yang tercipta sehingga seseorang tidak bisa bertahan lama dalam belajar. Hanya dalam waktu setengah jam, seseorang sudah malas dan tidak terlalu termotivasi untuk melanjutkan proses pembelajarannya. Hal ini terjadi bukan karena materi yang ada tidak bagus atau sistem *online* dari materi yang disajikan kurang interaktif, melainkan seseorang merasa sedang sendiri dan dia perlu orang lain. Meskipun buat seorang pembelajar sejati itu bukanlah alasan, namun fakta menunjukkan bahwa orang tidak bisa bertahan lama belajar di depan komputer. Adapun kelemahannya dalam pelaksanaan pembelajaran Daring (jarak jauh), antara lain: (a) listrik padam ketika mengakses program pembelajaran *online*, (b) jaringan internet yang buruk, (c) komitmen orangtua dan siswa yang tidak menentu, (d) anak yang lambat belajar, dan (e) anak yang tidak konsisten dengan jadwal belajarnya (Parlindungan D.P., dkk:2020:3). Merujuk kepada beberapa pendapat di atas, maka kendala sistem pembelajaran dalam jaringan (Daring) bisa diidentifikasi sebagai berikut: (a) kurang optimalisasi penggunaan perangkat *e-learning*, (b) interaktivitas langsung

antara peserta didik dengan guru dalam proses pembelajaran masih rendah, (c) materi-materi *e-learning* yang telah disediakan guru atau lembaga pendidikan tingkat penggunaannya oleh peserta didik masih tergolong rendah, (d) sering terjadi hambatan pada *feedback* (umpan balik) dalam komunikasi pembelajaran antara peserta didik dengan guru, (e) adanya “kesan kesendirian” yang tercipta sehingga seseorang tidak bisa bertahan lama dalam belajar, (f) peserta didik tidak bisa bertahan lama belajar di depan komputer, (g) terjadi gangguan pada aliran listrik dan jaringan internet, dan (h) komitmen orang tua dan peserta didik dalam mengikuti jadwal pembelajaran tidak menentu.

2. Penggunaan media pembelajaran (Variabel Y)

a. Soal angket nomor 1

Kalimat pertanyaan: Di masa pandemi Covid-19, Apakah program belajar dari rumah membutuhkan media pembelajaran? Jawaban: 45 dari 45 responden atau 100%, responden memberi jawaban ya. Di masa pandemi Covid-19, program belajar dari rumah membutuhkan media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat di gunakan menyampaikan pesan (materi pembelajaran) untuk merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar untuk menambah ilmu pengetahuan pada diri peserta didik sehingga tercapainya tujuan pembelajaran yang sudah di tetapkan. Unang Wahidin (2017:197) mengatakan bahwa tujuan media pembelajaran sebagai alat bantu pembelajaran, adalah sebagai berikut: (a) mempermudah pembelajaran di kelas; (b) meningkatkan efesiensi proses pembelajaran; (c) menjaga relevansi antara

materi pelajaran dengan tujuan belajar; (d) membantu konsentrasi pembelajar dalam proses pembelajaran. Pada proses pembelajaran yang tidak bisa dilaksanakan secara tatap muka (*offline*) sehingga harus dilaksanakan secara daring (*online*), maka jenis media pembelajaran yang baik dan telah dibuktikan keberhasinnya dalam sistem pembelajaran Daring (*online*) adalah: (a) media pembelajaran video, (b) media pembelajaran berbasis aplikasi zoom, (c) media pembelajaran video tutorial, (d) pembelajaran video interaktif, dan (e) media pembelajaran video animasi.

b. Soal angket nomor 2

Kalimat pertanyaan: Bagaimanakah menurut pendapat anda, apakah pada masa pandemi Covid-19 sebaiknya media pembelajaran dirancang oleh guru agar peserta didik lebih memahami materi yang terdapat pada media pembelajaran?

Jawaban: 45 dari 45 responden atau 100%, responden memberi jawaban ya. Pada masa pandemi Covid-19 sebaiknya media pembelajaran dirancang oleh guru agar peserta didik lebih memahami materi yang terdapat pada media pembelajaran. Sehingga guru dituntut dapat mendesain media pembelajaran sebagai inovasi dengan memanfaatkan media Daring (*online*) (Parlindungan, D.P., dkk:2020:2). Pembelajaran Daring sangat efektif untuk menggunakan video tutorial yang dapat mengilustrasikan sesuatu yang bisa bergerak, ataupun suatu konsep yang abstrak dan bergerak, artinya terdapat pengaruh pemahaman, keterampilan, serta proses pembelajaran dengan diterapkannya video tutorial pembelajaran. (Batubara dan Batubara, 2020 dan Busyaeri, Akhmad dkk, 2016)).

c. Soal angket nomor 3

Kalimat pertanyaan: Menurut Anda, pada masa pandemi Covid-19 media pembelajaran mana saja yang cocok digunakan dalam mengajarkan materi dari pilihan dibawah ini?

