

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu wahana untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia, karena keberhasilan dunia pendidikan sebagai faktor penentu tercapainya tujuan pembangunan nasional dibidang pendidikan yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa. Bangsa yang cerdas berarti bangsa yang memiliki ilmu pengetahuan. Ilmu pengetahuan tersebut dapat diperoleh melalui kegiatan belajar mengajar. Pendidikan akan memberikan pemberdayaan sumber daya manusia dalam mengembangkan dirinya sendiri sesuai dengan potensi yang dimiliki. Artinya, pemberdayaan adalah pembebasan seseorang dari kendali yang kaku dan membuat kebebasan tersebut untuk bertanggung jawab terhadap ide, keputusan, dan tindakannya dalam belajar.

Mengingat pentingnya pendidikan, maka sekarang ini pemerintah sangat memperhatikan pembangunan bidang pendidikan tersebut. Hal ini dibuktikan dengan upaya pemerintah dalam memperkuat sistem pendidikan nasional. Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis, serta bertanggung jawab.

Dalam proses pembelajaran, guru memiliki peranan yang sangat penting dalam menciptakan kualitas pembelajaran yang baik. Dari proses pembelajaran siswa memperoleh hasil belajar yang merupakan hasil interaksi dari siswa dengan lingkungan belajarnya. Dalam hal ini guru berperan untuk mencapai keberhasilan dalam proses pembelajaran. Dimana guru dalam kegiatan pembelajaran harus memiliki seni untuk memadukan antara pembelajaran dan strategi mengajar yang tepat untuk menciptakan proses pembelajaran yang efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran. Guru dituntut untuk mampu menciptakan kondisi dan suasana belajar yang menyenangkan, menarik, dan memotivasi serta melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran.

Untuk mencapai keberhasilan dalam kegiatan pembelajaran guru juga perlu memperhatikan komponen-komponen pembelajaran yaitu tujuan, materi, sarana dan prasarana, media pembelajaran, lingkungan belajar, strategi belajar mengajar dan evaluasi. Semua komponen tersebut sangat mempengaruhi kualitas pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar sebagai implikasi dari proses pembelajaran. Kualitas pembelajaran yang baik akan menghasilkan hasil belajar yang baik pula. Hasil belajar adalah tingkat penguasaan yang dicapai dalam mengikuti program belajar mengajar sesuai dengan tujuan pendidikan yang telah ditetapkan. Hasil belajar yang diperoleh setiap siswa biasanya berbeda, antara mata pelajaran yang satu dengan yang lain. Hasil belajar akan baik jika proses belajar mengajar berlangsung secara efektif dan siswa mengikuti semua kegiatan pembelajaran dengan aktif. Guru sebagai fasilitator dan motivator harus mampu dan berusaha mendesain pembelajaran dengan cara terbaik agar dapat

membangkitkan motivasi belajar siswa dan materi pelajaran yang dibelajarkan dapat diserap oleh siswa dengan mudah.

Pemilihan model pembelajaran yang tepat dapat membangun siswa untuk berpikir kritis serta melatih daya ingatnya akan poin-poin penting materi pelajaran terutama mata pelajaran ekonomi dan bisnis yang terdapat istilah-istilah asing yang membutuhkan ketepatan penulisan serta penggunaan bahasa yang tepat. Dengan demikian, siswa dapat mencapai hasil belajar sesuai dengan tujuan yang telah direncanakan dan KKM yang telah ditentukan oleh sekolah.

Namun kenyataannya, ketika proses belajar mengajar berlangsung masih banyak guru khususnya guru mata ekonomi dan bisnis yang mendominasi atau mengajar dengan model konvensional yang menyebabkan siswa belajar pasif, duduk, diam, mendengar, mencatat, atau menghafal sehingga siswa merasa bosan dan kurang berminat dalam menerima pelajaran yang disampaikan oleh guru. Akhirnya cenderung siswa menyimpan segala kesulitan yang ditemui saat belajar tanpa ada usaha dan cara menyelesaikannya. Kondisi menjadikan siswa sulit dalam belajar, kemudian merasakan kejenuhan dan keinginan agar proses belajar mengajar cepat selesai. Bahkan terkadang belum proses belajar mengajar selesai, siswa cenderung mencari alasan agar bisa keluar dari kelas untuk menghilangkan kejenuhan. Karena hanya guru yang aktif di kelas tanpa melibatkan siswa, akhirnya berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa.

