

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Konteks Penelitian**

Dari tahun 2020 sampai saat ini Indonesia mengalami masa-masa sulit yaitu dengan adanya virus covid 19, hal itu terbukti dengan menurunnya aspek-aspek yang ada di Indonesia, seperti aspek ekonomi, aspek sosial, dan aspek keamanan terutama dalam bidang pendidikan. Dalam aspek pendidikan yang awalnya tatap muka dan pembelajaran seperti pada umumnya, setelah virus covid 19 ini masuk ke Indonesia terutama pada bidang pendidikan semua aktifitas terbatas oleh virus covid 19 ini. Pada masa ini semua pendidikan melalui media online tanpa tatap muka, seperti melalui aplikasi wa group atau melalui aplikasi zoom dan aplikasi-aplikasi yang lain. pembelajaran melalui media online ini merupakan salah satu model diantara beberapa model pembelajaran. Dan media yang sering digunakan di tingkat sekolah menengah yaitu aplikasi wa group dan classroom.

Pembelajaran merupakan proses interaksi antara pendidik dan peserta didik untuk mentransfer ilmu dan pengetahuan pada lingkungan belajar seperti di sekolah dan madrasah, seseorang dianggap telah belajar jika seseorang tersebut dalam dirinya telah ada perubahan yang ditunjukkan oleh perilakunya. Seperti yang awalnya kurang mengetahui suatu ilmu atau suatu pengetahuan menjadi lebih banyak tahu akan berbagai macam ilmu pengetahuan. Banyak model-model pembelajaran yang bisa diterapkan untuk membantu dan melancarkan interaksi antara murid dan guru diantaranya, model pembelajaran *problem based learning*

(PBL), model pembelajaran inkuiri, model pembelajaran discovery<sup>1</sup>, model pembelajaran kooperatif<sup>2</sup>, dan model pembelajaran *Elektronic Learning* (E-learning).

Karena tidak memungkinkan pembelajaran dengan tatap muka karena wabah virus covid 19 maka pembelajaran yang paling cocok untuk situasi pada masa pandemi ini adalah pembelajaran *E-learning*. Pembelajaran *E-learning* merupakan pembelajaran yang dibantu oleh komputer sebagai media pembelajarannya tapi mulai dikembangkan dan diterapkan setelah kehadiran internet populer.<sup>3</sup> Seiring perkembangan zaman pembelajaran *E-learning* tidak hanya menggunakan komputer saja tapi juga alat-alat elektronik seperti laptop, dan handphone (HP).

Setelah model pembelajaran *E-learning* diterapkan banyak para pelajar yang menyukai dan juga banyak yang tidak. Hal itu disebabkan beberapa faktor diantaranya mempermudah pembelajaran dan yang berhubungan dengannya, sebagai suplemen atau tambahan materi yang didapatkan, sebagai komplemen atau pelengkap matri pembelajaran yang diterima di kelas, sebagai substitusi atau pengganti kegiatan belajar mengajar yang awalnya tatap muka (*face to face*) menjadi pembelajaran online.<sup>4</sup> Faktor yang membuat orang tidak menyukainya yaitu karena terkadang jaringan tidak stabil sehingga proses pembelajaran terganggu, selain itu ketika pelajar disuruh membuka pembelajaran yang di perintah

---

<sup>1</sup> Maskun dan Valensy Rach Medita, *Teori Belajar dan Pembelajaran* (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2018), cet. 1, 78.

<sup>2</sup> M. A. Hertiavi, et al., "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Untuk Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa SMP," *jurnal pendidikan fisika indonesia* 6, (Januari, 2010): 54.

<sup>3</sup> Lidia Simani Huruk, *E-Learning: Implementasi, Strateginya dan Inovasinya* (t.t.: Yayasan Kita Menulis, 2019), cet.1, 104

<sup>4</sup> Muhammad Arifin dan Rini Ekayati, *E-Learning Berbasis Edmodo* (Yogyakarta: Deepublish, September 2019), cet. 1, 5-7.

oleh guru melalui media internet terkadang mereka malah melenceng membuka hal-hal lain yang tidak ada hubungannya dengan pembelajaran. Dan juga untuk pembelajaran agama akan lebih sulit untuk memberikan contoh dalam hal membentuk karakter dan perilaku yang baik. Contohnya ketika guru ingin memberikan teladan tidak membuang sampah sembarangan atau bagaimana tatacara praktik ibadah yang baik kurang efektif jika dilakukan dengan pembelajaran *E-learning*.

