

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pada masa kini, teknologi sudah berkembang dengan pesat dan memiliki peran penting dalam membantu kehidupan manusia. Salah satu pengaruh dari perkembangan teknologi ialah mampu membantu dan memudahkan proses pembelajaran baik untuk guru, maupun siswa. Dalam era globalisasi masa kini, teknologi merupakan sebuah hal sudah yang biasa digunakan dalam pembelajaran. Adanya internet memungkinkan siswa untuk belajar dalam lingkup yang sangat luas di mana saja, setiap saat.

Di abad ke-21 ini, teknologi memiliki peran yang esensial terutama dalam bidang pendidikan. Oleh karena itu, sebuah teknologi dalam dunia pendidikan semakin dibutuhkan dan didorong untuk bisa semakin maju dan dapat diakses dengan mudah oleh orang-orang. Selain itu, dengan terciptanya “Revolusi Industri 4.0” sebagai hasil dari berkembang pesatnya teknologi di dunia menyebabkan bahwa saat ini dunia telah berada dalam era teknologi digital. Sehubungan dengan hal itu, saat ini telah terjadi perkembangan teknologi informasi yang semakin berkembang seiring berjalannya waktu, khususnya di Indonesia. Adapun salah satu bentuk pemanfaatan teknologi dalam bidang pendidikan ialah berupa penggunaan sarana multimedia dan media internet dalam pelaksanaan pembelajaran (Amin Akbar & Nia Noviani, 2019). Dengan demikian, pelaksanaan pembelajaran pun dapat dilakukan di mana saja, setiap saat.

Salah satu hasil dari kemajuan teknologi dalam dunia pendidikan adalah munculnya *e-learning* dalam dunia pendidikan. *E-learning* adalah sebuah jenis pembelajaran yang menggunakan peralatan elektronik untuk membuat, mengembangkan, menyampaikan, menilai, dan memfasilitasi proses pembelajaran yang interaktif di mana siswa menjadi pusat belajarnya dan dapat dilakukan kapan saja dan di mana saja (Nuke L. Chusna, 2019). Dengan menggunakan *e-learning* pada pelaksanaan pembelajaran, siswa tidak perlu berada di dalam kelas untuk mendengarkan instruksi guru secara langsung. Dengan demikian, dengan memanfaatkan *e-learning* dalam pembelajaran, guru serta siswa juga bisa menghemat waktunya dan biaya pembelajaran (Silahuddin, 2015).

Menurut Endang Sri Wahyuningsih (2020), hasil yang dicapai seseorang selama kegiatan belajar dapat disebut sebagai hasil belajar. Hasil belajar ini terdiri dari berbagai aspek, yakni aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik serta bisa ditunjukkan melalui angka, huruf, kalimat, hingga simbol yang dapat menunjukkan tingkat aktivitas yang dilakukan seseorang dalam proses tertentu. Hal tersebut didukung oleh pernyataan Sinar (2018) yang mengatakan bahwa hasil belajar ialah hasil yang didapatkan oleh siswa setelah mereka menyelesaikan pelajaran pada bidang tertentu dan dibuktikan dengan nilai tes sebagai bentuk sebuah nilai hasil belajar. Adapun berdasarkan Dimiyati dan Mudjiono, seperti yang dikutip oleh Abd Aziz Ardiansyah & Nana (2020), hasil belajar merupakan sebuah hasil dari interaksi keberlangsungan belajar-mengajar, sedangkan berdasarkan dari perspektif guru, tindakan mengajar diselesaikan dengan sebuah proses evaluasi hasil belajar.

Perkembangan teknologi informasi memiliki banyak manfaat dan kelebihan baik untuk siswa, maupun untuk guru. Hal tersebut bisa diketahui melalui penelitian yang dilakukan oleh Siti Rahayu & Triesninda Pahlevi (2021) yang hasilnya menunjukkan bahwa hasil belajar pada siswa kelas X di sekolah SMKN 4 Surabaya dipengaruhi oleh penggunaan media pembelajaran *e-learning*. Rikizaputra Rikizaputra & Hanna Sulastri (2020) juga melakukan penelitian yang menyatakan bahwa hasil dan motivasi belajar pada siswa MIA kelas XI di SMA Nurul Falah Pekanbaru dipengaruhi oleh penggunaan *e-learning* dengan Google Classroom.

