

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan zaman merupakan suatu proses perubahan kearah yang lebih modern. Perkembangan zaman biasanya diiringi dengan perkembangan teknologi karena zaman akan berkembang sesuai dengan perkembangan teknologi. Teknologi dikembangkan sesuai kebutuhan zaman, yang dimana zaman sangat dipengaruhi oleh kebutuhan manusia. Semakin canggihnya otak dan kemampuan manusia, maka produk yang dihasilkan juga akan semakin bagus.

Teknologi pada saat ini mengalami pertumbuhan yang pesat. Seiring dengan berkembangnya teknologi yang mendunia telah berpengaruh dalam segala aspek kehidupan baik dibidang ekonomi, politik, seni, kebudayaan dan terkhususnya dibidang pendidikan. Teknologi diciptakan untuk memberikan manfaat positif bagi setiap penggunanya dan juga memberikan kemudahan dalam melakukan suatu aktivitas. Namun selain memberikan manfaat positif, teknologi ini juga bisa memberikan manfaat negatif jika digunakan dengan tidak bijak.

Dengan adanya teknologi, hal ini sangat banyak memberikan kemudahan bagi dunia terkhusus di bidang pendidikan. Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Pendidikan Nasional Bab 1 Ayat 1 pengertian pendidikan yaitu sebagai berikut:

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasa belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki potensi spritual

keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Pendidikan di Indonesia umumnya dan biasanya dilakukan secara tatap muka di gedung sekolah. Namun seiring berkembangnya zaman dan teknologi, pendidikan sudah bisa dilakukan secara online dan jarak jauh khususnya ditengah pandemi covid-19 seperti yang terjadi saat ini, perkembangan teknologi ini sangat membantu berlangsungnya kegiatan pendidikan.

Seiring dengan perkembangannya, teknologi telah menyediakan sarana/wadah dalam perberlangsungan kegiatan pendidikan jarak jauh/*online* dalam bentuk aplikasi yang bisa diakses menggunakan *smartphone* maupun komputer serta laptop. Aplikasi sarana pendukung pembelajaran yang bisa kita temukan pada saat ini seperti *google classroom*, *google meet*, *zoom*, *admodo*, *WhatsApp* dan masih banyak lagi yang bisa digunakan sebagai sarana/wadah untuk berlangsungnya proses belajar mengajar. Sementara sarana pendukung pembuatan media pembelajaran juga telah banyak tersedia seperti aplikasi *microsoft* yang dapat digunakan dalam pembuatan media pembelajaran dalam bentuk tulisan (huruf/angka), aplikasi pembuatan video yang bisa dimanfaatkan sebagai media belajar juga tersedia seperti contohnya *powtoon* , sehingga memudahkan tenaga pendidik dalam pembuatan media belajar. Sehingga dengan berkembangnya teknologi ini, tidak lagi mempersulit proses berlangsungnya pembelajaran online atau pembelajaran daring seperti yang terjadi pada masa pandemi Covid-19 ini.

Corona Virus atau lebih dikenal dengan sebutan Covid-19 adalah penyakit menular yang disebabkan oleh virus corona. Covid-19 merupakan sebuah virus

yang berasal dari negara Cina yaitu dari kota Wuhan. Virus ini telah menyebar hampir keseluruhan dunia. Virus ini merupakan sebuah virus yang menyerang daya tahan tubuh manusia dan penyebarannya begitu cepat. Virus Corona atau Covid-19 masuk ke Indonesia sejak Maret 2020 dan dengan waktu yang singkat menyebar kesetiap provinsi di Indonesia.

Menurut WHO, covid-19 memiliki beberapa gejala yang dimana gejala itu merupakan gejala umum dan gejala tidak umum. Adapun gejala yang umum adalah seperti demam, batuk kering dan kelelahan. Sementara itu, gejala yang tidak umum adalah :

- 1) Rasa tidak nyaman dan nyeri
- 2) Nyeri tenggorokan
- 3) Diare
- 4) Konjungtivitas (mata merah)
- 5) Sakit kepala
- 6) Hilang nya indera perasa atau indera penciuman
- 7) Ruam pada kulit, atau perubahan warna pada jari tangan atau jari kaki.

