

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan pendidikan abad ke-21 ditandai oleh transformasi digital yang mengubah cara guru dan siswa berinteraksi dalam proses pembelajaran. Internet, perangkat mobile, dan platform komunikasi daring telah menjadikan pembelajaran tidak lagi terbatas pada ruang kelas fisik, tetapi berkembang menjadi ekosistem belajar yang lebih fleksibel, terhubung, dan interaktif. Teknologi kini tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu, melainkan menjadi bagian dari lingkungan belajar yang memengaruhi cara siswa mengakses informasi, berkomunikasi, dan membangun pengalaman belajar (Jannah dkk., 2024). Kondisi tersebut menuntut guru untuk menyesuaikan strategi dan media pembelajaran dengan karakteristik siswa generasi digital. Dengan demikian, pembelajaran yang masih terlalu konvensional berpotensi kurang mampu menjawab kebutuhan siswa yang terbiasa dengan komunikasi cepat, visual, dan berbasis platform digital.

Urgensi pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran semakin kuat karena akses digital masyarakat Indonesia terus meningkat. BPS mencatat bahwa pada tahun 2024 sebanyak 72,78% penduduk Indonesia telah mengakses internet, meningkat dari 69,21% pada tahun sebelumnya (BPS, 2025). Laporan Digital 2025 Indonesia juga menunjukkan bahwa pada Januari 2025 terdapat sekitar 212 juta pengguna internet dan 143 juta identitas pengguna media sosial di Indonesia (We Are Social, 2025). Pemerintah pun menunjukkan komitmen terhadap digitalisasi pendidikan melalui program digitalisasi pembelajaran yang menysasar ratusan ribu satuan pendidikan di Indonesia (Kemendikdasmen, 2025). Namun, tingginya akses internet belum otomatis menjamin pemanfaatan digital untuk kepentingan belajar, sebab siswa usia sekolah masih cenderung lebih banyak menggunakan internet untuk hiburan dan media sosial dibandingkan aktivitas pembelajaran (BPS, 2024).

Dalam konteks tersebut, media sosial dan aplikasi komunikasi digital berpotensi dimanfaatkan sebagai sarana pembelajaran yang lebih dekat dengan keseharian siswa. Salah satu platform yang relevan adalah Discord, yaitu aplikasi komunikasi yang awalnya populer di kalangan komunitas gamer, tetapi kini mulai

dimanfaatkan sebagai media pembelajaran. Discord memiliki fitur teks, suara, video, kanal diskusi, dan ruang komunitas yang memungkinkan proses belajar berlangsung lebih interaktif dan kolaboratif. Platform ini dinilai mampu mendukung komunikasi langsung antara guru dan siswa serta menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis (Pasaribu, 2025). Oleh karena itu, Discord dapat dipertimbangkan sebagai alternatif media pembelajaran digital, terutama untuk membantu guru mengelola interaksi, diskusi, dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Pembelajaran Pendidikan Agama Islam memiliki posisi penting karena tidak hanya berorientasi pada penguasaan konsep, tetapi juga pembentukan sikap, nilai, dan perilaku religius siswa. Keberhasilan pembelajaran PAI sangat dipengaruhi oleh motivasi belajar, sebab siswa yang memiliki motivasi tinggi cenderung lebih tekun, antusias, aktif, dan bersungguh-sungguh dalam mengikuti pembelajaran (Marfu'ah dkk., 2024). Sebaliknya, rendahnya motivasi belajar dapat menyebabkan siswa pasif, mudah jenuh, kurang fokus, dan tidak optimal dalam memahami materi pembelajaran (Masnadi dkk., 2024). Permasalahan ini menjadi semakin nyata pada materi PAI yang bersifat historis dan naratif, seperti materi Meneladani Jejak Langkah Ulama Indonesia yang Mendunia. Materi tersebut sebenarnya kaya nilai perjuangan, intelektualitas, keteladanan, keagamaan, dan kebangsaan, tetapi dapat dianggap siswa sebagai hafalan atau cerita semata apabila tidak dikemas secara menarik dan interaktif (Masnadi dkk., 2024, hlm. 106–120; Juhana, 2025).

