

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi di era digital saat ini mengalami perkembangan yang cukup pesat. Dunia tengah memasuki era revolusi industri 4.0 atau revolusi industri dunia ke-empat dimana teknologi telah menjadi basis dalam kehidupan manusia. Berbagai kejadian yang ada di dunia dapat diakses dalam waktu yang sangat singkat. Era ini telah mempengaruhi banyak aspek kehidupan manusia baik di bidang ekonomi, politik, kebudayaan juga dunia pendidikan. Revolusi industri 4.0 menuntut dunia pendidikan untuk mampu mengikuti perkembangan teknologi yang berkembang pesat serta memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi sebagai fasilitas yang canggih untuk memperlancar proses pembelajaran. Sistem pendidikan di Indonesia memang masih terbiasa dengan pembelajaran konvensional, terutama dalam cara belajar mengajar yang semuanya masih berpusat pada satu sumber, yaitu guru dengan bahan ajar berupa buku. Dalam konsep belajar mengajar seperti ini, umumnya siswa hanya sebagai penyimak atau pendengar, dan selama bertahun-tahun pola pendidikan seperti ini telah mengakar dalam sistem pendidikan Indonesia namun zaman sudah berubah, teknologi sudah mengalami perkembangan yang sangat pesat dan modern. Sejak keberadaan Virus *Corona* (COVID-19) di Indonesia pada bulan Maret 2020 menyebabkan seluruh aktivitas kehidupan menjadi terhambat. WHO, (2020)

menyatakan bahwa COVID 19 merupakan sebuah virus yang sangat cepat menular dan dapat menyebabkan kematian. Akibat dari pandemi COVID-19 membuat beberapa negara menerapkan kebijakan untuk memberlakukan *lockdown* dalam rangka mencegah penyebaran virus *Corona* termasuk Indonesia. Di Indonesia sendiri, diberlakukan kebijakan Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB) untuk menekan penyebaran virus ditengah masyarakat. Kebijakan ini membuat aktivitas kehidupan menjadi terganggu baik dalam aspek pendidikan, ekonomi, kebudayaan, politik dll. Kebijakan tersebut memaksa masyarakat untuk transisi dari cara manual ke media digital dalam menjalankan aktivitas sehari-hari. Hal ini mendorong dunia pendidikan harus mampu beralih ke media digital.

Kementrian pendidikan dan kebudayaan Kemendikbud, (2020) merespon Pembatasan Sosial Berskala Besar dengan kebijakan belajar daring atau yang dikenal dengan istilah *E-learning*. Pembelajaran yang dahulunya hanya didalam kelas kini mulai dapat dilakukan secara online. Dengan kemajuan ini seharusnya dapat dimanfaatkan dengan baik oleh para pelaku pendidikan untuk menghasilkan pembelajaran yang bermakna bagi siswa yang artinya dapat mengaitkan informasi baru kedalam struktur kognitif dirinya. Pembelajaran secara daring atau *E-learning* menjadi sebuah kebutuhan yang sangat mendesak dan penting untuk diimplementasikan ke seluruh tingkat pendidikan.

Pada dasarnya *E-learning* merupakan konsep atau metode pembelajaran yang memanfaatkan teknologi digital. Disamping itu para pakar pendidikan mendefenisikan *E-learning* sebagai proses pembelajaran jarak jauh dengan

menggabungkan prinsip pembelajaran yang di padukan dengan teknologi atau dapat diartikan bahwasistem pembelajaran tidak menitikberatkan pada pertemuan tatap muka langsung antara peserta didik dan pengajar dikelas. Melainkan, melalui proses digital yang dapat diakses dimana saja, dan kapan saja. Oleh karena itu sistem pendidikan harus siap melakukan lompatan untuk melakukan transformasi pembelajaran daring bagi semua siswa dan oleh semua guru untuk membangun kreatifitas, mengasah skill siswa, dan peningkatan kualitas diri dengan sistem, cara pandang dan pola interaksi dengan teknologi.

