

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi informasi yang sangat pesat akhir – akhir ini, mendapat sambutan positif di kalangan masyarakat. Seperti yang dapat terlihat pada saat ini, sebagai layanan masyarakat sudah menerapkan ICT (*Information and Communication Technology*). Seiring dengan perkembangan teknologi informasi (TI) yang semakin pesat, kebutuhan akan suatu konsep dan mekanisme belajar mengajar berbasis TI menjadi tidak dapat dihindari terutama dalam dunia pendidikan. Konsep yang kemudian terkenal dengan sebutan *e-learning* ini membawa pengaruh terjadinya proses perubahan atau transformasi pendidikan dalam bentuk konvensional ke dalam bentuk digital, baik secara isi (*content*) dan sistemnya (Suharyanto & Mailangkay, 2016: 17).

Pada saat ini penggunaan teknologi informasi sangat bermanfaat bagi semua kalangan terutama bagi pendidikan hal ini dikarenakan saat ini Indonesia sedang dalam situasi pandemi covid – 19 yang mengharuskan jaga jarak atau *social distancing*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan memberlakukan surat edaran No 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran Corona Virus Disease (Covid-19). Berdasarkan surat edaran tersebut satuan pendidikan memutuskan untuk bekerja dari rumah (*Work From Home*) sehingga proses pembelajaran dilakukan secara daring atau pembelajaran

jarak jauh. Pembelajaran secara daring diharapkan mampu menumbuhkan kemampuan, pengetahuan serta potensi peserta didik sepertihalnya pembelajaran di kelas. Untuk mendukung hal tersebut dibutuhkan pemanfaatan media pembelajaran yang bersifat dinamis dan mampu menjelaskan materi konsep serta mengaplikasikan pada fakta. Penggunaan pembelajaran daring akan menjadi sangat efektif jika memenuhi komponen esensial dalam pembelajaran yaitu diskursif, adaptif, interaktif dan reflektif dengan elemen-elemen yang akan sangat baik jika diintegrasikan dengan lingkungan pembelajar sehingga dapat menjadi pembelajaran daring yang terintegrasi dengan lingkungan atau memenuhi komponen digital learning ecosystem karena dapat mengakomodasi gaya belajar, fleksibilitas dan pengalaman belajar peserta didik sehingga dapat memunculkan perasaan positif (Riskey & Riantina, 2020: 130).

Pembelajaran dari rumah pastinya menggunakan media pembelajaran dengan memanfaatkan akses internet. Teknologi saat ini juga sudah mampu menggantikan teknologi yang ada pada beberapa tahun yang lalu, termasuk juga menggantikan metode pembelajaran secara konvensional. Banyak sekali teknologi yang dapat kita manfaatkan untuk pembelajaran saat ini, salah satunya adalah dengan memanfaatkan *e-learning*. Dengan munculnya *e-learning* sebagai salah satu bentuk inovasi dalam pembelajaran, peserta didik tidak hanya mampu memperoleh uraian materi tetapi juga berbagai potensi peserta didik juga mengalami perubahan. Dengan *e-learning* peserta didik juga akan aktif dalam mengamati, mendemonstrasikan, melakukan, dan lain sebagainya. Disamping itu materi bahan ajar juga dapat di virtualisasikan dengan semenarik mungkin dengan

berbagai bentuk sesuai dengan yang kita kehendaki, sehingga membuat peserta didik untuk lebih nyaman dan betah/tidak mudah jenuh dalam proses pembelajaran (Shodiq & Zainiyati, 2020: 145).

Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar merupakan salah satu upaya untuk meningkatkan efektivitas serta kualitas proses pembelajaran yang pada akhirnya dapat meningkatkan kualitas hasil belajar siswa. Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar memiliki beberapa manfaat. Bentuk teknologi informasi yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran adalah menggunakan *e-learning*. *E-learning* adalah inovasi yang akan digunakan dalam pembelajaran, tidak hanya untuk materi pembelajaran tetapi juga perubahan dalam berbagai kompetensi siswa. Komponen bentuk *e-learning* adalah infrastruktur *e-learning*, sistem dan aplikasi *e-learning* dan konten *e-learning*. Manfaat *E-learning* bagi dunia pendidikan umum, yaitu: (1) fleksibilitas tempat dan waktu, (2) pembelajaran mandiri, (3) biaya, (4) pembelajaran kecepatan fleksibel, (5) pengajaran standardisasi, (6) efektivitas pembelajaran mengajar, (7) distribusi kecepatan, (8) ketersediaan sesuai permintaan, *e-learning* dapat diakses kapan saja, (9) mengotomatisasi proses administrasi (Baskarayudha et al., 2020: 375).