Karakter merupakan watak yang dimiliki seseorang yang dipengaruhi oleh faktor lingkungan, baik keluarga, masyarakat, maupun di sekolah. Pembentukan karakter ini biasanya dilakukan sejak dini oleh keluarga karena pendidikan keluarga merupakan pendidikan pertama yang dirasakan oleh setiap anak. Pendidikan karakter juga akan lebih terasa apabila dilakukan atau dibimbing secara langsung oleh pengajar baik itu orang tua ataupun guru. Ketika pembelajaran *E-learning* diterapkan maka hal tersebut tidak bisa terjadi, anak akan lebih banyak menghabiskan waktunya dengan alat elektronik seperti HP dibandingkan dengan belajar langsung kepada gurunya.

Melihat problem pendidikan di era milenial ini, pembelajaran *E-learning* dirasa kurang berpengaruh terhadap perubahan perilaku peserta didik. Karena model pembelajaran *E-learning* ini lebih banyak menggunakan media online sehingga peserta didik kurang mendapat bimbingan langsung dari para guru. Contoh masalah yang kurang bisa diselesaikan dengan model pembelajaran *E-learning* yaitu rusaknya karakter, moral, budi pekerti.

Sudah banyak terjadi bahkan diberitakan di media sosial seperti televisi, koran, dan semacamnya tentang pelajar yang melakukan tawuran, *bullying*, bahkan sampai

masalah narkoba. Hal ini merupakan salah satu akibat dari kurangnya pendidikan moral dan karakter terhadap pelajar.<sup>5</sup> Pendidikan moral dan karakter para pelajar bisa terlaksana dengan baik jika dilakukan dengan tatap muka secara langsung, sehingga para pengajar atau guru bisa mengamati dan membimbing langsung para pelajar. Berbeda dengan pembelajaran *E-learning* yang hanya bisa dilakukan melalui media-media online sehingga para pengajar atau guru tidak bisa mengetahui secara langsung siswanya sedang benar-benar belajar atau malah melakukan hal-hal lain yang tidak sepatutnya dilakukan.

Walaupun demikian, pembelajaran *E-learning* harus diterapkan pada masa pandemi ini agar bisa menjaga kesehatan dari para pelajar tetap dapat mengikuti pembelajaran yang dilakukan oleh gurunya. Selain memiliki dampak yang kurang berpengaruh terhadap pendidikan karakter dan moral siswa, pembelajaran *E-learning* pasti juga bisa dijadikan alternatif untuk menyampaikan pengetahuan dan membimbing siswa secara tidak langsung melalui media-media internet. Oleh karena itu pengajar sebaiknya memiliki strategi khusus sebagai cara agar siswanya tetap semangat dalam mengikuti belajar mengajar dengan menggunakan media-media internet.

Di Era New Normal yang merupakan masa dimana terjadi kenormalan baru setelah masa-masa sulit, MAN 2 Pamekasan menerapkan cara-cara baru agar pembelajaran yang tidak terlaksana dan tertinggal di masa pandemi bisa terlaksana kembali dan dikejar sehingga peserta didik dapat menerima pelajaran lagi setelah lama diliburkan. Di antara cara-cara baru yang di terapkan oleh MAN 2 Pamekasan yaitu menerapkan sistem ganjil genap, sehari nomor absen siswa ganjil masuk dan

---

<sup>5</sup> Ali Mustadi, *Landasan Pendidikan Sekolah Dasar*, (Yogyakarta: UNY Press, 2018), 45-46.

seharinya lagi absen siswa yang genap yang masuk kelas. Selain itu, waktu belajar yang awalnya dilaksanakan sampai jam 15.00 WIB dikurangi menjadi sampai jam 11.00 WIB.

Dan juga, di MAN 2 Pamekasan pembelajaran *E-learning* sudah diterapkan sejak pemerintah mengharuskannya agar pembelajaran tetap berjalan sebagaimana mestinya. Hal ini dibuktikan dengan pembelajaran melalui aplikasi whatsapp (WA) Grup, siswa diberikan materi pelajaran berupa video, bahan bacaan dan semacamnya yang disebar di grup WA. Ada juga guru yang menggunakan aplikasi classroom untuk membantu pembelajaran *E-learning*nya bisa terlaksana dengan lebih efektif.