Akan tetapi, dari banyaknya dampak positif yang didapatkan, perkembangan teknologi tersebut juga dapat membawa dampak negatif jika diimplementasikan dengan tidak tepat. Menurut Sudibyo sebagaimana yang dikutip oleh Yohannes Marryono Jamun (2018), seiring perkembangan teknologi di bidang pendidikan dapat menyebabkan munculnya beberapa efek negatif, seperti dapat menyebabkan pengalihfungsian guru sehingga peran guru jadi tersingkirkan serta terciptanya individualisme pada seseorang. Pendapat tersebut juga didukung dengan penelitian Riska Syahfitri dkk (2020) yang hasil penelitiannya menyatakan bahwa di beberapa sekolah yang terlekat di Kota Medan pada masa pandemi, dengan hasil yang menunjukkan bahwa terdapat beberapa dampak negatif dari pembelajaran *e-learning*, seperti pemahaman siswa yang kurang mendalam, menurunnya taraf berpikir siswa dan ketidakmampuan guru untuk mengetahui sejauh mana bahan ajar yang digunakan dapat mempengaruhi perilaku menjadi tantangan baru bagi guru.

Sebagaimana dinyatakan dalam pembukaan UUD 1945, tujuan pendidikan nasional Indonesia adalah mencerdaskan kehidupan berbangsa dan bernegara. Menurut Muhammad Aspi & Syahrani (2022), pendidikan merupakan salah satu upaya sadar dan terencana yang bertujuan agar terciptanya sebuah lingkungan dan pembelajaran di mana siswa aktif dalam mengembangkan potensi yang ada di dalam diri mereka serta untuk menjadi orang yang cerdas, kepribadian, moral, keterampilan, dan pengendali. PAI memiliki peran penting bagi pendidikan karena PAI memiliki peran untuk membentuk kepribadian dan akhlak siswa serta mendidik siswa untuk menerapkan ajaran agama (Riska Syahfitri dkk., 2020). Dengan berkembang pesatnya teknologi saat ini, guru dapat memanfaatkan sarana tersebut untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Akan tetapi, siswa yang dijumpai guru pada saat ini merupakan sebuah generasi yang sudah tidak asing lagi dengan teknologi dan dunia digital. Dengan kata lain, pada masa ini siswa sudah terbiasa dengan perkembangan arus informasi dan teknologi sehingga peran guru PAI pada saat ini tidaklah ringan.

Dalam proses pembelajaran, guru memiliki beberapa peran penting yang mencakup sebagai pendidik dan pengajar, mediator dan fasilitator, model dan teladan (Siti Maemunawati & Muhammad Alif, 2020). Dea Kiki Yestiani & Nabila Zahwa (2020) juga menambahkan bahwa guru memiliki peran sebagai pembimbing, demonstrator, pengelola, penasehat, inovator, motivator, pelatih, dan evaluator. Selain itu, menurut Suparlan sebagaimana yang dikutip oleh Jaka Nugraha (2023), Guru memiliki peran ganda yang dikenal sebagai EMASLIMDEF (Educator, Manager, Administrator, Supervisor, Leader,

Inovator, Motivator, Dinamisator, Evaluator, dan Fasilitator). Walaupun EMASLIMDEF lebih ditekankan sebagai peran untuk kepala sekolah, tetapi dalam skala mikro di kelas, peran tersebut juga perlu dimiliki oleh para guru, termasuk guru PAI.

Dengan adanya perkembangan teknologi *e-learning* dalam bidang pendidikan, banyak sekolah yang mulai mengimplementasikan media *e-learning* untuk membantu pelaksanaan belajar-mengajar. Salah satu contoh sekolah yang menerapkan *e-learning* dalam proses pembelajarannya adalah SMA Labschool Jakarta. SMA Labschool Jakarta merupakan salah satu sekolah swasta menengah atas yang berada di Rawamangun. Berdasarkan hasil observasi awal, peneliti menemukan adanya penerapan *e-learning* dalam bentuk media yang bernama *e-labs* yang memiliki kepanjangan *e-learning* SMA Labschool Jakarta. Munculnya penggunaan *e-labs* di SMA Labschool Jakarta dilatar belakangi oleh pandemi Covid-19 di mana pandemi tersebut menjadi tantangan bagi guru di SMA Labschool Jakarta. Selain itu, berdasarkan hasil wawancara terhadap guru, munculnya *e-labs* juga dilatar belakangi oleh perkembangan arus teknologi sehingga guru pun juga harus menggunakan dan mengaplikasikannya dalam proses pembelajaran (Rahmawati, 2024a).