Banyak media pembelajaran yang sudah memanfaatkan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) untuk menunjang pembelajaran daring, seperti halnya media (*platform*) *Google Classroom*, *Edmodo*, *Zenius*, *Zoom Meeting* dan aplikasi pesan instan seperti *WhatsApp*. Namun dalam pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) memiliki tantangan ataupun kendala tersendiri

seperti susahnya mendapatkan jaringan, borosnya penggunaan kuota serta masih banyak siswa yang belum memiliki laptop/PC untuk melakukan pembelajaran *e-learning*. Hal tersebut mengakibatkan keterbatasan antara guru dan siswa untuk

melakukan tatap muka secara virtual dikarenakan tidak semua siswa bisa bersekolah melalui *zoom* ataupun *google meet* sehingga guru menggunakan media *e-learning* lain yang dianggap lebih meminimkan biaya dan memudahkan guru untuk membagikan materi dan pengumpulan tugas seperti penggunaan aplikasi *whatsapp*, *google classroom* serta *youtube* untuk mengupload video pembelajaran.

Media (*platform*) tersebut dijadikan sarana guru atau dosen untuk menjalankan proses pembelajaran pengganti tatap muka di kelas. Kecanggihan teknologi komunikasi tersebut menjadi media yang optimal dalam penyampaian

materi/konsep, tugas berkala, ujian semester, bahkan dalam penyelesaian tugas akhir. Namun, dalam pemanfaatan platform tersebut tampaknya guru, dosen atau peserta didik masih mengalami kesulitan, baik dalam penggunaan platform itu

sendiri ataupun sarana dan prasarana untuk menunjang penggunaan platform tersebut. Sejalan dengan hasil penelitian Ni'mah (2016) menjelaskan lebih jauh masalah dalam program pembelajaran jarak jauh (*distance learning*) diantaranya, permasalahan listrik padam, jaringan internet buruk, orangtua dan siswa yang tidak berkomitmen, anak lambat belajar, dan anak tidak konsisten terhadap jadwal pelajarannya (Zamrotul & Zurinta, 2015: 3).

Berdasarkan hal tersebut proses pembelajaran *e-learning* ini siswa di tuntut untuk memiliki kemandirian dalam belajar hal ini di karenakan pembelajaran *e-learning* menuntut siswa untuk lebih konsisten dan komitmen

terhadap pembelajaran yang sedang berlangsung tanpa harus adanya pengawasan langsung dari guru. Proses pembelajaran *e-learning* memiliki dua metode yaitu *synchronous* dan *asynchronous*. *Synchronous* berarti pada waktu yang sama artinya guru dan peserta didik mengakses internet secara bersamaan dan melakukan interaksi layaknya seperti di ruang kelas nyata namun bersifat maya (*virtual*) atau sering disebut *virtual classroom*. *Asynchronous* berarti tidak pada waktu bersamaan. Peserta didik dapat mengambil waktu pembelajaran berbeda dengan pendidik memberikan materi. *Asynchronous training* populer dalam *e-learning* karena peserta didik dapat mengakses materi pembelajaran dimanapun dan kapanpun (Hartanto, 2016: 5).