Namun, sebagaimana penjelasan sebelumnya bahwa hal tersebut akan mengurangi pembelajaran nilai-nilai atau karakter religius pelajar dibandingkan dengan pembelajaran secara langsung atau tatap muka. Dari penjelasan diatas, penulis merasa perlu membahas dengan lebih rinci tentang **“Dampak Pembelajaran *E-learning* di Era New Normal Terhadap Pembentukan Karakter Religius Siswa Kelas X di MAN 2 Pamekasan”**

## **B. Fokus Penelitian**

Dari konteks penelitian diatas dapat dirumuskan fokus penelitian di bawah ini sebagai berikut:

1. Bagaimana penerapan pembelajaran E-learning di kelas X MAN 2 Pamekasan?
2. Apa saja faktor pendukung dan penghambat dalam penerapan pembelajaran E-learning di kelas X MAN 2 Pamekasan?
3. Bagaimana dampak penerapan pembelajaran *E-learning* terhadap pembentukan karakter religius siswa kelas X di MAN 2 Pamekasan?

### **C. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini adalah:

1. untuk mengetahui penerapan pembelajaran E-learning di kelas X MAN 2 Pamekasan
2. Untuk mengetahui faktor pendukung dan penghambat dalam penerapan pembelajaran E-learning di kelas X MAN 2 Pamekasan
3. Untuk mengetahui dampak penerapan pembelajaran *E-learning* terhadap pembentukan karakter religius siswa kelas X di MAN 2 Pamekasan

### **D. Kegunaan Penelitian**

1. Kegunaan teoritis, memberikan wawasan bagi pendidik khususnya pada pembelajaran *E-learning* dalam pembentukan karakter religius dan penelitian ini dapat mengimplementasikan dan menjadikan wawasan bagi semua orang yang mempunyai keinginan lebih untuk memahami tentang pembentukan karakter religius dengan model pembelajaran *E-learning*.
2. Kegunaan sosial
  - a. Bagi sekolah dapat menjadikan tolak ukur sebagai pengembangan mutu sekolah serta sebagai kontribusi kepada semua pihak yang ada di dalam lembaga tersebut, dan diharapkan bisa mengembangkan ke arah yang lebih baik dari sebelumnya.
  - b. Bagi kepala sekolah MAN 2 Pamekasan untuk bisa memperbaiki tata cara guru dalam proses belajar mengajar terutama dalam pembelajaran *E-learning*.
  - c. Bagi guru agama di MAN 2 Pamekasan sebagai penilaian suatu keberhasilan dalam mengimplementasikan pembelajaran *E-learning* dalam membentuk karakter religius yang sempurna kepada semua siswa.

- d. Bagi siswa MAN 2 Pamekasan sebagai pengingat bahwa ia merupakan salah satu siswa dalam satu lembaga yang seharusnya saling menghargai dan saling menghormati antara siswa yang lainnya serta mulai berfikir dewasa supaya terwujudnya karakter religius yang sempurna.
- e. Bagi Institut Agama Islam Negeri Madura memberikan manfaat bagi mahasiswa sebagai calon pendidik serta menambah wawasan pengetahuan bagi setiap individu utamanya dalam hal pembentukan karakter religius.
- f. Bagi peneliti sebagai ilmu pengetahuan dan memberi nilai tambah pada kepribadian tersendiri mengenai pentingnya pendidikan, terutama pembentukan karakter religius yang harus tetap ada pada diri pribadi supaya menjadi pribadi yang lebih baik serta dibutuhkan kelak oleh masyarakat.
- g. Bagi masyarakat sangatlah penting mengetahui pendidikan karakter religius, jadi dengan adanya penelitian ini diharapkan masyarakat dapat mengetahui sedikit pengetahuan tentang bagaimana membentuk suatu karakter religius yang sempurna.

## **E. Definisi Istilah**

Agar terciptanya pemahaman yang selaras terutama bagi para pembaca kosa kata-kosa kata yang bermakna umum perlu didefinisikan sebagai berikut:

1. Pembelajaran *E-learning* adalah kegiatan belajar mengajar berbasis komputer yang memungkinkan anda untuk belajar dimana saja dan kapan saja. Dan juga *E-learning* dapat disampaikan melalui internet sedangkan dimasa lalu *E-learning* hanya dapat disampaikan menggunakan komputer seperti cdrom. *E-learning* juga merupakan model pembelajaran yang mencakup berbagai bahan ajar yang disampaikan melalui internet dengan berupa pesan teks, audio, grafik, video, animasi, dan lainnya.<sup>6</sup>

---

<sup>6</sup> Mohammad Rusli, *Memahami E-Learning: Konsep, Teknologi, dan Arah Perkembangan* (Yogyakarta: ANDI, 2020), 1.