Mata pelajaran Pendidikan Agama Islam atau biasa yang disebut dengan PAI adalah sebuah mata pelajaran yang wajib dalam kurikulum merdeka. SMA Labschool Jakarta yang menerapkan kurikulum merdeka belajar tentunya memiliki mata pelajaran PAI sebagai mata pelajaran yang wajib diampu. Dalam pembelajaran PAI, SMA Labschool Jakarta menggunakan *e-labs* dalam

prosesnya. Selain itu, berdasarkan pernyataan yang dituturkan oleh salah satu guru PAI di SMA Labschool Jakarta menyatakan bahwa e-labs digunakan dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas, seperti untuk melihat materi, modul ajar, dan ulangan harian.

Menurut Rahmawati (2024), e-labs adalah sebuah media pembelajaran yang bias memacu *curiosity* atau rasa ingin tahu dan semangat siswa dalam belajar. Selain itu, e-labs dapat menarik perhatian siswa karena gen y dan z saat ini memiliki tingkat konsentrasi yang rendah dalam pelajaran tatap muka karena adanya digitalisasi. Dengan demikian, penggunaan e-labs di sekolah akan sangat memudahkan guru dan efektif jika digunakan secara seimbang antara tatap muka dengan menggunakan e-labs. Akan tetapi, berdasarkan hasil observasi, peneliti menemukan adanya beberapa siswa yang lebih ketergantungan pembelajaran daring dengan e-labs dari pada mengamati guru PAI secara langsung sehingga guru tidak sekadar berperan dalam kegiatan pembelajaran secara tatap muka, melainkan guru perlu lebih berperan aktif dalam pembelajaran melalui e-labs. Oleh karena itu, peneliti memilih SMA Labschool Jakarta sebagai tempat penelitian karena memiliki kesesuaian dengan urgensi penelitian yang akan dilakukan.

Penggunaan *e-learning* di era ini memiliki keistimewaan dan tantangan tersendiri bagi guru PAI. Oleh karena itu, berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, judul penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti adalah **“Peran Guru PAI dalam Menggunakan Media *E-learning* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di SMA Labschool Jakarta”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan penjelasan di atas, peneliti mengidentifikasi permasalahan sebagai berikut.

1. Berkembangnya teknologi di bidang pendidikan
2. Penggunaan media *e-learning* dalam proses pembelajaran PAI.
3. Adanya ketergantungan siswa dengan teknologi.
4. Hambatan dan tantangan guru PAI dalam menghadapi siswa di era digital.
5. Beratnya peran guru PAI di era globalisasi dalam membentuk kepribadian siswa dan menerapkan ajaran agama Islam.
6. Perlunya peran guru PAI dalam pembelajaran berbasis *e-learning* untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas maka fokus permasalahan penelitian ini akan dibatasi pada peran guru PAI dalam menggunakan media *e-learning* (e-labs) untuk meningkatkan hasil belajar siswa di SMA Labschool Jakarta.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian sebelumnya, rumusan masalah dalam penelitian ini dapat dilihat sebagai berikut.

1. Bagaimana penggunaan *e-learning* pada mata pelajaran PAI di SMA Labschool Jakarta?
2. Bagaimana peran guru PAI dalam menggunakan media *e-learning* untuk meningkatkan hasil belajar siswa di SMA Labschool Jakarta?

3. Apa faktor pendukung dan penghambat guru PAI dalam menggunakan media *e-learning* untuk meningkatkan hasil belajar siswa di SMA Labschool Jakarta?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan penelitian di atas maka tujuan penelitian yang dilakukan pada penelitian ini dapat diketahui sebagai berikut.