Penerapan suatu model pembelajaran memiliki satu komponen yang perlu diperhatikan agar suatu model pembelajaran dapat berkesinambungan dan memberikan pengaruh dalam pelaksanaannya. Komponen tersebut yaitu desain,

aplikasi/implementasi, dan manajemen atau *maintenance*. berkaitan dengan pembelajaran, pemanfaatan teknologi informasi dalam hal ini *e-learning* di perlukan tidak hanya pendidik yang terampil memanfaatkan teknologi untuk pembuatan bahan ajar, akan tetapi diperlukan suatu rancangan agar dapat melaksanakan pembelajaran secara efektif.

Pada saat peneliti sedang melaksanakan Program Pengalaman Lapangan Terpadu (PPLT) di SMK Negeri 7 Medan, masih banyak siswa yang hasil belajarnya dibawah KKM. Hal ini memberikan suatu dorongan dalam diri peneliti untuk terus berkontribusi melakukan eksperimen tentang apa sebenarnya yang terjadi kepada siswa tersebut, mengingat pada saat melaksanakan PPLT tidak sepenuhnya menjadi tanggung jawab peneliti untuk mengajar siswa tersebut. Hasil belajar siswa setelah tidak melaksanakan PPLT juga tetap sama dimana nilai ulangan harian masih rendah. Ini menjadi suatu permasalahan yang dihadapi siswa tersebut.

Setelah mengamati dari hasil Program Pengalaman Lapangan, peneliti juga melakukan observasi di SMK Negeri 7 Medan, dimana guru menyajikan materi pelajaran khususnya pelajaran ekonomi dan bisnis, guru lebih dominan di dalam kelas. Peneliti juga mengamati bahwa : 1). Ada siswa bersikap pasif, hanya mengikuti instruksi dari guru tanpa ada respon timbal balik (*feedback*). 2). Hampir tidak pernah ada siswa bertanya tentang materi yang disampaikan. 3). Saat mengerjakan tugas atau latihan, ada siswa yang hanya menunggu temannya selesai tanpa ada usaha untuk mengerjakan sendiri atau berdiskusi untuk

memecahkan masalah peajaran tersebut. Hal ini juga akan mempengaruhi hasil belajar siswa.

Dari hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti ketika guru mata pelajaran ekonomi dan bisnis menyampaikan materi di kelas ternyata banyak siswa yang hanya mengikuti apa yang dikatakan guru dan tidak kreatif dalam belajar. Hal ini terlihat dari aktivitas siswa di dalam kelas yang cenderung pasif. Siswa tidak banyak bertanya dan tidak banyak menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru, siswa tidak berani mengungkapkan pendapatnya dan cenderung menunggu jawaban dari guru. Hal lain yang dilihat oleh peneliti dalam observasi yang dilakukan di sekolah, bahwasanya siswa cenderung memanfaatkan teknologi untuk hal-hal yang tidak berkaitan dalam proses pembelajaran di sekolah. Salah satu contoh, guru memberi kebebasan untuk membawa HP di kelas, tetapi siswa memanfaatkan itu untuk kesenangan pribadi, salah satunya untuk *chatting* dengan teman-temannya ketika proses pembelajaran sedang berlangsung.

Rendahnya hasil belajar siswa dapat dilihat dari data kumpulan nilai ujian tengah semester mata pelajaran ekonomi dan bisnis yang diperoleh dari guru yang mengampu. Dari 36 siswa kelas X ADM 2 masih terdapat hasil belajar siswa korespondensi yang belum memenuhi ketuntasan sebesar 62,4 %, sedangkan siswa kelas X ADM 3 dengan jumlah 36 siswa sebesar 61,1 %. Secara rinci dapat dilihat berdasarkan tabel 1.1. berikut :

**Tabel 1.1.**  
**Rekapitulasi Nilai Ulangan Harian SMK Negeri 7 Medan**  
**Kelas X Semester Ganjil T.P. 2017/2018**

Kelas	Jumlah Siswa	KKM	Jumlah Siswa yang Tuntas			Jumlah Siswa yang Tidak Tuntas		
			U1	U2	%	U1	U2	%
X ADM 1	36	70	12	11	31,9	24	25	68,1
X ADM 2	36	70	13	14	37,6	23	22	62,4
X ADM 3	36	70	14	15	40,2	22	21	59,8
X ADM 4	36	70	14	13	37,6	22	23	62,4
X ADM 5	36	70	13	16	40,2	23	20	59,8
X ADM 6	36	70	12	15	37,4	24	21	62,6
<b>Total</b>	<b>219</b>	<b>-</b>	<b>78</b>	<b>84</b>	<b>37,4</b>	<b>138</b>	<b>132</b>	<b>62,6</b>