Dari penjelasan tersebut pembelajaran *E-learning* adalah proses belajar mengajar berbasis internet yang dapat dilakukan kapan dan dimana saja, saat ini banyak menggunakan aplikasi whatsapp, zoom, dan aplikasi lainnya.

2. Karakter religius terdiri dari dua kata “karakter” dan “religi”. Menurut Imam Ghazali karakter adalah suatu sifat yang tertanam dalam jiwa yang menimbulkan perbuatan-perbuatan dengan mudah tanpa melakukan pertimbangan pikiran.<sup>7</sup> Religius merupakan salah satu komponen nilai karakteristik yang dapat diajarkan kepada seseorang. Nilai religius adalah sikap dan perilaku yang dekat dengan hal-hal spiritual.<sup>8</sup>

Dari penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa karakter religius adalah akhlak yang sudah diberikan oleh Allah SWT. dari sejak lahir sehingga tertanam dalam jiwa setiap individu yang berhubungan dengan spritual keagamaan sehingga menimbulkan sikap-sikap yang baik di dalam kehidupan siswa. Contohnya mendengarkan ketika guru menjelaskan pelajaran, berbicara menggunakan bahasa yang baik, dan semacamnya yang mencerminkan nilai-nilai karakter religius.

3. Era *New Normal* yaitu masa kenormalan baru yang sesuai dengan kondisi setelah masa-masa sulit dalam hal ini seperti masa pandemi covid 19. Era *New Normal* adalah memperbaiki dan atau mengimplementasikan aturan normal yang telah ada yang sebelumnya tidak dilaksanakan, disesuaikan sesuai dengan kemajuan pengetahuan dan tekhnologi sehingga terjadi transformasi komunitas yang lebih memiliki berdisiplin, terbiasa hidup lebih sehat dan lebih produktif dengan tekhnologi.<sup>9</sup>

Jadi, berdasarkan definisi istilah diatas dapat disimpulkan bahwa maksud dari judul penelitian ini yaitu penulis ingin mengetahui dampak dari penerapan pembelajaran *E-learning* yang dilakukan pada masa new normal terhadap pembentukan karakter religius siswa di kelas X MAN 2 Pamekasan.

---

<sup>7</sup> Adi Suprayitno dan Wahid Wahyudi, *Pendidikan Karakter Di Era Milenial* (Yogyakarta: Depublish, 2020), cet. 1, 34.

<sup>8</sup> Ansulat Esmael dan Nafiah, “Implementasi Pendidikan Karakter Religius Di Sekolah Dasar Khadijah Surabaya,” *Edustream: jurnal pendidikan dasar* vol. 2, no. 1 (Mei, 2018): 20.

<sup>9</sup> Febrianty, “*New Normal Era*”(Yogyakarta:Zahir Publishing, 2020), 40.



## F. Kajian Penelitian Terdahulu

Sebelum penelitian ini dilakukan sudah banyak penelitian tentang pendidikan karakter religius yang dilakukan, untuk menghindari duplikasi atau pengulangan penulisan skripsi, penulis menyertakan telaah pustaka terdahulu seperti dibawah ini.

1. Oktavianti Anwar<sup>10</sup> dengan judul “Implementasi Pembelajaran Berbasis E-Learning Pada Masa Pandemi Covid-19 Di SD Muhammadiyah Plus Salatiga Tahun Pelajaran 2019/2020”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pembelajaran E-learning pada masa pandemi covid-19 SD Muhammadiyah Plus Salatiga, mengetahui strategi guru dalam pembelajaran E-learning pada masa pandemi covid-19 dan mengetahui problematika daam pembelajaran E-learning pada masa pandemi covid-19 tahun 2019/2020. Penelitian ini menggunakan pendekatan lapangan dengan metode kualitatif. Teknik dalam pengumpulan data adalah wawancara dan dokumentasi, subyek penelitiannya yaitu kepala sekolah, guru, waka kurikulum, siswa. Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa a. implementasi pembelajaran berbasis E-learning pada masa pandemi covid-19 di SD Muhammadiyah Plus Salatiga dibagi menjadi tiga yaitu, perencanaan pembelajaran, pelaksanaan pembelajaran E-learning, dan evaluasi pembelajaran E-learning. b. Strategi yang dilakukan oleh guru seperti mengirim video pembelajaran melalui media whatsapp. c. Problematika dalam implementasi pembelajaran E-learning pada masa pandemi covid-19 seperti susahnya sinyal, terbatasnya kota dan pengukuran penilaian afektif.