1. Mendeskripsikan penggunaan *e-learning* pada mata pelajaran PAI di SMA Labschool Jakarta.
2. Menganalisis peran guru PAI dalam menggunakan media *e-learning* untuk meningkatkan hasil belajar siswa di SMA Labschool Jakarta.
3. Menganalisis faktor pendukung dan penghambat guru PAI dalam menggunakan media *e-learning* untuk meningkatkan hasil belajar siswa di SMA Labschool Jakarta.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan bermanfaat untuk pengembangan ilmu pengetahuan di dunia pendidikan, terutama dalam bidang PAI atau Pendidikan Agama Islam. Selain itu, dengan penelitian ini dapat memperluas dan menambah wawasan para pembaca tentang peran guru dalam menggunakan media pembelajaran *e-learning* untuk meningkatkan hasil belajar siswa di SMA Labschool Jakarta.

2. Manfaat Praktis
 - a. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini dapat menambah pengalaman dan wawasan peneliti serta dapat dijadikan sebagai bekal pengetahuan untuk menjadi calon guru di masa yang akan datang.

b. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai sebuah motivasi dan inspirasi kepada guru-guru untuk meningkatkan hasil pembelajaran mata pelajaran PAI melalui *e-learning* serta meningkatkan kualitas perannya dalam proses pembelajaran PAI dalam menggunakan *e-learning*.

c. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat mendorong dan memotivasi siswa untuk meningkatkan hasil belajar mata pelajaran PAI melalui mata pelajaran *e-learning*.

G. Kajian Pustaka

Untuk mencerminkan kredibilitas hasil penelitian kepada masyarakat, dibutuhkan penelitian relevan yang sudah pernah dilakukan untuk memberikan pemahaman tentang keluasan teori dan model yang digunakan untuk memecahkan masalah. berikut beberapa penelitian relevan yang telah dikaji sebelumnya:

1. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *E-Learning* terhadap peningkatan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran PAI di SMK Riyadlul Qur'an Ngajum. Penelitian ini publikasikan *INCARE: International Journal of Educational Resources* pada tahun 2021 oleh Ulul Azmi dan Siti Muawanatul Hasanah. Hasil penelitian menunjukkan

bahwa penggunaan alat pembelajaran *e-learning* dalam pelajaran PAI mampu meningkatkan prestasi belajar siswa (Ulul Azmi & Siti Muawanatul Hasanah, 2021). Adapun perbedaan antara penelitian yang disebutkan di atas dan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti terletak pada fokus penelitian di mana peneliti ingin menganalisis dengan menggunakan metode kualitatif bagaimana peran guru PAI dalam menggunakan *e-learning* untuk meningkatkan hasil belajar, sedangkan pada penelitian di atas terfokuskan pada pengaruh penggunaan *e-learning* terhadap prestasi belajar materi PAI.

2. *Students' perceptions on the implementation of e-learning: Helpful or unhelpful?* Penelitian ini dilakukan oleh L Vitoria dkk. pada tahun 2018 yang dipublikasikan di *Journal of Physics: Conference Series*. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa siswa merasa bahwa pembelajaran menggunakan *e-learning* bermanfaat dalam meningkatkan pemahaman, kemandirian, motivasi untuk belajar, serta interaksi antara guru dengan satu sama lain. Para siswa juga menyetujui bahwa *e-learning* berbasis website mudah untuk digunakan dan diakses (L Vitoria dkk., 2018). Kesamaan penelitian di atas dengan penelitian yang dilakukan peneliti adalah bagaimana *e-learning* sebagai media dapat membantu guru dalam meningkatkan pemahaman belajar. Sedangkan perbedaannya dapat diketahui dari fokus penelitian yang ingin dilakukan peneliti, yakni bagaimana peran guru PAI dalam menggunakan media *e-learning* untuk meningkatkan hasil belajar siswa SMA Labschool Jakarta.