Jawaban: 34 dari 45 responden atau 76%, responden memberikan jawaban video pembelajaran dengan menyajikan materi yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari (kontekstual) cocok digunakan dalam mengajarkan materi pembelajaran secara daring (*online*). Beberapa jenis media pembelajaran yang baik digunakan dalam sistem pembelajaran Daring yaitu: (1) Jenis media pembelajaran video, karena dapat dilakukan secara *online* tanpa harus adanya tatap muka di kelas (Sipahutar & Gaol, 2015 dalam Parlindungan, D.P., dkk:2020:4), (2) Jenis media pembelajaran video tutorial. Pembelajaran Daring sangat efektif untuk menggunakan video tutorial yang dapat mengilustrasikan sesuatu yang bisa bergerak, ataupun suatu konsep yang abstrak dan bergerak, artinya terdapat pengaruh pemahaman, keterampilan, serta proses pembelajaran dengan diterapkannya video tutorial pembelajaran. (Batubara dan Batubara, 2020 dan Busyaeri, Akhmad dkk, 2016), (3) Jenis media pembelajaran video animasi. Masdafni (2020) menjelaskan dalam penelitiannya bahwa dalam pembelajaran Daring hasil belajar yang pembelajarannya menggunakan media video animasi dapat berhasil dengan baik. Dengan adanya hasil tersebut berarti pembelajaran daring dengan menggunakan media video sangat baik diterapkan dan diberikan kepada siswa dalam kondisi sekarang., dan (4) Media pembelajaran video interaktif. Penggunaan video interaktif ketika pembelajaran daring dapat meningkatkan kemampuan pemahaman siswa pada mata pelajaran matematika (Salma Riayah dan Dina Fakhriyana, 2021:27).

d. Soal angket nomor 4

Kalimat pertanyaan: Media yang manakah yang kira-kira dapat mengarahkan peserta didik untuk berpikir kritis atau *higher order thinking skill*?

Jawaban: 32 dari 45 responden atau 71%, responden memberikan jawaban video pembelajaran dengan menyajikan materi yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari (kontekstual) dapat mengarahkan peserta didik untuk berpikir kritis atau *higher order thinking skill*. Beberapa jenis media pembelajaran tersebut yaitu: (1) Jenis media pembelajaran video tutorial. Pembelajaran Daring sangat efektif untuk menggunakan video tutorial yang dapat mengilustrasikan sesuatu yang bisa bergerak, ataupun suatu konsep yang abstrak dan bergerak, artinya terdapat pengaruh pemahaman, keterampilan, serta proses pembelajaran dengan diterapkannya video tutorial pembelajaran. (Batubara dan Batubara, 2020 dan Busyaeri, Akhmad dkk, 2016), (2) Jenis media pembelajaran video animasi. Masdafni (2020) menjelaskan dalam penelitiannya bahwa dalam pembelajaran Daring hasil belajar yang pembelajarannya menggunakan media video animasi dapat berhasil dengan baik. Dengan adanya hasil tersebut berarti pembelajaran daring dengan menggunakan media video sangat baik diterapkan dan diberikan kepada siswa dalam kondisi sekarang., dan (3) Media pembelajaran video interaktif. Penggunaan video interaktif ketika pembelajaran daring dapat meningkatkan kemampuan pemahaman siswa pada mata pelajaran matematika (Salma Riayah dan Dina Fakhriyana, 2021:27).

e. Soal angket nomor 5

Kalimat pertanyaan: Dari platform di bawah ini, yang sering digunakan dalam proses belajar-mengajar oleh guru/pengajar pada masa covid-19 adalah...(boleh pilih lebih dari satu)

Jawaban: 27 dari 45 responden atau 60%, responden memberikan jawaban *Video Conference* (zoom, google meet, dll). Jenis media pembelajaran berbasis aplikasi zoom atau *video conference* yang lainnya. Dalam sistem pembelajaran Dalam Jaringan (Daring) atau dilaksanakan secara *online*, sebenarnya bisa saja dibuat identik dengan tatap muka, dengan cara penggunaan Daring yang efektif dapat dilakukan dengan baik melalui aplikasi Zoom. Dengan penggunaan media aplikasi Zoom, slide yang rapi dan terstruktur, akan memberikan tingkat efektif yang lebih dalam proses pembelajaran Daring baik dalam segi penyampaian informasi dan waktu (Ijah Mulyani Sihotang dan Fauziah Husna, 2020:650).

f. Soal angket nomor 7

Kalimat pertanyaan: Media pembelajaran apa yang sering digunakan dalam kegiatan belajar mengajar yang Anda ikuti/laksanakan? (boleh pilih lebih dari satu)

Jawaban: 26 dari 45 responden atau 26%, responden memberikan jawaban youtube/video yang dibuat sendiri oleh guru. Oleh karena pembelajaran *online* masuk kategori belajar berbasis media baru (*new media*) maka mengedepankan egalitarianism, kesetaraan, emansipatif, dan partisipatif dalam proses komunikasinya, maka *student-center* lebih sesuai dengan prinsip pembelajaran *online*. Dengan demikian diperlukan adanya transformasi kultural dari model pembelajaran yang berprinsip searah, *top-down*, dan memposisikan peserta didik sebagai pihak pasif ke arah model pembelajaran konstruktivistik yang berorientasi pada peserta didik. Pandangan bahwa guru adalah sumber pengetahuan dan rujukan utama pengetahuan, perlu diubah ke arah pandangan bahwa sumber pengetahuan bersifat menyebar. Semua pada prinsipnya dapat menjadi sumber rujukan, tidak terkecuali

peserta didik. Atau setidaknya murid adalah pihak yang aktif mengkonstruksi dan memaknai pesan. Menurut Kusairi (2011) dengan memasuki dunia *online*, pendidik/pengajar dapat memperoleh berbagai informasi yang diperlukan untuk memenuhi kebutuhan bahan pembelajaran. Teks, foto, video, animasi, dan simulasi adalah beberapa contoh media yang tersedia di situs-situs pembelajaran. Dengan memanfaatkan berbagai media tersebut, pendidik/pengajar dapat mempresentasikan konsep-konsep materi yang diajarkan dalam berbagai representasi (*multiple representation*) yang mempermudah peserta didik/pembelajar memahami sebuah konsep. Teknologi *online* juga memberikan kemudahan bagi peserta didik untuk mendapatkan tambahan informasi dalam rangka memenuhi tuntutan kompetensi dan juga pengayaan. Tersedianya fasilitas *e-learning* memungkinkan peserta didik/pembelajar menerobos sekat-sekat waktu dan tempat guna mengikuti *course* yang tersedia secara *online*. Perkembangan ICT berpotensi meningkatkan kualitas pendidikan dan pembelajaran (Husamah, 2014:3). Sistem pembelajaran Daring (dalam jaringan) merupakan sistem pembelajaran tanpa tatap muka secara langsung antara guru dan siswa tetapi dilakukan melalui *online* yang menggunakan jaringan internet. Guru harus memastikan kegiatan belajar mengajar tetap berjalan, meskipun siswa berada di rumah. Solusinya, guru dituntut dapat mendesain media pembelajaran sebagai inovasi dengan memanfaatkan media Daring (*online*) (Parlindungan, D.P., dkk:2020:2). Berdasarkan paparan tersebut, bahwa peran guru di dalam proses pembelajaran telah mengalami pergeseran, yang awalnya menjadi satu-satunya sumber belajar dalam proses pembelajaran, saat ini dan ke depan peran guru telah berubah hanya menjadi salah satu