---

<sup>10</sup> Oktaviani Anwar, “Implementasi Pembelajaran Berbasis E-Learning Pada Masa Pandemi Covid-19 Di SD Muhammadiyah Plus Salatiga” (Skripsi, IAIN Salatiga, Salatiga, 2020), xi.

2. Nurul Azizah<sup>11</sup>, dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran E-Learning Berbasis Edmodo Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematis Pada Peserta Didik SMA” penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *E-learning* berbasis *edmodo* untuk meningkatkan kemampuan pemahaman konsep matematis peserta didik. Berdasarkan hasil penelitian diperoleh bahwa kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *E-learning* berbasis *edmodo* memiliki peningkatan kemampuan pemahaman konsep matematis yang tinggi dengan rata-rata interpretasi n-gain yaitu 0.726 sedangkan kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional memiliki rata-rata interpretasi n-gain sedang yaitu 0.541. Berdasarkan penjelasan tersebut maka dapat disimpulkan bahwa dengan penerapan model pembelajaran *E-learning* berbasis *edmodo* terdapat pengaruh untuk meningkatkan kemampuan pemahaman konsep matematis peserta didik.
3. Nur Khoniah<sup>12</sup>, dengan judul “Pendidikan Karakter Religius Di Sekolah Dasar Islam Terpadu Al Irsyadal Islamiyyah 01 Purwokerto ” penelitian ini bertujuan untuk Tujuan dari penelitian ini adalah mendeskripsikan pendidikan karakter religius di SDIT Al Irsyad Al Islamiyyah 01 Purwokerto. Manfaatnya secara akademis adalah untuk memberikan pengetahuan dalam bidang pendidikan islam, memperkaya wawasan ilmu pengetahuan bagi peneliti dan bagi pembaca tentang pendidikan karakter religius, menjadi sumbangan pemikiran bagi para pendidik dan calon pendidik dalam hal pendidikan karakter religius di sekolah.

---

<sup>11</sup> Nurul Azizah, “Pengaruh Model Pembelajaran E-Learning Berbasis Edmodo Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematis Pada Peserta Didik SMA” (Skripsi, Universitas Islam Negeri Raden Intan, Lampung, 2017), ii.

<sup>12</sup> Nur Khonia, “Pendidikan Karakter Religius Di Sekolah Dasar Islam Terpadu Al Irsyadal Islamiyyah 01 Purwokerto” (Skripsi, Institut Agama Islam Negeri Purwokerto, 2016), vii.

Hasil dari penelitian ini, pendidikan karakter religius dilaksanakan melalui kegiatan-kegiatan yang mengandung nilai religi, dengan menggunakan pendekatan penanaman nilai, pendekatan perkembangan moral kognitif, pendekatan analisis nilai, pendekatan klarifikasi nilai, dan pendekatan pembelajaran berbuat. Metode yang digunakan yaitu metode pembiasaan, metode keteladanan, metode nasihat, metode pengamatan dan pengawasan, serta metode hukuman. Strategi yang digunakan yaitu dengan cara pengembangan kebudayaan religius secara rutin dalam hari-hari belajar biasa, menciptakan lingkungan lembaga pendidikan yang mendukung, pendidikan agama tidak hanya disampaikan secara formal dalam mata pelajaran agama, tetapi juga dilakukandiluar proses pembelajaran agama, menciptakan situasi atau keadaan religius, memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengekspresikan diri, menumbuhkan bakat, minat, dan kreativitas pendidikan agama dalam ketrampilan dan seni, menyelenggarakan berbagai perlombaan seperti cerdas cermat untuk melatih dan membiasakan keberanian, kecepatan, dan ketepatan menyampaikan pengetahuan dan mempraktikkan materi pendidikan agama Islam. Letak persamaan dengan penelitian terdahulu ini yaitu sama-sama membahas tentang karakter religius siswa. Dan Perbedaannya adalah penelitian ini menjelaskan tentang pendidikan karakter dalam sebuah lembaga sedangkan penelitian yang peneliti lakukan lebih kepada dampak pembelajaran E-learning dalam pembentukan karakter. Perbedaannya adalah penelitian ini menjelaskan tentang pendidikan karakter dalam sebuah lembaga sedangkan penelitian yang peneliti lakukan lebih kepada dampak pembelajaran E-learning dalam pembentukan karakter.