Hasil pra-penelitian di SMKN 22 Jakarta menunjukkan bahwa pembelajaran PAI di kelas XI masih banyak menggunakan pola konvensional, seperti ceramah, membaca, mencatat, tanya jawab, dan pemberian tugas. Guru PAI menyampaikan bahwa tidak semua siswa mampu mempertahankan fokus selama pembelajaran, keaktifan siswa belum merata, dan antusiasme siswa cenderung menurun ketika materi yang dibahas berkaitan dengan tokoh, sejarah, dan ulama. Pada materi Meneladani Jejak Langkah Ulama Indonesia yang Mendunia, rendahnya motivasi tampak dari minimnya partisipasi diskusi, sedikitnya siswa yang bertanya, serta adanya tugas yang dikerjakan secara kurang maksimal atau dikumpulkan terlambat. Kondisi ini menunjukkan adanya kesenjangan antara

pendekatan pembelajaran yang masih dominan digunakan dengan karakter siswa generasi digital. Padahal, siswa cenderung lebih responsif ketika pembelajaran menggunakan media digital atau platform interaktif yang dekat dengan kehidupan mereka sehari-hari.

Kebutuhan pemanfaatan media digital semakin relevan karena siswa di wilayah DKI Jakarta umumnya memiliki kesiapan teknologi yang tinggi. BPS mencatat bahwa hampir seluruh remaja dan dewasa usia 15–24 tahun di Jakarta, yaitu sekitar 98,00%, telah memiliki keterampilan teknologi informasi dan komunikasi (BPS, 2025). Hal ini menunjukkan bahwa kendala utama pembelajaran bukan lagi semata-mata kesiapan teknologi siswa, melainkan ketepatan guru dalam memilih media dan strategi pembelajaran. Discord menjadi salah satu media yang berpotensi menjembatani kebutuhan tersebut karena dapat menghadirkan komunikasi, diskusi, kolaborasi, dan penyampaian materi secara lebih fleksibel. Dengan penggunaan yang terarah, Discord dapat membantu guru mengubah kebiasaan digital siswa menjadi aktivitas belajar yang lebih produktif. Oleh sebab itu, penggunaan Discord dalam pembelajaran PAI perlu dikaji secara empiris, khususnya dalam kaitannya dengan peningkatan motivasi belajar siswa.

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa Discord dan media interaktif memiliki kontribusi positif dalam pembelajaran. Dewi menemukan bahwa penggunaan aplikasi Discord pada mata pelajaran PAI di SMP Muhammadiyah 12 Binjai berpengaruh terhadap hasil belajar siswa (Dewi, 2022). Fahrezi dkk. juga menunjukkan bahwa pemanfaatan Discord sebagai portal pembelajaran di SMK Negeri 1 Padang berpengaruh signifikan terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Gambar Teknik Manufaktur (Fahrezi dkk., 2026). Selain itu, Purnomo dkk. menegaskan bahwa media interaktif dalam pembelajaran PAI dapat mendorong pembelajaran yang lebih berpusat pada siswa dan meningkatkan motivasi belajar peserta didik (Purnomo dkk., 2025). Juhana juga menemukan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis nilai-nilai Islami mampu menciptakan suasana belajar PAI yang lebih hidup dan memotivasi, khususnya di jenjang SMK (Juhana, 2025).

Meskipun demikian, penelitian terdahulu masih memiliki keterbatasan yang menjadi celah penelitian ini. Kajian tentang Discord dalam pembelajaran PAI masih relatif terbatas, terutama yang secara khusus mengaitkan Discord dengan materi PAI berbasis tokoh, sejarah, dan keteladanan. Penelitian Dewi lebih menekankan hasil belajar, sedangkan penelitian Fahrezi dkk. lebih berfokus pada minat belajar, sehingga belum secara khusus menguji motivasi belajar sebagai variabel utama (Dewi, 2022; Fahrezi dkk., 2026). Selain itu, konteks penelitian sebelumnya berbeda dari penelitian ini, baik dari segi jenjang pendidikan, mata pelajaran, maupun karakteristik siswa. Oleh karena itu, penelitian tentang pengaruh penggunaan media Discord terhadap motivasi belajar siswa pada materi Meneladani Jejak Langkah Ulama Indonesia yang Mendunia di kelas XI SMKN 22 Jakarta penting dilakukan untuk mengisi kekosongan kajian tersebut.