Pembelajaran *E-learning* saat ini memiliki berbagai *platform* yang menarik dan mudah diakses oleh peserta didik dan pendidik. Pada pembelajaran *E-learning*, *platform* yang sering digunakan diantaranya adalah: *Zoom*, *Google Classroom*, *Google Meet*, *Edmodo*, dll. Salah satu aplikasi *online* yang saat ini sering digunakan dalam membantu proses pembelajaran yaitu aplikasi *Zoom*. Hingga saat ini aplikasi ini telah di unduh lebih dari 500 juta kali dan telah digunakan tidak hanya oleh masyarakat indonesia melainkan telah digunakan secara global (*Playstore*, 2021). Penggunaan aplikasi ini pada dasarnya sejalan dengan tuntutan dampak dari revolusi industri 4.0 yang berfokus pada digitalisasi sistem atau berbasis teknologi. Aplikasi *Zoom* merupakan aplikasi *meeting online* dengan konsep *screen sharing*. Aplikasi ini memungkinkan penggunaanya bertatap muka dengan lebih dari 100 orang partisipan. Tidak hanya di PC atau laptop, aplikasi ini juga bisa diunduh di *smartphone* secara gratis. Aplikasi *Zoom* merupakan media yang efektif dalam melakukan diskusi atau pembahasan materi khususnya pelajaran ekonomi dikarenakan aplikasi

Zoom memiliki berbagai fitur-fitur yang mudah dan menarik seperti video, pesan grup dan audio serta *breakout room* yang memungkinkan adanya pembelajaran kelompok.

Dalam proses pembelajaran khususnya *E-learning* guru berperan penting dalam mempengaruhi keberhasilan aktivitas belajar, dikarenakan guru berperan sebagai moderator pada saat pembelajaran berlangsung. Oleh sebab itu, guru memiliki peran yang penting untuk mengembangkan aktivitas belajar pada siswa, yakni dengan menciptakan suatu model pembelajaran yang mendukung siswa agar memiliki aktivitas belajar yang tinggi. Salah satu cara yang dilakukan oleh guru untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa adalah dengan menggunakan model dan metode pembelajaran yang sesuai dengan materi pembelajaran dan merangsang siswa belajar secara aktif.

Ada banyak metode atau model pembelajaran yang bisa digunakan untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran ekonomi salah satunya dengan menggunakan model *problem based learning*.

Shoimin (2018: 130) mengatakan bahwa “Model *problem based learning* adalah metode pengajaran yang bercirikan adanya permasalahan nyata sebagai konteks untuk para peserta didik belajar berpikir kritis dan keterampilan memecahkan masalah dan memperoleh keterampilan”

Salah satu ciri model *Problem Based Learning* yaitu pembelajaran menggunakan/mengaitkan masalah dunia nyata dalam proses belajar mengajar,

dalam pembelajaran ekonomi khususnya materi lembaga keuangan sangat menekankan pada permasalahan nyata yang dapat dilihat dan diamati secara langsung oleh peserta didik dalam kehidupan sehari-hari dimana dalam beraktivitas peserta didik pasti akan sering menjumpai produk lembaga keuangan seperti bank, pegadaian, asuransi. Maka dari itu model *problem based learning* sangat efektif dalam merangsang aktivitas siswa karena pembelajaran berbasis masalah tidak dirancang untuk membantu guru memberikan informasi sebanyak banyaknya kepada peserta didik, melainkan untuk membantu peserta didik mengembangkan kemampuan berpikir, kemampuan dalam memecahkan masalah dan keterampilan intelektual.

Penelitian mengenai model *Problem Based Learning* pernah dilakukan oleh beberapa peneliti sebelumnya salah satunya Penelitian yang dilakukan oleh Nurridha Rahmania Yusuf, dkk pada tahun 2020 dengan judul “Pengaruh model PBL dengan media *Google Classroom* terhadap aktivitas dan hasil belajar siswa.” Menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan model *problem based learning* terhadap aktivitas dan hasil belajar siswa pada materi gelombang bunyi di SMA N Pakusari.