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti dengan melakukan wawancara terhadap beberapa siswa kenyataan di lapangan guru pada umumnya lebih menggunakan metode *e-learning Asynchronous* yaitu hanya menggunakan media (*platform*) seperti *whatsapp* dan *google meet*, guru menganggap hal tersebut lebih efisien dalam penggunaan paket data dan siswa bisa kapan saja untuk mengakses materi pembelajaran dan pengumpulan tugas sesuai dengan tenggat waktu yang telah ditetapkan oleh guru. Penulis berpendapat dalam penggunaan tipe *e-learning* tersebut siswa di tuntut untuk belajar mandiri, maksud dari mandiri belajar bukanlah belajar secara individual, melainkan proses belajar yang menuntut kemandirian seorang siswa untuk belajar. Fenomena yang banyak terjadi di kalangan remaja, baik peserta didik dan mahasiswa adalah mereka belum mampu mandiri dalam belajar hal ini dikarenakan oleh beberapa kebiasaan negatif, seperti belajar hanya saat menjelang ujian, membolos,

menyontek, dan mencari bocoran soal-soal ujian. Kemandirian belajar yang tinggi akan mampu meningkatkan prestasi belajar siswa.

Kemandirian belajar siswa dapat mempengaruhi hasil akhir dalam suatu pembelajaran yaitu prestasi belajar pada suatu mata pelajaran. Berdasarkan hasil belajar yang ada di lapangan menunjukkan bahwasanya masih terdapat siswa yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), yang dimana KKM pada sekolah yang di teliti yaitu 75. Hal ini dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

Tabel 1.1
Hasil Belajar Siswa Kelas X-AP Tahun Ajaran 2020/2021

Kelas	Jumlah Siswa	Nilai	
		<75	≥75
X – AP1	21	4	14
X – AP2	19	3	13
Jumlah	40	7	27
Persentase	100%	17,5%	82,5%

Sumber : Tata Usaha SMK Swasta BM APIPSU Medan

Dari tabel 1.1 menunjukkan hasil belajar siswa kelas X – AP memperoleh hasil belajar <75 sebanyak 17,5% dan hasil belajar ≥75 sebanyak 82,5%. Berdasarkan hasil belajar tersebut terlihat jelas bahwa masih ada beberapa siswa yang belum mencapai batas nilai minimum yaitu 75. Hal tersebut menurut pendapat penulis dipengaruhi oleh berbagai faktor terutama kemandirian belajar dan penggunaan media pembelajaran yang dimana siswa kelas X masih pertama sekali dalam penggunaan media *e-learning* sepenuhnya selama proses pembelajaran dalam jaringan dan belum adanya kesadaran diri untuk belajar mandiri.

Prestasi belajar merupakan salah satu indikator pencapaian tujuan pendidikan nasional. Prestasi belajar siswa pada dasarnya di pengaruhi oleh berbagai faktor, baik dari dalam diri siswa maupun dari luar diri siswa. Salah satu faktor yang dapat mempengaruhi prestasi belajar adalah kemandirian belajar dari siswa. Siswa dengan kemandirian belajar yang baik akan selalu bersungguh – sungguh mempelajari materi – materi pelajaran yang diberikan oleh guru melalui media pembelajaran yang telah dipilih untuk memperoleh prestasi belajar yang lebih baik. Menurut Hidayat et al., (2020: 148) Kemandirian belajar adalah aktivitas belajar yang berlangsung lebih didorong kemampuan sendiri, pilihan sendiri dan bertanggungjawab sendiri dalam belajar. Remaja dikatakan telah mampu belajar secara mandiri apabila telah mampu melakukan tugas belajar tanpa ketergantungan kepada orang lain. Pada dasarnya kemandirian merupakan perilaku individu yang mampu berinisiatif, mampu mengatasi hambatan atau masalah, mempunyai rasa percaya diri dan dapat melakukan sesuatu sendiri tanpa bantuan orang lain. Kemandirian belajar yang tinggi akan membuat siswa bersedia belajar dengan keinginannya sendiri tanpa ada yang menyuruh sehingga perilaku belajar siswa lebih eksploratif, mampu mengambil keputusan, percaya diri, dan kreatif. Dengan kata lain, kemandirian belajar akan membuat siswa lebih matang dalam proses belajar.