sumber belajar, karena peserta didik bisa mendapatkan ilmu pengetahuan dari sumber belajar yang lain. Hal ini karena didukung oleh semakin berkembangnya *Information Communication and Technology* (ICT) yang salah satunya menyediakan *e-learning* yang bersifat *online*, sehingga peserta didik dengan mudah mendapatkan ilmu pengetahuan dari berbagai sumber pembelajaran.

g. Soal angket nomor 9

Kalimat pertanyaan: Apakah Anda membutuhkan video yang memuat konsep-konsep dalam kehidupan sehari-hari, agar Anda lebih mudah memahami materi/mengajarkan materi pelajaran?

Jawaban: 41 dari 45 responden atau 91%, responden memberikan jawaban ya. Guru dalam pembelajaran abad 21 dituntut untuk mengenali, mengadaptasi, menguasai, dan mampu menggunakan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK/ICT) dalam proses pembelajaran. Hal ini karena Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK/ICT) akan semakin berkembang sesuai dengan perkembangan zaman. Sementara itu, Farid Anfasa Moeloek, dkk (2010:46-47) mengatakan, penyelenggaraan kegiatan belajar mengajar pun harus diperluas melampaui batas-batas ruang kelas, dengan cara memperbanyak interaksi siswa dengan lingkungan sekitarnya dalam berbagai bentuk metodologi. Pendidik/pengajar, baik itu pengajar atau pun dosen harus memiliki pengetahuan dan ketrampilan dalam menggunakan alat-alat dan sumber-sumber digital untuk membantu peserta didik agar mencapai standar akademik. Lebih lanjut Susilo (2011) mengatakan, oleh karena itu pendidik/pengajar sebagai pendidik perlu terus menerus belajar sepanjang hayat agar dapat meningkatkan layanannya terhadap peserta didik yang dipercayakan kepadanya untuk

dibelajarkan. literasi dalam abad 21 berarti bagaimana menggunakan pengetahuan dan keterampilan dalam konteks kehidupan modern. Dalam konteks kehidupan pendidik/pengajar, hal ini berarti bagaimana pendidik/pengajar menjadi seorang yang literat pendidikan (Sains), yaitu bagaimana berinkuiri mengenai cara membelajarkan peserta didik (Sains), dengan mempertimbangkan dan berusaha mengintegrasikan keterampilan abad 21 ke dalam proses belajar mengajar (Sains) yang tepat untuk peserta didik yang hidup pada abad 21. Guru dituntut dapat mendesain media pembelajaran sebagai inovasi dengan memanfaatkan media Daring (*online*) (Parlindungan, D.P., dkk:2020:2). Beberapa jenis media pembelajaran yang baik digunakan dalam sistem pembelajaran Daring yaitu: (1) Jenis media pembelajaran video, karena dapat dilakukan secara online tanpa harus adanya tatap muka di kelas (Sipahutar & Gaol, 2015 dalam Parlindungan, D.P., dkk:2020:4). (2) Jenis media pembelajaran video tutorial. Pembelajaran Daring sangat efektif untuk menggunakan video tutorial yang dapat mengilustrasikan sesuatu yang bisa bergerak, ataupun suatu konsep yang abstrak dan bergerak, artinya terdapat pengaruh pemahaman, keterampilan, serta proses pembelajaran dengan diterapkannya video tutorial pembelajaran. (Batubara dan Batubara, 2020 dan Busyaeri, Akhmad dkk, 2016). (3) Jenis media pembelajaran video animasi. Masdafni (2020) menjelaskan dalam penelitiannya bahwa dalam pembelajaran Daring hasil belajar yang pembelajarannya menggunakan media video animasi dapat berhasil dengan baik. Dengan adanya hasil tersebut berarti pembelajaran daring dengan menggunakan media video sangat baik diterapkan dan diberikan kepada siswa dalam kondisi sekarang. (4) Media pembelajaran video interaktif.

Penggunaan video interaktif ketika pembelajaran daring dapat meningkatkan kemampuan pemahaman siswa pada mata pelajaran matematika (Salma Riayah dan Dina Fakhriyana, 2021:27).

h. Soal angket berupa saran

Berikan saran Anda, media pembelajaran seperti apa yang Anda inginkan untuk membantu Anda memahami materi di masa pandemi covid-19!

Jawaban: 12 dari 45 responden atau 27% memberikan jawaban sesuai dengan kalimat pertanyaan, yaitu berupa jawaban:

- 1) Media yang lebih efektif, mudah dipahami tidak perlu didownload (5 responden)
- 2) Media video pembelajaran yang dibuat guru (7 responden)

Berdasarkan data di atas, tentang saran dari responden (kelompok sampel penelitian) berkaitan dengan jenis media pembelajaran apa yang diinginkan responden untuk membantu memahami materi pembelajaran secara daring (*online*), jawaban yang sesuai dengan kalimat pertanyaan terdapat pada nomor tiga dan empat dengan jumlah 12 responden, sementara sisanya 33 responden memberikan jawaban tidak sesuai dengan kalimat pertanyaan.