Covid-19 sangat berdampak terhadap keadaan suatu negara, baik itu dari segi politik, ekonomi, budaya, dan terkhususnya dibidang pendidikan. Virus ini banyak mengubah kebiasaan masyarakat seperti jaga jarak satu sama lain, wajib menggunakan masker, dan menghindari kerumunan. Sebelum virus ini menyebar ke Indonesia, masyarakat masih bebas berinteraksi dengan masyarakat lainnya dan pendidikan disekolah masih dilakukan secara tatap muka. Setelah virus ini menyebar, kebiasaan-kebiasaan diatas menjadi dibatasi, terkhususnya dibidang

pendidikan, sekolah tidak lagi menggunakan pembelajaran tatap muka, melainkan pembelajaran *online* atau *e-learning*.

Pembelajaran *e-learning* adalah suatu kegiatan pembelajaran yang berlangsung secara online dengan bantuan teknologi. Menurut Munir (2009:169) *E-Learning* adalah proses belajar mengajar yang memanfaatkan penggunaan teknologi dengan bantuan internet. Istilah *e-learning* lebih tepat ditujukan sebagai usaha untuk membuat sebuah transformasi proses pembelajaran yang ada di sekolah maupun di perguruan tinggi kedalam bentuk digital yang dijumpai teknologi internet. Pada masa pandemi covid-19 ini, setiap sekolah yang tersebar diseluruh Indonesia menerapkan pembelajaran *online*, yaitu belajar dengan menggunakan teknologi seperti *smartphone*, laptop, komputer dan lainnya menggunakan bantuan internet.

Dalam penelitian ini pembelajaran *e-learning* yang digunakan adalah dengan metode jarak jauh menggunakan aplikasi *WhatsApp*. Adapun alasan penelitian ini melakukan penelitian dengan menggunakan aplikasi *WhatsApp* adalah karena sekolah yang menjadi objek penelitian ini lebih sering belajar menggunakan aplikasi *WhatsApp*. Menurut pra-survey yang dilakukan penulis di SMA Negeri 1 Laeparira dengan mewawancarai guru ekonomi didapatkan alasan mengapa mereka melaksanakan pembelajaran *online/E-Learning* melalui aplikasi *WhatsApp*. Adapun alasan mereka menggunakan aplikasi *WhatsApp* adalah karena aplikasi tersebut sudah dimiliki semua siswa, pemakaiannya yang cukup mudah, ruang penyimpanan *smart phone* siswa yang masih terbatas, dan melalui

whatsApp guru dapat melihat apakah peserta didik sudah membaca pesan atau materi yang disampaikan.

Sama halnya dengan pembelajaran tatap muka, dalam pembelajaran *e-learning* atau pembelajaran online ini juga proses pembelajaran tidak lepas dari yang namanya media pembelajaran. Media pembelajaran sangat berfungsi untuk merangsang minat siswa untuk aktif dalam pembelajaran karena semakin menarik media yang digunakan dalam belajar, maka minat untuk ikut serta dalam pembelajaran akan semakin tinggi. Media video adalah salah satu media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran baik pembelajaran tatap muka maupun pembelajaran online. Media video dapat dimanfaatkan dalam proses belajar mengajar karena dapat memberikan pengalaman kepada peserta didik. Diharapkan dengan memanfaatkan media video sebagai media belajar maka minat dan hasil belajar siswa meningkat khususnya dalam mata pelajaran ekonomi.

Mata pelajaran ekonomi adalah bagian dari mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial yang dipelajari di sekolah yang mempelajari tentang perilaku individu dan masyarakat dalam usaha memenuhi kebutuhan hidup yang tak terbatas dengan memanfaatkan alat pemenuh kebutuhan yang terbatas. Secara umum pelajaran ekonomi ini dibahas secara lebih rinci di Sekolah Menengah Atas (SMA), sementara di Sekolah Menengah Pertama (SMP) dan Sekolah Dasar (SD) masih dibahas dalam pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial secara umum.

Tenaga pendidik yang menggunakan media pembelajaran yang bervariasi akan meningkatkan minat belajar siswa, dan ketika minat belajar siswa meningkat

maka hasil belajar siswa juga meningkat. Hal ini juga berpengaruh pada mata pelajaran ekonomi karena mata pelajaran ekonomi merupakan mata pelajaran yang sangat penting karena merupakan pelajaran yang penerapannya dalam masyarakat sangat banyak terjadi.