Berdasarkan uraian tersebut, maka peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul: **“Pengaruh Penggunaan Media *Discord* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Materi Meneladani Jejak Langkah Ulama Indonesia Yang Mendunia Kelas XI SMKN 22 Jakarta”**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat diidentifikasi beberapa masalah yang terjadi dalam pembelajaran PAI di SMK Negeri 22 Jakarta:

1. Pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran PAI belum optimal dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.
2. Metode pembelajaran yang masih konvensional menyebabkan rendahnya keterlibatan dan motivasi belajar siswa.
3. Terdapat kesenjangan antara karakteristik siswa generasi digital dengan media pembelajaran yang digunakan di kelas.
4. Penggunaan media Discord sebagai sarana pembelajaran interaktif belum dimanfaatkan secara maksimal.
5. Belum terdapat bukti empiris kuantitatif mengenai pengaruh penggunaan media Discord terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PAI.

C. Pembatasan Masalah

Agar penelitian ini lebih terarah, fokus, dan tidak meluas ke aspek-aspek di luar tujuan penelitian, maka penelitian ini dibatasi pada penggunaan media Discord sebagai media pembelajaran dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Penelitian ini dilaksanakan pada siswa kelas XI TKJ 3 SMKN 22 Jakarta dengan materi yang dibatasi pada pokok bahasan *Meneladani Jejak Langkah Ulama Indonesia yang Mendunia*. Variabel yang diteliti dalam penelitian ini adalah motivasi belajar siswa sebagai variabel terikat, sedangkan penggunaan media Discord sebagai media pembelajaran menjadi variabel bebas. Penelitian ini tidak membahas hasil belajar, minat belajar, prestasi belajar, maupun variabel lain di luar motivasi belajar siswa.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang telah dikemukakan dan masalah yang sudah diidentifikasi serta dibatasi, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana penggunaan media Discord dalam pembelajaran PAI pada materi Meneladani Jejak Langkah Ulama Indonesia yang Mendunia di kelas XI TKJ 3 SMKN 22 Jakarta?
2. Apakah terdapat pengaruh penggunaan media Discord terhadap motivasi belajar siswa pada materi Meneladani Jejak Langkah Ulama Indonesia yang Mendunia di kelas XI TKJ 3 SMKN 22 Jakarta?

E. Tujuan Penelitian

Berlandaskan rumusan masalah yang telah diuraikan sebelumnya, penelitian ini secara umum bertujuan untuk mengkaji ada tidaknya pengaruh penggunaan media pembelajaran Discord terhadap motivasi belajar siswa pada materi Meneladani Jejak Langkah Ulama Indonesia yang Mendunia di kelas XI SMKN 22 Jakarta. Secara lebih spesifik, tujuan penelitian ini dijabarkan sebagai berikut:

1. Mengetahui penggunaan media *Discord* dalam pembelajaran PAI pada materi *Meneladani Jejak Langkah Ulama Indonesia yang Mendunia* di kelas XI TKJ 3 SMKN 22 Jakarta.

2. Mengetahui pengaruh penggunaan media *Discord* terhadap motivasi belajar siswa pada materi *Meneladani Jejak Langkah Ulama Indonesia yang Mendunia* di kelas XI TKJ 3 SMKN 22 Jakarta.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi nyata bagi berbagai pihak yang berkepentingan dalam dunia pendidikan, baik dari sisi teoretis maupun praktis. Adapun manfaat yang diharapkan adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoretis, penelitian ini diharapkan turut memperkaya pengembangan konsep pembelajaran berbasis teknologi yang lebih adaptif terhadap karakteristik generasi digital, khususnya yang menekankan aspek interaktivitas, kolaborasi, dan komunikasi melalui platform seperti Discord. Lebih dari itu, penelitian ini juga diharapkan memperkuat teori-teori motivasi belajar yang sudah ada dengan menghadirkan bukti empiris segar mengenai sejauh mana media pembelajaran digital mampu mendorong peningkatan motivasi siswa.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

a. Bagi Guru

Menjadi alternatif media pembelajaran inovatif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa, sehingga membantu menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif dan tidak monoton.

b. Bagi Siswa

Kehadiran media yang lebih menarik dan selaras dengan kebiasaan digital siswa diharapkan mampu mendorong motivasi serta minat belajar, mendorong keterlibatan yang lebih aktif, sekaligus mempermudah pemahaman materi lewat diskusi dan interaksi yang lebih fleksibel.

c. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini dapat menjadi bahan pertimbangan dalam merancang kebijakan pembelajaran berbasis teknologi, guna mendukung peningkatan kualitas pendidikan melalui inovasi media digital yang lebih relevan.

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Menjadi referensi atau rujukan dalam penelitian serupa sehingga membuka peluang kajian lebih luas pada variabel atau konteks yang berbeda