BAB VI PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil hitungan menggunakan uji kolerasi product moment, uji kolerasi determinasi dan uji signifikan untuk menguji pengaruh penerapan sistem pembelajaran Dalam Jaringan (Daring) pada matapelajaran pendidikan agama Islam dan Budi Pekerti terhadap penggunaan media pembelajaran, hasilnya ada pengaruh yang signifikan antara penerapan sistem pembelajaran Dalam Jaringan (Variabel X) terhadap penggunaan media pembelajaran (Variabel Y). Adapun deskripsinya sebagai berikut: Hasil uji kekuatan pengaruh (*kolerasi product moment*), nilai R_{hitung} 0,61 lebih besar dari nilai R_{tabel} 0,294 dengan taraf signifikan 5%, sehingga $R_{hitung} > R_{tabel}$ ($0,61 > 0,294$) artinya H_a diterima H_0 ditolak. Sedangkan hasil uji koefisien determinasi sebesar 37,21%, dan hasil uji signifikan kolerasi sebesar 0,43 yang berarti koefisien korelasi pada taraf sedang.

Pembelajaran Dalam Jaringan (Daring) atau sistem pembelajaran secara *online* dirasa belum optimal karena banyaknya kendala yang dialami oleh siswa yang melangsungkan proses pembelajaran dari rumah. Salah satu kendala yang dialami siswa adalah pembiayaan dalam pengadaan kuota internet, karena jaringan internet tidak bisa terkoneksi bila tidak ada kuota internet. Dalam sistem pembelajaran Daring dimana siswa melangsungkan proses pembelajaran dari rumah membutuhkan media pembelajaran. Salah satu jenis media pembelajaran yang bisa digunakan berupa *video conference* (zoom, google meet, dll) dan jenis media pembelajaran berbasis aplikasi zoom atau *video conference* yang lainnya. Sebaiknya media pembelajaran dirancang oleh guru agar siswa lebih memahami materi yang terdapat pada media pembelajaran tersebut. Konsep-konsep dalam kehidupan sehari-hari

bisa diangkat sebagai media pembelajaran dalam bentuk video. Video pembelajaran dapat menyajikan materi yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari (kontekstual) sehingga mengarahkan siswa untuk berpikir kritis atau *higher order thinking skill*. Adapun untuk penilaian proses pembelajaran bisa menggunakan *assessment digital* (soal di *google form*, *edmodo*, *e-moodle*). Dengan menggunakan *assessment digital* sistem penilaian proses pembelajaran tetap bisa dilaksanakan walaupun siswa tetap berada di tempat tinggal masing-masing.

B. Saran

1. Sehubungan pembelajaran Dalam Jaringan (Daring) atau sistem pembelajaran *online* membutuhkan kuota untuk memfungsikan jaringan internet, maka pemerintah dan sekolah diharapkan bisa membantu siswa dalam pembiayaan pembelian atau pengadaan kuota internet.
2. Sistem pembelajaran Dalam Jaringan (Daring) atau sistem pembelajaran *online* menuntut guru untuk mahir dalam menggunakan media pembelajaran secara bervariasi, sehingga guru diharapkan mengetahui, memahami, dan mampu menggunakan berbagai macam media pembelajaran dalam proses pembelajaran.
3. Jenis media pembelajaran yang membawa siswa semakin mendekati kepada makna yang sebenarnya atau konkrit adalah media pembelajaran video, sehingga sebaiknya guru mampu merancang media pembelajaran berupa video pembelajaran yang menyajikan materi yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari (kontekstual) siswa.
4. Masih banyak hal yang bisa diteliti berkaitan dengan sistem pembelajaran Dalam Jaringan (Daring) atau sistem pembelajaran *online*, sehingga bagi peneliti lain yang berminat bisa melakukan penelitian selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

Sumber dari Jurnal

- Batubara, H. H., & Batubara, D. S. (2020). Penggunaan Video Tutorial Untuk Mendukung Pembelajaran Daring Di Masa Pandemi Virus Corona. *Muallimuna: Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 5(2), 74-84.
- Busyaeri, Akhmad dkk. (2016). Pengaruh Penggunaan Video Pembelajaran terhadap Peningkatan Hasil Belajar Mapel IPA di MIN Kroya Cirebon. *Jurnal Al Ibtida* , 3(1), 126. <https://syekhnurjati.ac.id/jurnal/index.php/ibtida/article/view/584>
- Fahrudin, Hasan, dan Siti. (2017). Implementasi Kurikulum 2013 Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Dalam Menanamkan Akhlakul Karimah Siswa. *Jurnal Edu Riligia*. Vol.1 No. 4. h. 522.
- FitzPatrick, Thaddeus. 2012. Key Success Factors of eLearning in Education: A Professional Development Model to Evaluate and Support eLearning, *US-China Education Review A* 9. Earlier title: *US-China Education Review*, ISSN 1548-6613.
- Masdafni, M. (2020). Pembelajaran Daring Menggunakan Video Animasi Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIIC SMPN 1 Seberida. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(2), 1752-1763.
- Putria, H. dkk., 2020. Analisis Proses Pembelajaran Dalam Jaringan (DARING) Masa Pandemi COVID-19 pada Guru Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu Research & Learning in Elementary Education*. Vol. 4, No. 4, 861 – 872.
- Riayah, S. dan Fakhriyana, D. 2021. Optimalisasi Pembelajaran dalam Jaringan (Daring) dengan Media Pembelajaran Video Interaktif Terhadap Pemahaman Matematis Siswa. *Jurnal Pendidikan Matematika (Kudus)*. Volume 4, Nomor 1, Juni 2021, hal. 19-30.