Dalam penelitian ini peneliti menerapkan media video sebagai media belajar karena menurut penulis dengan media video penyampaian materi akan lebih mudah dilakukan. Media video yang dimaksudkan dalam penelitian ini adalah media video yang berisikan tentang materi pembelajaran yang disertakan dengan contoh nyata/pengaplikasiannya dalam kehidupan sehari-hari sehingga peserta didik lebih paham tentang materi yang sedang dipelajari. Media video ini juga dibuat semenarik mungkin untuk menarik minat peserta didik dan meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam belajar khususnya dalam belajar ekonomi.

Media video berpengaruh terhadap minat dan hasil belajar siswa dapat dibuktikan dengan beberapa penelitian relevan atau penelitian terdahulu yang telah diuji. Penelitian relevan yang dilakukan oleh Penelitian yang dilakukan oleh Feri Ardiansah (2019) yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Video Terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa XI Pada Pelajaran PAI di SMA YPI Tunas Bangsa Palembang”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media video berpengaruh signifikan terhadap minat belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari kelas hasil eksperimen yang diperoleh peneliti yaitu 2% sangat tinggi, dan 98 % tinggi. Sementara dikelas yang tidak menggunakan media terdapat 98% tinggi, 2% tinggi dan tidak terdapat untuk sangat tinggi.

Penelitian selanjutnya Febrian Arif Budiman pada (2018) dengan judul “Pengaruh Penggunaan Video Pembelajaran Terhadap Minat Belajar Siswa kelas X Pada Mata Pelajaran Roda dan Ban di SMK Muhammadiyah 3 Yogyakarta”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa dengan menggunakan media video pembelajaran minat belajar siswa lebih tinggi dibandingkan dengan kelas yang tidak menggunakan media pembelajaran. Hal ini bisa dibuktikan dengan hasil uji-tpada data minat belajar setelah perlakuan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol yang diperoleh *t-hitung* sebesar 7,739 dan *t-table* sebesar 1.993; dengan skor rata-rata untuk kelas eksperimen lebih tinggi dari pada kelas kontrol (125,500>107,3889).

Penelitian yang dilakukan oleh Alfian Novrizal pada (2015) dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Video Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Geografi”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media video sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa yang dapat dilihat dari hasil post test dengan *t*hitung= 4,84 dan untuk *t*tabel = 1,66 diperoleh pada taraf signifikan 0,05.

Minat adalah perasaan senang akan suatu hal yang muncul dari dalam diri sendiri. Dalam hal belajar minat ini sangat dibutuhkan agar siswa dapat menikmati pembelajaran yang sedang berlangsung. Berdasarkan wawancara dengan beberapa siswa yang sekolah di SMA Negeri 1 Laeparira diperoleh data bahwa sebagian besar peserta didik merasa bosan dalam pembelajaran *e-learning* karena masih menggunakan media konvensional seperti guru hanya memberikan materi, memberikan tugas tanpa menjelaskan materi sehingga peserta didik kurang paham dengan materi pembelajaran yang menjadikan minat mereka dalam

bembelajaran semakin rendah. Ketika minat belajar siswa rendah, hal ini juga akan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa yaitu ditemukan hasil belajar siswa yang cukup rendah.

Selain merangsang minat belajar siswa, media pembelajaran juga sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa khususnya dalam mata pelajaran ekonomi. Semakin siswa tertarik akan suatu media, maka rasa ingin tau tentang hal itu akan semakin tinggi dan hal ini tentunya juga sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil pra-survey yang dilakukan di SMA Negeri 1 Laeparira, diperoleh data hasil belajar ekon omi siswa yang pertama dan kedua, berikut adalah data yang diperoleh :

Tabel 1. 1
Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi

Kelas	Jumlah siswa	KKM	Jumlah siswa yang memperoleh		% Rata-rata UH	Jumlah siswa yang memperoleh		% Rata-rata UH
			≥ 75 KKM			≤ 75 KKM		
			UH 1	UH 2		UH 1	UH 2	
XI IPS 1	32	75	15	14	44%	18	19	56%
XI IPS 2	32	75	16	13	45%	16	20	55%
XI IPS 3	30	75	15	13	47%	15	17	53%
TOTAL	94		31	27	45%	34	39	55%