Permasalahan yang sering muncul pada proses pembelajaran khususnya pembelajaran *E-learning* di sekolah SMK Negeri 1 Pematangsiantar yaitu rendahnya minat siswa untuk terlibat langsung dalam proses pembelajaran dimana siswa lebih memilih diam, serta kurangnya keinginan untuk bertanya pada hal yang belum mereka pahami. Hal ini terlihat pada siswa kelas X Akuntansi di SMK Negeri 1 Pematangsiantar. Berdasarkan observasi

pengamatan dan wawancara pada guru bidang studi yang telah dilakukan penulis di SMK Negeri 1 Pematangsiantar penulis menemukan permasalahan yang dihadapi siswa yaitu kesadaran siswa untuk belajar dan ikut serta secara aktif dalam kegiatan belajar mengajar yang terbilang masih kurang, hanya sedikit siswa yang mau berperan aktif seperti bertanya maupun mengajukan pendapat. Siswa juga cenderung kurang aktif dalam berinteraksi dengan guru dan siswa lainnya. Proses pembelajaran yang individualis membuat siswa cenderung melakukan kegiatan lain yang tidak berhubungan dengan kegiatan pembelajaran. Hal ini dibuktikan dengan banyaknya siswa yang mematikan kamera dan suara pada aplikasi Zoom dan ketika mereka dipanggil untuk menanggapi pertanyaan atau pernyataan banyak siswa yang membutuhkan waktu lama bahkan tidak merespon pertanyaan atau pernyataan tersebut, serta banyak didapati siswa yang hanya sekedar mengisi absen saja tanpa adanya aktivitas selama pembelajaran. Hal ini kemudian berimplikasi pada hasil belajar siswa yang rendah, hal ini dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1.1 Rekapitulasi Nilai Ulangan Harian Ekonomi Siswa Kelas X AK SMK Negeri 1 Pematangsiantar Tahun Pembelajaran 2020/2021

Kelas	Jumlah Siswa	KKM	Persentase Nilai Siswa	
			Tuntas	Tidak Tuntas
X AK 1	34 Orang	75	14 siswa (41%)	20 siswa (59%)
X AK 2	35 Orang	75	15 siswa (43%)	20 siswa (57%)
X AK 3	31 orang	75	13 siswa (42%)	18 siswa (58%)

Jumlah	42 %	58%
---------------	-------------	------------

Sumber : Daftar Nilai Siswa Pada Guru Mata Pelajaran di SMK N 1 P. Siantar

Daftar nilai yang ada pada tabel menunjukkan bahwa dengan nilai KKM 75, masih banyak siswa yang belum tuntas dalam mengerjakan soal-soal yang diberikan guru. Dari ketiga kelas tersebut dapat dilihat bahwasanya rata-rata tingkat ketuntasan mencapai 42% dan rata-rata tidak tuntas 58%. Selain dari siswa, permasalahan dalam proses belajar-mengajar juga berasal dari guru yang bersangkutan. Dalam menyampaikan materi guru cenderung menggunakan metode konvensional dan satu arah. Metode konvensional yang dimaksud disini adalah pembelajaran yang penyampaian materinya diuraikan oleh guru dengan media pembelajaran yang standar, misalnya *powerpoint* atau tanpa media pembelajaran kemudian memberikan soal (penugasan) kepada siswa dengan materi terbatas. Metode tersebut bagi siswa dianggap kurang menarik sehingga mengakibatkan siswa cenderung kurang tertarik untuk memperhatikan materi yang disampaikan dan melakukan kegiatan lain yang tidak berhubungan dengan materi. Selain itu, bagi siswa guru masih dianggap sebagai satu-satunya sumber belajar sehingga siswa cenderung malas aktif mencari sumber-sumber belajar lainnya dan malas mengeksplorasi materi yang diperoleh.