- Situru R., S. 2020. Pembelajaran Dalam Jaringan (Daring) Masa Pandemic Covid-19. *Elementary Journal*. Vol. 3, No. 1- Juni 2020.
- Su“dadah (2014). Kedudukan Pendidikan Agama Islam Di Sekolah. *Jurnal Kependidikan*. Vol. II. No.2. h. 149.
- Wahidin, U. (2017). Interaksi Komunikasi Berbasis Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar-Mengajar. *Edukasi Islami. Jurnal Pendidikan Islam*. 4 (07), 197.
- Wahidin, U., & Syaefuddin, A. (2018). Media Pendidikan Dalam Perspektif Pendidikan Islam. *Edukasi Islami: Jurnal Pendidikan Islam*, 7 (01), 47-66.
- Wahidin, U. 2018. Implementasi Literasi Media dalam Proses Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti. *Edukasi Islami: Jurnal Pendidikan Islam*. Vol. 07, No. 02, 229-244.
- Wahidin, U. 2021. Implementasi Pembelajaran Agama Islam Berbasis Multimedia di Pondok Pesantren. *Edukasi Islami: Jurnal Pendidikan Islam*. VOL. 10, NO: 01, 21-32.

Sumber dari Prosiding

- Darwis, D., dkk. 2020. Peran Sistem Pembelajaran Dalam Jaringan (SPADA) Sebagai Solusi Pembelajaran pada Masa Pandemi Covid-19 di SMK YPI Tanjung Bintang. *Seminar Nasional Hasil Penelitian dan Pengabdian 2020 IBI DARMAJAYA*, Bandar Lampung, 26 Agustus 2020.
- Isman, Mhd. Pembelajaran Moda Dalam Jaringan (Moda Daring). *The Progressive And Fun Education Seminar*.
- Parlindungan D.P., dkk,. 2020. Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Video Pembelajaran dalam Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) di SD Islam An-Nuriyah. *Prosiding Seminar Nasional Penelitian LPPM UMJ*. h. 1-8.
- Sihotang, I.M. dan Husna, F. 2020. Penggunaan Media Pembelajaran dalam Jaringan pada Masa Covid-19. *Prosiding Seminar Nasional Multidisiplin Ilmu Universitas Asahan ke-4 tahun*

2020. Tema : "Sinergi Hasil Penelitian Dalam Menghasilkan Inovasi Di Era Revolusi 4.0" kisaran, 19 september 2020.

Sumber dari Buku

- Allen, E.; Seaman, J.; & Garrett, R. 2007. *Blending In The Extent and Promise of Blended Education in the United States*. USA: Sloan-CTM.
- Daradjat, Z. 2016. *Ilmu Pendidikan Islam*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Hamidi. 2010. *Metode Penelitian Kualitatif*. Malang: UMM Press.
- Husamah. 2014. *Pembelajaran Bauran Blended Learning*. Malang: Prestasi Pustaka.
- Moeloek, A. F., dkk. versi 1.0. 2010. *Paradigma Pendidikan Nasional Abad XXI*, Badan Standar Nasional Pendidikan.
- Prasetyo, B. dan Jannah, L., M. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif: Teori dan Aplikasi*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Riyana, C. 2019. *Produksi Bahan Pembelajaran Berbasis Online*. Universitas Terbuka.
- Sanaky, AH, Hujair. 2011. *Media Pembelajaran, Buku Pegangan Wajib Guru dan Dosen*. Yogyakarta: Kaukaba.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Surjono, D. H. 2010. *Membangun Course E-Learning Berbasis Moodle*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Susilo, H. 2011. *Blended learning untuk Menyiapkan Siswa Hidup di Abad 21*. Makalah disajikan dalam Seminar Nasional Pengembangan Pembelajaran Berbasis Blended learning, HMJ Biologi "Lebah Madu" Universitas Negeri Malang, Malang, 13 November 2011.
- Yudhi Munadi. (2013). *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta Selatan: REFERENSI (GP Press Group).
- Yusuf, M. (2017). *Metode Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif dan Penelitian Gabungan*. Jakarta: Kencana.

Sumber dari Undang-Undang dan Peraturan Pemerintah

Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran Virus, Keputusan Bersama Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, Kementerian Agama, Kementerian Kesehatan dan Kementerian Dalam Negeri.

Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.

Sumber dari Makalah

Kusairi, S. 2011. *Implementasi Blended Learning*. Makalah (disajikan pada Seminar Nasional Blended Learning tanggal 13 November 2011 di Universitas Negeri Malang).

Sumber dari website

Noer, M. 2010. *Blended learning Mengubah Cara Kita Belajar di Masa Depan*. (Online).(<http://www.muhammadnoer.com/2010/07/blendedlearning> mengubah-cara-kita-belajar-di-masa-depan, diakses tanggal 1 Juni 2013).

Urdan, T. A., & Weggen, C. C. (2000). Corporate e-learning: Exploring a new frontier. Retrieved 17 October 2005, from <http://www.spectrainteractive.com/pdfs/CorporateELearningHarmrecht.pdf>

DAFTAR RIWAYAT PENELITIAN PENELITIAN KOLABORATIF DOSEN DAN MAHASISWA

Judul Penelitian

Pengaruh Penerapan Sistem Pembelajaran Dalam Jaringan (Daring)
pada Matapelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti
Terhadap Penggunaan Media Pembelajaran

Ketua Tim

Nama : Dr. Unang Wahidin, M.Pd.I
Prodi : Dosen Tetap Prodi Pendidikan Agama Islam
NIDN 2110107101
Golongan : III-d
Jabatan Fungsional : Lektor
Matakuliah Keahlian : Media Pembelajaran

Anggota 1

Nama : Agus Mailana, M.Kom
Prodi : Dosen Tetap Prodi Pendidikan Agama Islam
NIDN : -
Golongan : -
Jabatan Fungsional : Tenaga Pengajar
Matakuliah Keahlian : Pemograman Komputer