Sumber : *DKN Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI IPS SMA Negeri 1 Lae Parira*

Dari tabel diatas, dapat kita lihat hasil belajar siswa masih cukup rendah, dimana jumlah siswa yang lolos KKM masih lebih sedikit dibandingkan dengan jumlah yang tidak lolos KKM. Lebih spesifiknya dapat kita lihat dimana yang lulus di kelas XI IPS 1 adalah sebesar 44% dan yang tidak lulus sebesar 56%. Di kelas XI IPS 2 yang lulus sebesar 45% dan yang tidak lulus sebesar 55%. Dan di

XI IPS 3 yang lulus 47 % dan yang tidak lulus 53 %. Rendahnya minat dan hasil belajar siswa dipengaruhi media pembelajaran yang digunakan.

Berdasarkan uraian latar belakang masalah diatas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Pembelajaran *E-Learning* Melalui Aplikasi *WhatsApp* Menggunakan Media Pembelajaran Berbasis Media Video Terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa Kelas XI Mata Pelajaran Ekonomi di SMA Negeri 1 Laeparira “**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka penulis dapat mengidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Metode Pembelajaran Ekonomi yang digunakan masih bersifat monoton sehingga antusias siswa dalam belajar kurang meningkat khususnya dalam pembelajaran *E-Learning*.
2. Kurangnya minat belajar siswa yang terjadi karena media belajar yang diberikan terbatas.
3. Rendahnya hasil belajar siswa karena kurang maksimal dalam belajar akibat dari media belajar yang digunakan kurang menarik perhatian siswa dalam belajar.

1.3 Batasan Masalah

Agar penelitian ini tidak menyimpang dari pokok permasalahan dan untuk menghindari kemungkinan meluasnya masalah yang akan diteliti, maka

berdasarkan identifikasi masalah diatas penulis membatasi permasalahan dalam penelitian ini yaitu:

1. Objek penelitian dibatasi pada media pembelajaran yang terdiri dari media video yang diterapkan dengan *E-Learnig* melalui aplikasi *WhatsApp*.
2. Hasil yang diteliti yaitu minat dan hasil belajar siswa kelas XI mata pelajaran ekonomi di SMA Negeri 1 Laeparira.

1.4 Rumusan Masalah

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

1. Apakah terdapat pengaruh antara media pembelajaran yang menggunakan media video dengan yang menggunakan media konvensional terhadap minat belajar siswa kelas XI mata pelajaran ekonomi di SMA Negeri 1 Laeparira ?
2. Apakah terdapat pengaruh antara media pembelajaran yang menggunakan media video dengan yang menggunakan media konvensional terhadap hasil belajar siswa kelas XI mata pelajaran ekonomi di SMA Negeri 1 Laeparira?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan dari dilakukannya penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui pengaruh antara media pembelajaran yang menggunakan media video dengan yang menggunakan media konvensional

terhadap minat belajar siswa kelas XI mata pelajaran ekonomi di SMA Negeri 1 Laeparira.

2. Untuk mengetahui pengaruh antara media pembelajaran yang menggunakan media video dengan yang menggunakan media konvensional terhadap hasil belajar siswa kelas XI mata pelajaran ekonomi di SMA Negeri 1 Laeparira.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian yang diharapkan dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Dapat memberikan informasi kepada tenaga pendidik tentang penggunaan media pembelajaran khususnya media video mampu mempengaruhi minat dan hasil belajar siswa.
2. Sebagai bahan masukan bagi tenaga pendidik, sejauh mana pengaruh media video mempengaruhi minat dan hasil belajar siswa.
3. Bagi penulis penelitian ini bermanfaat menambah pengalaman dalam menerapkan ilmu yang diperoleh selama perkuliahan mengenai pengembangan pembelajaran yang diterapkan dalam dunia pendidikan, memenuhi syarat untuk mendapatkan gelar sarjana pendidikan dan mengupayakan peningkatan minat dan hasil belajar siswa melalui pengaruh media video dalam pembelajaran *e-learning* ketika sudah menjadi guru.