

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pembelajaran secara sederhana dapat diartikan sebagai sebuah usaha mempengaruhi emosi, intelektual, dan spiritual seseorang agar mau belajar dengan kehendaknya sendiri. Melalui pembelajaran akan terjadi proses pengembangan moral keagamaan, aktivitas, dan kreativitas peserta didik melalui berbagai interaksi dan pengalaman belajar. Pembelajaran berbeda dengan mengajar yang pada prinsipnya menggambarkan aktivitas guru, sedangkan pembelajaran menggambarkan aktivitas peserta didik. (Nata, 2009:85) Guru sebagai motor penggerak dalam kegiatan belajar mengajar harus mampu mengoptimalkan segala hal yang berhubungan dengan kegiatan belajar mengajar yang artinya Guru sebagai pemegang peranan utama dalam proses belajar. Dimana proses belajar mengajar mengandung serangkaian perbuatan guru dan siswa atau dasar hubungan timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan.

Di era saat ini teknologi komunikasi telah mengalami perkembangan yang begitu pesat, internet merupakan salah satu teknologi yang saat ini pesat perkembangannya. Internet seakan-akan sudah meenjadi kebutuhan pokok manusia dari kalangan atas sampai bawah, dari kalangan tua sampai anak-anak, bahkan internet juga sudah mendunia sehingga dunia ini terasa tanpa batas. Informasi dan komunikasi dalam waktu sekejap dapat kita peroleh, meskipun dari belahan dunia yang sangat jauh dari tempat kita berada. Keberadaan internet itu sendiri, perkembangan teknologi dan informasi juga telah mengalami kemajuan yang sangat pesat, terkhususnya dalam dunia pendidikan banyak sekali saat ini jumpa metode pembelajaran yang diterapkan dengan memanfaatkan akses internet. (Chandrawati, 2010:24) Keberadaan internet itu sendiri sebagai salah satu alat untuk memperoleh informasi, belum mampu menggantikan peran utama buku

teks sebagai sumber informasi bagi para siswa/mahasiswa untuk menyelesaikan tugas-tugas yang mereka kerjakan. Banyak sekali teknologi media pembelajaran yang berbentuk aplikasi yang digunakan di setiap instansi pendidikan, pada tingkat Sekolah maupun di Perguruan Tinggi untuk mengefektifkan proses pembelajaran yang dilakukan, aplikasi seperti *Google Classroom*, *E-learning*, *YouTube*, *WA*, *Zoom*, *Googlemeet* dan aplikasi lainnya menjadi penunjang fasilitas belajar dari rumah.

Pembelajaran Online (*E-learning*) Belajar online (juga dikenal dengan belajar elektronik learning atau e-learning) merupakan hasil dari pengajaran yang disampaikan secara elektronik dengan menggunakan media berbasis komputer. Materinya seringkali diakses melalui sebuah jaringan, termasuk situs web, internet, intranet, *CD*, dan *DVD*. *E-learning* tidak hanya mengakses informasi (misalnya, meletakkan halaman web), tetapi juga membantu para pembelajar dengan hasil-hasil yang spesifik (misalnya mencapai tujuan). Selain menyampaikan pengajaran, *e-learning* bisa memantau kinerja pembelajar dan melaporkan kemajuan pembelajar (Smaldino,2011: 235). *E-learning* memiliki dua bagian, yaitu ‘e’ yang berarti ‘*electronic*’ dan ‘*learning*’ yang berarti ‘pembelajaran’. Jadi, *e-learning* merupakan suatu sistem pembelajaran yang menggunakan media perangkat elektronik. (Suryati: 2010)

Prestasi belajar adalah sebuah kalimat yang terdiri dari dua kata, yakni prestasi dan belajar. Untuk memahami lebih jauh tentang pengertian prestasi belajar, peneliti menjabarkan makna dari kedua kata tersebut. Menurut Kamus Umum Bahasa Indonesia (Poerwadarminta,1991:787), pengertian prestasi adalah hasil yang telah dicapai (dari yang telah dilakukan, dikerjakan, dan sebagainya). Sedangkan menurut Djamarah (1994: 20) prestasi adalah apa yang telah dapat diciptakan, hasil pekerjaan, hasil yang menyenangkan hati yang diperoleh dengan jalan keuletan kerja. Dengan adanya kebijakan dari pemerintah di masa pandemik Covid 19 ini adalah guru, siswa maupun dituntut harus mempunyai hp android dan juga pulsa data agar dapat tetap belajar dari rumah masing-masing dengan

metode daring meskipun dalam kondisi pandemik 19 ini. Dan dalam kondisi Covid 19 yang merajalela terkhususnya kota kupang guru dituntut untuk dapat belajar aplikasi-aplikasi seperti *what Ap, classroom, zoom, googmeet* dan aplikasi lainnya agar dapat memberikan materi bagi siswa dan juga untuk memutus rantai penyebaran Covid 19 ini siswa dan orang tua dituntut untuk dapat menerima hal tersebut dengan belajar dari rumah dan dituntut untuk mempunyai hp android dan pulsa data dan dapat belajar aplikasi-aplikasi tersebut agar bisa menerima materi dan tugas dari guru-guru melalui aplikasi-aplikasi yang ada. Orang tua juga dapat dituntut agar menjadi motivasi bagi siswa agar tetap belajar walaupun dirumah saja dan juga membantu siswa mengerjakan tugas yang sudah dikirim oleh guru melalui aplikasi yang ada.