Anggota 2

Nama : Dr. Muhammad Sarbini, M.H.I
Prodi : Dosen Tetap Prodi Hukum Keluarga Islam
NIDN 2109037101
Golongan : III-d
Jabatan Fungsional : Lektor
Matakuliah Keahlian : Metodologi Studi Islam

Anggota 3

Nama : Wulan Anggraeni, M.M.Pd
Prodi : Dosen Tetap Prodi Pendidikan Agama Islam
NIDN : 2129107701
Golongan : III-b
Jabatan Fungsional : Asisten Ahli
Matakuliah Keahlian : Media Pembelajaran dan ICT

Anggota 4

Nama : Taufiq Nur Azis, M.Pd
Prodi : Dosen Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
NIDN : 2128089104
Golongan : -
Jabatan Fungsional : Asisten Ahli
Matakuliah Keahlian : Media Pembelajaran

Anggota 5

Nama : Naufal Bestary Surono Putra
Prodi : Pendidikan Agama Islam (PAI)
NIM : 201721039

LAMPIRAN-LAMPIRAN

SURAT KETERANGAN KEPALA LPPM STAI AL-HIDAYAH

SEKOLAH TINGGI AGAMA ISLAM AL-HIDAYAH



معهد الهداية العالي

SURAT KETERANGAN
No: 053/LPPM-STAI/XII/2021

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : **Aceng Zakaria, S.Th.I., M.A. Hum.**
NIK : 213.003.022
Pangkat/Golongan Ruang : Lektor/III C
Jabatan Fungsional : Kepala LPPM STAI Al-Hidayah Bogor
Unit Kerja : Sekolah Tinggi Agama Islam (STAI) Al-Hidayah Bogor

Menerangkan bahwa:

Nama : **Dr. Unang Wahidin, M.Pd.I.**
NIDN : 211017101
Pangkat/Golongan Ruang : Lektor/III D
Jabatan Fungsional : Dosen Tetap Prodi Pendidikan Agama Islam
Unit Kerja : Sekolah Tinggi Agama Islam (STAI) Al-Hidayah Bogor

Nama : **Agus Mailana, M.Kom.**
NIDN : 2116098602
Pangkat/Golongan Ruang : -
Jabatan Fungsional : Dosen Tetap Prodi Pendidikan Agama Islam
Unit Kerja : Sekolah Tinggi Agama Islam (STAI) Al-Hidayah Bogor

Nama : **Dr. Muhammad Sarhini, M.H.I.**
NIDN : 2109037101
Pangkat/Golongan Ruang : Lektor/III D
Jabatan Fungsional : Dosen Tetap Prodi Hukum Keluarga Islam
Unit Kerja : Sekolah Tinggi Agama Islam (STAI) Al-Hidayah Bogor

Sedang melaksanakan kegiatan **Penelitian Kolaboratif Dosen** yang dibuktikan dengan adanya Proposal, dan hasilnya akan dipublish pada jurnal ilmiah berreputasi Nasional. Adapun judul/tema penelitiannya adalah :

"PENGARUH PENERAPAN SISTEM PEMBELAJARAN DALAM JARINGAN (DARING) TERHADAP PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN PADA PENDIDIKAN AGAMA ISLAM"

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.



Bogor, 14 Desember 2021
Kepala LPPM,

Aceng Zakaria, M.A. Hum.
NIK. 213.003.022

Kampus :
Jl. Raya Dramaga Km 7 Kot. Mekarjaya, Kot. Bogor Baru
Kota Bogor
Telp/fax: 0251-8412507
Email: stai@staidayahibogor.com

العنوان الرئيسي :
شارع درامادجا كيلومتر ٧ ماروجانجا
بوجور الغربية - بوجور
ت : (٠٢٥١) ٨٤١٢٥٠٧

DATA POPULASI

Responden Siswa SMP yang Menjadi Populasi		
Nomor	Daerah Asal Responden	Jumlah Responden
1	Pacet, Cianjur	67
2	Laladon, Kota Bogor	1
3	Cibiru, Kota Bandung	1
4	Tambun, Bekasi	1
5	Petir, Kabuapten Bogor	8
6	Cibiuk, Garut	<u>2</u>
JUMLAH		80

DATA KELOMPOK UJI COBA

Responden 35 Siswa SMP & 10 Siswa SMA yang Menjadi Kelompok Uji Coba		
Nomor	Daerah Asal Responden	Jumlah Responden
1	Banjaran, Kab. Bandung	1
2	Kota Bogor	2
3	Kota Bandung	1
4	Ciparay, Kab. Bandung	1
5	Soreang, Kab. Bandung	2
6	Pacet, Cianjur	38
JUMLAH		45

DATA KELOMPOK SAMPEL

Responden Siswa SMP yang Menjadi Kelompok Sampel		
Nomor	Daerah Asal Responden	Jumlah Responden
1	Pacet, Cianjur	32
2	Petir, Kabupaten Bogor	8
3	Cibiuk, Garut	2
4	Laladon, Kota Bogor, Provinsi	1
5	Cibiru, Kota Bandung, Provinsi	1
6	Tambun, Bekasi, Provinsi Jawa	1
JUMLAH		45