(Sumber : Data Nilai Guru Mata Pelajaran Ekonomi dan Bisnis)

Berdasarkan observasi dan wawancara dengan siswa dan guru, peneliti mendapatkan informasi bahwa penyebab rendahnya hasil belajar siswa yaitu penggunaan model dan media pembelajaran pada mata pelajaran tersebut, dimana guru masih bersifat konvensional dengan menggunakan metode ceramah, dan tanya jawab. Selain itu, hal tersebut juga di pengaruhi oleh kreativitas siswa yang rendah. Oleh karena itu, pembaharuan dalam hal pembelajaran penting untuk disadari dan diimplementasikan dalam pendidikan karena belajar bukan proses penyerapan pengetahuan, tetapi belajar haruslah merupakan upaya mengkonstruksi pengetahuan.

Penggunaan *E-learning* sebagai media pembelajaran dapat di fungsikan sebagai pelengkap (komplemen) maupun suplemen untuk meningkatkan pembelajaran di dalam kelas, sehingga dapat membantu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi dan meningkatkan kegiatan pembelajaran di sekolah.

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian eksperimen dengan judul “Pengaruh penggunaan E-Learning dan Kreativitas Siswa Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Ekonomi Dan Bisnis Di Smkn 7 Medan T.P 2017/2018”

### **1.2. Identifikasi Masalah**

1. Perbedaan hubungan belajar ekonomi antara siswa yang di belajarkan dengan menggunakan *E-learning* dengan konvensional di kelas X ADM SMK Negeri 7 Medan T.P. 2017/2018
2. Pengaruh interaksi antara penggunaan *E-learning* dan kreativitas terhadap hasil belajar siswa kelas X ADM SMK Negeri 7 Medan T.P. 2017/2018
3. Perbedaan hasil belajar ekonomi dan bisnis antara siswa yang memiliki kreativitas tinggi di belajarkan dengan *E-learning* dengan siswa yang di belajarkan dengan model pembelajaran konvensional kelas X ADM SMK Negeri 7 Medan T.P. 2017/2018
4. Perbedaan hasil belajar ekonomi dan bisnis antara siswa yang memiliki kreativitas rendah di belajarkan dengan *E-learning* dengan siswa yang di belajarkan dengan model pembelajaran konvensional kelas X ADM SMK Negeri 7 Medan T.P. 2017/2018

### **1.3. Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, maka batasan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Model pembelajaran yang akan diteliti adalah model pembelajaran penggunaan *E-Learning* dan model pembelajaran konvensional sebagai pembandingan
2. Kreativitas belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi dan bisnis kelas X SMKN 7 MEDAN Tahun Pembelajaran 2017/1018.
3. Hasil belajar yang akan diteliti adalah hasil belajar mata pelajaran ekonomi dan bisnis siswa kelas X ADM SMK Negeri 7 Medan T.P. 2016/2017.

#### **1.4. Rumusan Masalah**

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

1. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar ekonomi antara siswa yang di belajarkan dengan menggunakan *E-learning* dengan model pembelajaran konvensional di kelas X ADM SMK Negeri 7 Medan T.P. 2017/2018?
2. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar ekonomi dan bisnis antara siswa yang memiliki kreativitas tinggi di belajarkan dengan *E-learning* dengan siswa yang di belajarkan dengan model pembelajaran konvensional kelas X ADM SMK Negeri 7 Medan T.P. 2017/2018?
3. Apakah terdapat pengaruh interaksi antara penggunaan *E-learning* dan kreativitas terhadap hasil belajar siswa kelas X ADM SMK Negeri 7 Medan T.P. 201 7/2018?
4. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar ekonomi dan bisnis antara siswa yang memiliki kreativitas rendah di belajarkan dengan *E-learning* dengan

siswa yang di belajarkan dengan model pembelajaran konvesional kelas X ADM SMK Negeri 7 Medan T.P. 2017/2018?

### **1.5. Tujuan Penelitian**

Setiap kegiatan ilmiah mempunyai tujuan yang ingin dicapai, termasuk juga dalam penelitian ini. Tujuan dalam penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar ekonomi antara siswa yang di belajarkan dengan menggunakan *E-learning* dengan model pembelajaran konvensional di kelas X ADM SMK Negeri 7 Medan T.P. 2017/2018
2. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan *E-learning* terhadap hasil belajar siswa kelas X ADM SMK Negeri 7 Medan T.P. 2017/2018.
3. Untuk mengetahui pengaruh kreativitas terhadap hasil belajar siswa kelas X ADM SMK Negeri 7 Medan T.P. 2017/2018.
4. Untuk mengetahui pengaruh interaksi penggunaan *E-learning* dan kreativitas terhadap hasil belajar siswa kelas X ADM SMK Negeri 7 Medan T.P. 2017/2018.