Salah satunya adalah di SMP Negeri 10 Kota Kupang tempat pratek pengalaman lapangan. Di tengah-tengah pendemik Covid 19 yang mengharuskan siswa belajar dari rumah dengan metode pembelajaran daring, yang mewajibkan siswa atau orang tua untuk mempunyai hp androidnya pulsa data namun kenyataan yang saya temukan terkhususnya di Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti adalah banyak para siswa yang tidak mempunyai hp android dan pulsa data sehingga para siswa yang kesulitan dalam proses pembelajaran online karena faktor ekonomi juga karena dimasa pendemik Covid 19 ada begitu orang tua siswa ekonomi menurun dratis. Sehingga para Guru di SMP Negeri 10 Kota Kupang mengambil keputusan bersama agar siswa-siswi yang tidak mempunyai hp android dan pulsa data agar mereka dapat belajar di rumah meskipun dalam kondisi pandemik Covid 19 maka hasil keputusan dari para guru adalah dalam pembelajaran online ini ada dua metode pembelajaran yang digunakan para guru untuk dapat memberikan materi atau tugas bagi siswa adalah yang pertama guru menyiapkan materi dan tugas bagi para siswa dan para siswa yang tidak mempunyai hp android siswa wajib ke sekolah untuk mengambil materi dan tugas untuk dikerjakan di rumah masing-masing, dan kedua guru menggunakan aplikasi *Whats App, Classroom*, sebagai media pembelajaran online bagi para siswa yang

mempunyai hp android dan pulsa data lalu guru menyiapkan materi dan tugas bagi para siswa-siswa lalu mengirim materi via online melalui whatsApp dan classroom. Jumlah siswa VIIIA dan VIIIB 56 orang dan siswa yang memiliki hp sebanyak 22 orang dan tidak siswa yang tidak memiliki hp 30 orang.

Di masa pandemik Covid 19 ini juga orang tua dituntut agar berperan penting dalam metode pembelajaran, orang tua dituntut untuk juga memahami materi yang diberikan oleh para guru agar dapat menuntut anak-anak mengerjakan tugas tugas yang diberikan oleh para guru mata pelajaran Pendidikan Agama Kristen dan Budi pekerti tersebut. Selain beberapa permasalahan di atas bahwa prestasi belajar juga ditentukan oleh beberapa faktor baik secara internal maupun secara eksternal dari masing-masing siswa sehingga output yang dihasilkan juga berbeda tiap individu. Kemudian di masa pandemi Covid 19 ini dengan mengadakan pembelajaran melalui daring maka sebagian besar guru juga tidak melakukan evaluasi atas hasil nilai siswa di setiap tugas yang telah diberikan, karena jelas tidak adanya tatap muka jelas memberikan dampak terhadap siswa dalam proses pembelajaran. Fakta prestasi belajar menurun karena bisa dilihat dari hasil atau tugas yang telah diberikan oleh guru- Jadi prestasi belajar siswa sangatlah mempengaruhi proses belajar siswa apalagi di masa pandemik Covid 19 ini karena tidak semua siswa belajar dengan baik dan mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru dengan baik.

Dari latar belakang masalah, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang **“Pengaruh pembelajaran online terhadap prestasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti di Kelas VIII di SMP Negeri 10 Kota Kupang”**.

1.2. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang diatas maka identifikasi masalah yaitu :

1. Pembelajaran online dari mata pelajaran Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti tidak dilaksanakan secara maksimal sesuai komponen-komponen pembelajaran dan RPP dan Silabus
2. Guru mata pelajaran Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti belum melaksanakan kegiatan pembelajaran online secara efektif dan efisien
3. Siswa-siswi yang mengikuti kegiatan pembelajaran online dari mata pelajaran Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti tidak terlibat dalam mengerjakan tugas-tugas dengan menggunakan aplikasi media internet sesuai kriteria penilaian yang baik dan benar.

1.3. Pembatasan Masalah

Dalam penelitian ini, ruang lingkupnya dibatasi pada pembahasan tentang pengaruh pembelajaran online terhadap peningkatan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti siswa kelas VIII^A dan VIII^B di SMP Negeri 10 Kota Kupang

1.4. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah pengaruh pembelajaran online terhadap prestasi belajar siswa mata pelajaran Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti kelas VIII di SMP Negeri 10 Kota Kupang?

1.5. Tujuan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan rumusan masalah tersebut maka tujuan penelitian yang dikehendaki adalah sebagai berikut yaitu untuk mengetahui pengaruh pembelajaran online terhadap prestasi belajar siswa mata pelajaran Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti kelas VIII di SMP Negeri 10 Kota Kupang.

1.6. Manfaat Penelitian

Sesuai dengan latar belakang perumusan masalah dan tujuan penulisan yang hendak dicapai, maka manfaat yang dapat diharapkan dari penelitian ini adalah

a. Bagi Institusi Pendidikan.

Penelitian ini dapat di jadikan sumber informasi, khasanah wacana kepustakaan serta dapat digunakan sebagai referensi bagi penelitian selanjutnya.

b. Bagi Profesi.

Dapat memberikan sumbangan ilmu bagi bidang PAK khususnya dalam bidang media pembelajaran.