REKAPITULASI HASIL PEROLEHAN JAWABAN

SAMPEL PENELITIAN

JAWABAN SAMPEL PENELITIAN																
No.	RESPONDER	VARIABEL & JAWABAN SOAL NOMOR														
		X 6	X 8	X 10	X 11	X 12	JUMLAH	Y 1	Y 2	Y 3	Y 4	Y 5	Y 7	Y 9	JUMLAH	Y
1	1	11	2	4	2	3	22	2	2	7	7	7	5	2		32
2	2	18	2	5	3	3	31	2	2	9	13	7	5	2		40
3	3	7	2	5	2	2	18	2	2	7	7	7	5	2		32
4	4	10	2	2	2	2	18	2	2	13	13	2	5	2		33
5	5	8	2	4	2	3	19	2	2	6	7	2	5	2		26
6	6	7	2	3	2	3	17	2	2	12	5	2	5	2		30
7	7	7	2	5	3	3	20	2	2	6	7	7	5	2		31
8	8	15	2	4	1	3	25	2	2	13	9	7	7	2		42
9	9	15	2	2	2	3	24	2	2	7	13	7	5	2		38
10	10	25	2	4	2	3	36	2	2	11	11	7	5	2		40
11	11	7	2	1	3	3	16	2	2	1	4	6	6	2		23
12	12	8	2	4	3	3	20	2	2	7	7	7	7	2		34
13	13	21	2	4	3	3	33	2	2	7	13	7	5	2		38
14	14	8	2	4	3	3	20	2	2	8	7	2	5	2		28
15	15	7	2	4	2	3	18	2	2	1	2	7	6	2		22
16	16	8	2	5	3	2	20	2	2	7	7	7	7	2		34
17	17	7	1	4	3	3	18	2	2	7	7	6	5	1		30
18	18	7	2	5	3	2	19	2	2	6	6	6	8	2		32
19	19	7	2	4	2	3	18	2	2	7	6	7	6	2		32
20	20	15	2	4	3	3	27	2	2	7	13	6	7	1		38
21	21	8	2	4	2	3	19	2	2	7	7	6	4	2		30
22	22	8	2	5	3	2	20	2	2	7	7	6	8	2		34
23	23	12	2	5	2	3	24	2	2	7	7	9	5	2		34
24	24	21	2	4	3	3	33	2	2	13	13	7	5	2		44
25	25	15	2	3	5	3	28	2	2	7	8	8	5	2		34
26	26	7	2	3	2	3	17	2	2	13	7	7	5	2		38
27	27	7	2	4	3	2	18	2	2	1	5	8	5	2		25
28	28	11	2	5	3	3	24	2	2	1	6	6	6	2		25
29	29	2	2	4	3	1	12	2	2	7	6	6	8	2		33
30	30	7	2	4	2	3	18	2	2	7	4	7	6	2		30
31	31	18	1	5	3	1	28	2	2	13	8	6	5	2		38
32	32	11	2	2	2	3	20	2	2	6	5	6	4	2		27
33	33	15	2	4	3	3	27	2	2	12	10	8	15	2		51
34	34	7	2	4	2	3	18	2	2	7	7	2	11	2		33
35	35	3	1	4	2	1	11	2	2	6	6	6	7	2		31
36	36	7	2	3	3	3	18	2	2	2	7	6	5	2		26
37	37	7	2	5	3	3	20	2	2	7	7	9	8	1		36
38	38	26	2	5	5	3	41	2	2	13	13	7	5	2		44
39	39	14	2	4	3	3	26	2	2	9	10	8	5	2		38
40	40	13	2	5	3	3	26	2	2	6	7	6	5	2		30
41	41	8	2	5	2	1	18	2	2	7	7	7	8	2		35
42	42	7	1	3	2	1	14	2	2	7	6	7	5	1		30
43	43	25	2	4	3	3	37	2	2	11	8	7	5	2		37
44	44	7	2	5	3	3	20	2	2	7	7	7	5	2		32
45	45	7	2	5	3	3	20	2	2	7	1	7	5	2		26
JUMLAH		491	86	181	119	119	996	90	90	339	343	285	269	86		1.502

INSTRUMEN PENELITIAN

Survey Pembelajaran Online pada Masa Covid-19

Assalamualaikum Wr. Wb.

Salam sejahtera untuk semuanya.

Selamat siang Bapak/Ibu/Siswa

Saya sedang melakukan survei tentang potret pelaksanaan pembelajaran daring,

Nama dan institusi Bapak/Ibu/Siswa akan kami samarkan.

Potret ini diturunkan dari 16 indikator kunci sukses pembelajaran online,

Indikator ini berdasarkan dari dokumen "US – China Education Review A 9 (2012) 789 - 795"

Angket dibuat dengan menggunakan skala likert, Bapak/Ibu/Siswa dapat melengkapi angket dengan komentar apabila diperlukan.

Kami mohon partisipasi Bapak/Ibu/Siswa untuk mengisi angket dengan tuntas pada link berikut:

.....

Terima kasih.

Lanjut

INSTRUMEN PENELITIAN

Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Masa Covid-19

Survey ini dilakukan untuk mengetahui media pembelajaran yang dibutuhkan **Pengajar dan Peserta Didik** di masa Pandemi Covid 19. Kami memohon bantuan pengajar dan peserta didik untuk mengisi survey ini. Survey ini berisi pendapat responden mengenai media pembelajaran pendidikan agama Islam yang cocok di masa pandemi baik untuk SMP/MTs/SMA/SMK/MA/MAK.

Terimakasih kepada para Pengajar dan Peserta Didik atas kesediaan dalam mengisi survey ini.

* Wajib

A. Identitas Responden

Isilah identitas sesuai dengan data diri Anda

Nama

Jenis Kelamin*

Laki-Laki

Perempuan

Pekerjaan *

Guru

Siswa

Satuan Pendidikan*

SMP

MTs

SMA

SMK

MA

MAK

Instansi (tuliskan nama sekolah, mis: SMA N 1 Kota Bogor) *

Pilihan Minat pada SMA/SMK/MA/MAK*

IPA

IPS

Bahasa

Seni Industri Kreatif

Agribisnis Agroteknologi

Kesehatan dan Pekerjaan Sosial

Pariwisata

Bisnis Manajemen

Teknologi dan Rekayasa

Kemaritiman

Teknologi Informasi

Energi Pertambangan

B. Pertanyaan

Jawablah pertanyaan di bawah ini sesuai dengan pendapat Anda.