Berdasarkan latar belakang masalah diatas maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul **“Analisis Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran *E-Learning* dan Kemandirian Belajar Terhadap Prestasi**

Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Teknologi Perkantoran di SMK Swasta BM APIPSU Medan T.A 2020/2021”

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, penulis dapat mengidentifikasi beberapa permasalahan yang dihadapi yaitu sebagai berikut :

1. Ketersediaan fasilitas dalam penggunaan media *e-learning* pada siswa SMK Swasta BM APIPSU Medan masih tergolong minim
2. Belum diketahui keefektifitan penggunaan media *e-learning* untuk pembelajaran di SMK Swasta BM APIPSU Medan
3. Masih minimnya kesadaran siswa untuk belajar mandiri, siswa lebih tergantung dengan guru (konvensional)
4. Siswa tidak memiliki komitmen dan kekonsistenan dalam pembelajaran, siswa harus selalu di bawah pengawasan guru
5. Terdapat hasil belajar siswa yang masih belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM)

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang diuraikan di atas. Melihat luasnya aspek yang dapat di teliti, maka batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Penelitian ini berfokus pada penggunaan media pembelajaran *E-Learning* dan kemandirian belajar siswa yang berlangsung selama pandemi covid-19

2. Populasi pada penelitian ini yaitu pada kelas X Jurusan Administrasi Perkantoran di SMK Swasta BM APIPSU Medan Tahun Ajaran 2020/2021
3. Pengukuran prestasi belajar siswa diambil pada raport hasil nilai mata pelajaran teknologi perkantoran semester ganjil

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana keefektifan penggunaan media pembelajaran *e-learning* terhadap prestasi belajar siswa selama pandemi covid – 19 pada mata pelajaran teknologi perkantoran di SMK Swasta BM APIPSU Medan T.A 2020/2021 ?
2. Bagaimana pengaruh kemandirian belajar terhadap prestasi belajar siswa selama pandemi covid – 19 pada mata pelajaran teknologi perkantoran di SMK Swasta BM APIPSU Medan T.A 2020/2021 ?
3. Apakah ada pengaruh penggunaan media pembelajaran *e-learning* dan kemandirian belajar terhadap prestasi belajar siswa selama pandemi covid – 19 pada mata pelajaran teknologi perkantoran di SMK Swasta BM APIPSU Medan T.A 2020/2021 ?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui keefektifan penggunaan media pembelajaran *e-learning* terhadap prestasi belajar siswa selama pandemi covid – 19 pada mata pelajaran teknologi perkantoran di SMK Swasta BM APIPSU Medan T.A 2020/2021
2. Untuk mengetahui pengaruh kemandirian belajar terhadap prestasi belajar siswa selama pandemi covid – 19 pada mata pelajaran teknologi perkantoran di SMK Swasta BM APIPSU Medan T.A 2020/2021
3. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran *e-learning* dan kemandirian belajar terhadap prestasi belajar siswa selama pandemi covid - 19 pada mata pelajaran teknologi perkantoran di SMK Swasta BM APIPSU Medan T.A 2020/2021

1.6 Manfaat Penelitian

Sesuai dengan tujuan penelitian yang telah dikemukakan di atas, diharapkan penelitian ini mendapatkan manfaat, manfaat tersebut di antaranya :

1. Manfaat Teoritis

- a. Diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan referensi untuk penelitian berikutnya mengenai Media Pembelajaran *E-Learning*, Kemandirian Belajar terhadap Prestasi Belajar.

2. Manfaat Manajerial

- a. Manfaat Bagi Peneliti

Untuk menambah ilmu pengetahuan, wawasan dan kemampuan di bidang pendidikan melalui penelitian yang akan di buat dalam bentuk

laporan mengenai media pembelajaran *e-learning*, kemandirian belajar dan prestasi belajar.

b. Manfaat Bagi Lembaga (Universitas Negeri Medan)

Sebagai bahan informasi ilmiah dan pengembangan ilmu pengetahuan yang meliputi, efektivitas penggunaan media pembelajaran *E-learning*, kemandirian belajar dan prestasi belajar peserta didik.

c. Manfaat Bagi Pendidik

Memberikan sumbangan pada para pendidik bahwa perlu adanya evaluasi dalam penggunaan media pembelajaran *E-Learning* untuk meningkatkan hasil dari pembelajaran agar keberhasilan dalam proses pembelajaran dalam jaringan dapat tercapai.