Berdasarkan uraian dari latar belakang masalah diatas maka penulis tertarik untuk melakukan suatu penelitian yang berjudul **“Pengaruh Model *Problem Based Learning* Dengan Menggunakan *E-learning* Berbasis**

Aplikasi ZOOM Terhadap Aktivitas Dan Hasil Belajar Ekonomi Siswa Kelas X Jurusan Akuntansi SMK Negeri 1Pematangsiantar”

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka yang menjadi identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Siswa masih belum aktif dalam kegiatan proses belajar mengajar.
2. Model pembelajaran yang diterapkan guru dalam proses pembelajaran kurang bervariasi, guru hanya menggunakan metode konvensional saja disetiap pembelajaran ekonomi.
3. Siswa belum mampu diajak berpikir kritis, sehingga berdampak pada rendahnya hasil belajar ekonomi siswa pada mata pelajaran ekonomi.
4. Guru belum menggunakan model *Problem Based Learning* dalam pembelajaran Ekonomi.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang di atas, peneliti membatasi permasalahan mengingat keterbatasan penulis baik waktu dan kemampuan penulis. Dengan pembatasan masalah maka penulis dapat lebih cermat dan teliti. Adapun batasan masalah:

1. Model pembelajaran yang diteliti adalah *Model Problem Based Learning* berbasis aplikasi ZOOM.

2. Hasil yang diteliti yakni aktivitas belajar pada mata pelajaran ekonomi kelas X AK Di SMK Negeri 1 Pematangsiantar tahun pelajaran 2020/2021.
3. Hasil yang diteliti yakni hasil belajar pada mata pelajaran ekonomi kelas X AK Di SMK Negeri 1 Pematangsiantar tahun pelajaran 2020/2021.

1.4 Rumusan Masalah

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

1. Apakah terdapat pengaruh antara model pembelajaran *Problem Based Learning* berbasis aplikasi Zoom dengan model *Direct Instruction* terhadap aktivitas belajar siswa kelas X AK di SMK Negeri 1 Pematangsiantar T.P 2020/2021?
2. Apakah terdapat pengaruh antara model pembelajaran *Problem Based Learning* berbasis aplikasi Zoom dengan model *Direct Instruction* terhadap hasil belajar siswa kelas X AK di SMK Negeri 1 Pematangsiantar T.P 2020/2021?

1.5 Tujuan Penelitian

1. Untuk melihat pengaruh antara model pembelajaran *Problem Based Learning* berbasis aplikasi Zoom dengan model *Direct Instruction* terhadap aktivitas belajar siswa kelas X AK di SMK Negeri 1 Pematangsiantar T.P 2020/2021?
2. Untuk melihat pengaruh antara model pembelajaran *Problem Based Learning* berbasis aplikasi Zoom dengan model *Direct Instruction*

terhadap aktivitas belajar siswa kelas X AK di SMK Negeri 1 Pematangsiantar T.P 2020/2021?

1.6 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian diatas, mamfaat yang diperoleh dari penelitian adalah:

a. Bagi siswa

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa dalam teori maupun praktik, meningkatkan perhatian siswa terhadap mata pelajaran ekonomi, membiasakan siswa agar memakai sumber belajar yang mengikuti perkembangan teknologi agar pengetahuan yang ada diserap secara optimal.

b. Bagi Guru

Dapat menjadi pertimbangan bagi guru untuk menerapkan model *Problem Based Learning*, Menambah wawasan guru dalam menentukan model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa, perkembangan teknologi, tujuan pembelajaran, serta acuan guru apabila ingin menerapkan model pembelajaran *E-learning* berbasis aplikasi *Zoom* pada mata pelajaran Ekonomi .

c. Bagi Sekolah

Sebagai bahan masukan bagi pihak sekolah dan guru-guru, khususnya guru mata pelajaran Ekonomi untuk mengetahui sejauh mana model *problem based learning* berbasis aplikasi google *Zoom* dapat

meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. Memberikan kontribusi pada sekolah dalam rangka perbaikan kualitas pembelajaran ekonomi sehingga dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa.

d. Bagi Peneliti

Menambah pengalaman bagi peneliti dalam menerapkan ilmu yang diperoleh selama di perkuliahan mengenai pengembangan pembelajaran yang diterapkan dalam dunia pendidikan, memenuhi syarat untuk mendapat gelar sarjana dan acuan peneliti mempraktikkan model pembelajaran yang diteliti sebelumnya ketika menjadi seorang guru mata pelajaran ekonomi.