3. Pemanfaatan E-Learning Sebagai Inovasi Media Pembelajaran PAI di Era Revolusi Industri 4.0. Penelitian ini dilakukan oleh Siti Rohmaturrosyidah Ratnawati dan Wilis Werdiningsih pada tahun 2020 serta dipublikasikan pada *Belajea: Jurnal Pendidikan Islam*. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa implementasi pembelajaran *e-learning* di SMK PGRI 2 Ponorogo memiliki tujuan untuk menunjang pembelajaran yang lebih inovatif, menarik, menyenangkan, dan tidak monoton. Adapun, agar esensi penanaman nilai tidak hilang dengan penggunaan *e-learning* dalam pembelajaran maka guru PAI SMK PGRI 2 Ponorogo melakukan pembelajaran dengan sistem *blended-learning*. Selain itu, langkah-langkah yang digunakan oleh guru PAI SMK PGRI 2 Ponorogo dalam pembelajaran adalah dengan melakukan kegiatan analisis kebutuhan (*need analysis*), membuat rancangan instruksional, tahap penggunaan, dan pengembangan *e-learning*, dan evaluasi (Ratnawati & Werdiningsih, 2020). *Research gap* antara penelitian yang dilakukan peneliti dengan penelitian di atas dapat dilihat dari fokus penelitian, yakni jika penelitian di atas berfokus pada pemanfaatan *e-learning* dalam pembelajaran PAI di era Revolusi Industri 4.0 maka penelitian yang dilakukan peneliti berfokus pada bagaimana peran guru PAI dalam menggunakan *e-learning* untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Sedangkan letak persamaannya dapat diketahui dari implementasi *e-learning* dalam pembelajaran mata pelajaran PAI.

4. *Measuring E-Learning Effectiveness at Indonesian Private University*. Penelitian ini dilakukan oleh Mahir Pradana dan Naris Wari Amir serta

dipublikasikan di *International Journal of Environmental and Science Education* pada tahun 2016. Hasil penelitian ini menyatakan bahwa pembelajaran jarak jauh secara signifikan memengaruhi efektivitas penggunaan *e-learning* di Universitas Telkom (Mahir Pradana & Naris Wari Amir, 2016). Perbedaan antara penelitian di atas dengan penelitian ini terletak pada fokus penelitian yang mana penelitian di atas berfokus pada efektivitas penggunaan *e-learning*, sedangkan fokus penelitian peneliti adalah peran guru PAI dalam penggunaan *e-learning* untuk meningkatkan hasil belajar siswa di SMA Labschool Jakarta.

5. Peran Guru Sebagai Pemimpin Dengan Menggunakan E-Learning Untuk Melahirkan Generasi Digital. Penelitian ini dilakukan oleh I Gusti Ngurah Wahyu Bawa Saputra dan dipublikasikan di jurnal *Lampuhyang* pada tahun 2023 dengan hasil penelitian yang menyatakan bahwa pada era pembelajaran digital, guru memiliki peran sebagai sumber belajar, fasilitator, motivator, dan evaluator (I Gusti Ngurah Wahyu Bawa Saputra, 2023). Adapun persamaan yang ada di antara penelitian di atas dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah bagaimana peran seorang guru dalam menggunakan *e-learning*. Sedangkan perbedaannya dapat dilihat dari fokus penelitian, di mana fokus penelitian peneliti terpusat pada bagaimana peran guru PAI dalam menggunakan *e-learning* untuk meningkatkan hasil belajar siswa SMA Labschool Jakarta.

Dari penjelasan tersebut, dapat disimpulkan terdapat persamaan serta perbedaan antara penelitian sebelumnya dengan penelitian yang dilakukan peneliti. Adapun letak perbedaan penelitian yang dikaji peneliti terletak pada

fokus penelitian, yakni peran guru PAI dalam menggunakan *e-learning* untuk meningkatkan hasil belajar siswa SMA Labschool Jakarta sehingga penelitian yang dikaji peneliti dapat dilakukan karena fokus permasalahan penelitian berbeda dengan penelitian-penelitian terdahulu.

H. Sistematika Penulisan

Berikut ini pemaparan sistematika penulisan untuk mempermudah pembaca dalam memahami judul ini:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi latar belakang, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, kajian pustaka, serta sistematika penulisan.

BAB II KAJIAN TEORI

Dalam bab ini, peneliti akan membahas teori atau literatur yang berkaitan dengan penelitian, seperti membahas tentang peran guru PAI, penjelasan *e-learning*, dan teori tentang hasil belajar.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini akan membahas seputar metodologi penelitian yang akan digunakan, seperti tempat dan waktu penelitian, subjek dan objek penelitian, metode penelitian, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, dan teknik analisis data.

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian yang dilakukan peneliti akan disajikan pada bab ini.

BAB V PENUTUP

Bagian ini merupakan bagian akhir dari skripsi ini yang mengandung kesimpulan dan saran dari peneliti selama melakukan penelitian.