### **1.6. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian ini adalah :

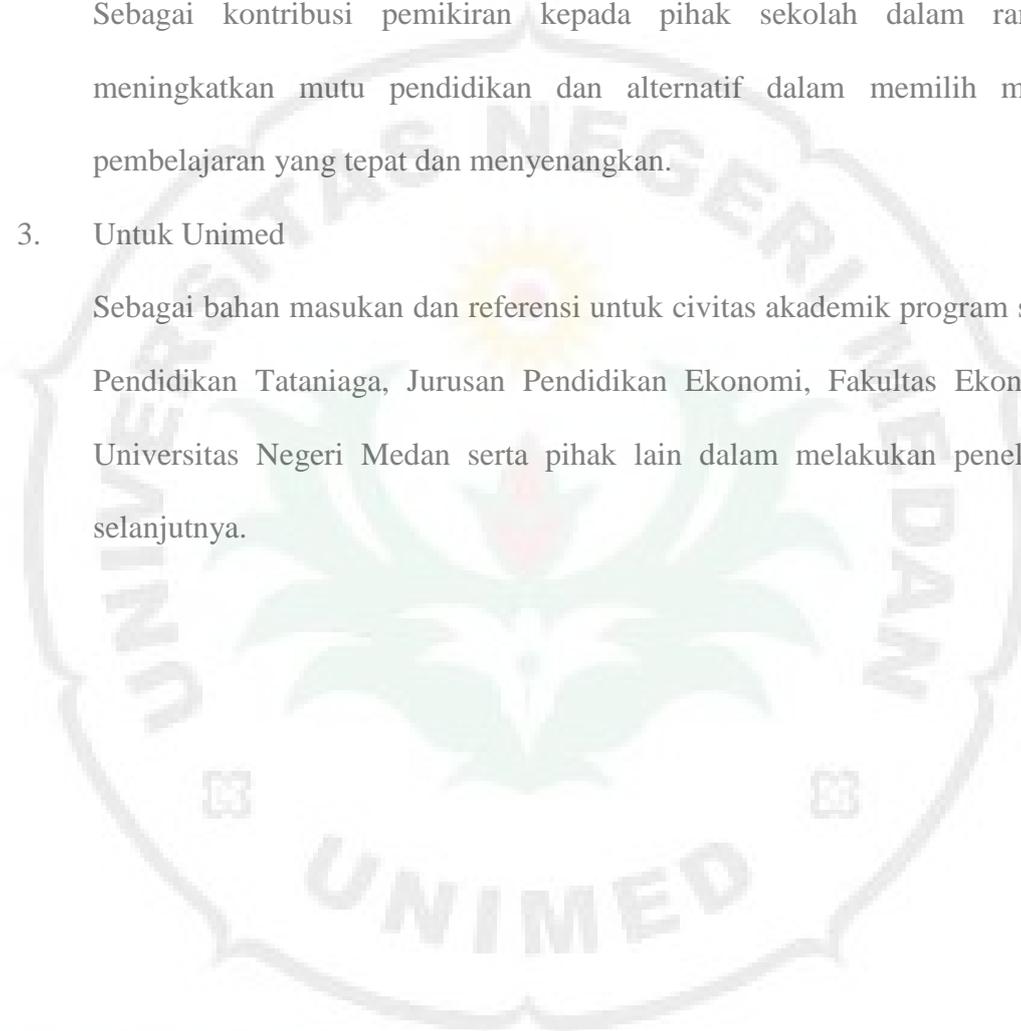
1. Untuk peneliti dan peneliti lanjutan  
Sebagai bahan pertimbangan dan masukan dalam menambah wawasan mengenai penggunaan *E-learning* dalam mendidik siswa.

2. Untuk lembaga pendidik

Sebagai kontribusi pemikiran kepada pihak sekolah dalam rangka meningkatkan mutu pendidikan dan alternatif dalam memilih model pembelajaran yang tepat dan menyenangkan.

3. Untuk Unimed

Sebagai bahan masukan dan referensi untuk civitas akademik program studi Pendidikan Tataniaga, Jurusan Pendidikan Ekonomi, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Medan serta pihak lain dalam melakukan penelitian selanjutnya.



THE  
*Character Building*  
UNIVERSITY