1. Di masa pandemi Covid-19, Apakah program belajar dari rumah membutuhkan media pembelajaran? *

A. Ya

B. Tidak

2. Bagaimanakah menurut pendapat anda, apakah pada masa pandemi Covid-19 sebaiknya media pembelajaran dirancang oleh guru agar peserta didik lebih memahami materi yang terdapat pada media pembelajaran? *

A. Ya

B. Tidak

3. Menurut Anda, pada masa pandemi Covid-19 media pembelajaran mana saja yang cocok digunakan dalam mengajarkan materi dari pilihan dibawah ini? (Boleh pilih lebih dari satu) *

A. Video pembelajaran dengan menyajikan materi yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari (kontekstual)

- B. Multimedia interaktif dengan audio, video, animasi, simulasi dan kuis/tes interaktif
- C. Multimedia interaktif seperti pilihan kedua dan dilengkapi games yang dapat dimainkan peserta didik
- D. E-book/E-modul/Buku elektronik dari penerbit yang hanya dapat dibaca
- E. E-book atau E-modul interaktif yang didalamnya terdapat video dan kuis interaktif
- F. Video yang tersedia di youtube
- G. Buku Cetak

4. Media yang manakah yang kira-kira dapat mengarahkan peserta didik untuk berpikir kritis atau *higher order thinking skill*? (boleh pilih lebih dari satu) *

- A. Video pembelajaran dengan menyajikan materi yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari (kontekstual)
- B. Multimedia interaktif dengan audio, video, animasi, simulasi dan kuis/tes interaktif
- C. Multimedia interaktif seperti pilihan kedua dan dilengkapi games yang dapat dimainkan peserta didik
- D. E-book/E-modul/Buku elektronik dari penerbit yang hanya dapat dibaca
- E. E-book atau E-modul interaktif yang didalamnya terdapat video dan kuis interaktif
- F. Video yang tersedia di youtube
- G. Buku Cetak

5. Dari platform di bawah ini, yang sering digunakan dalam proses belajar-mengajar oleh guru/pengajar pada masa covid-19 adalah...(boleh pilih lebih dari satu) *

- A. Video Conference (zoom, google meet, dll)
- B. Google classroom
- C. Edmodo
- D. Blog
- E. Moodle

F. Whatsapp atau telegram

G. Yang lain:

6. Permasalahan apa yang Anda temukan selama Program Belajar Dari Rumah di masa Pandemi Covid-19? (boleh pilih lebih dari satu, silahkan ketik permasalahan yang Anda anggap penting di bagian lainnya jika tidak ada pada pilihan) *

A. Sinyal internet

B. Biaya pembelian kuota internet

C. Pengetahuan saya tentang teknologi masih kurang

D. Guru belum bisa membuat media pembelajaran untuk mengajar sehingga pembelajaran belum optimal

E. Peserta didik (siswa) belum bisa belajar mandiri

F. Tidak adanya smarphone peserta didik/pengajar

G. Guru/siswa belum terbiasa dengan pembelajaran online

Yang lain:

7. Media pembelajaran apa yang sering digunakan dalam kegiatan belajar mengajar yang Anda ikuti/laksanakan? (boleh pilih lebih dari satu) *

A. Buku teks

B. Google

C. Youtube dari internet

D. youtube/video yang dibuat sendiri oleh guru

E. Aplikasi sumber belajar (rumah belajar, ruang guru, zenus, dsb)

F. Media simulasi atau animasi

G. LMS (Learning Management System)

Yang lain:

8. Menurut Anda agar konsep materi pembelajaran mudah dipahami apakah konsep-konsep dalam kehidupan sehari-hari perlu diangkat sebagai media pembelajaran dalam bentuk video? *

A. Ya

B. Tidak

9. Apakah Anda membutuhkan video yang memuat konsep-konsep dalam kehidupan sehari-hari, agar Anda lebih mudah memahami materi/mengajarkan materi pelajaran? *

A. Ya

B. Tidak

10. Dalam melaksanakan pelajaran yang memuat unsur praktik/praktikum, bagaimana kegiatan belajar-mengajar dilaksanakan (jika tidak ada praktik/praktikum dapat memilih option tidak ada) *

A. Sekolah memiliki kebijakan mediadakan kegiatan praktikum

B. Guru membuat video praktikum sendiri dan peserta didik diminta menonton

C. Memberikan praktikum secara virtual melalui laboratorium virtual yang tersedia di internet

D. Tidak ada kegiatan praktikum dalam pelajaran yang saya pelajari/ajar

E. Yang lain:

11. Bagaimanakah sistem penilaian (ulangan, kuis, ujian) yang sudah dilaksanakan dalam proses belajar-mengajar di masa pandemi Covid-19 di sekolah Anda? (boleh pilih lebih dari satu, jika pilihan yang Anda pilih tidak ada boleh menuliskan pilihan yang diinginkan pada bagian lainnya)

A. Dengan menggunakan assessment digital (soal di google form, edmodo, e-moodle)

B. Dengan soal yang diberikan guru melalui foto atau file soal dan dikerjakan peserta didik di rumah

C. Yang lain:

12. Bagaimanakah menurut Anda kegiatan pembelajaran di masa pandemi Covid-19? *

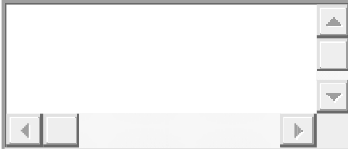
A. Belum optimal karena banyaknya kendala yang ditemukan

B. Sudah berjalan dengan baik

C. Perlu penyesuaian dikarenakan peserta didik dan pengajar belum terbiasa

Berikan saran Anda media pembelajaran seperti apa yang anda inginkan untuk membantu anda memahami materi di masa pandemi covid-19!

Jawaban Anda



Kirim