

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

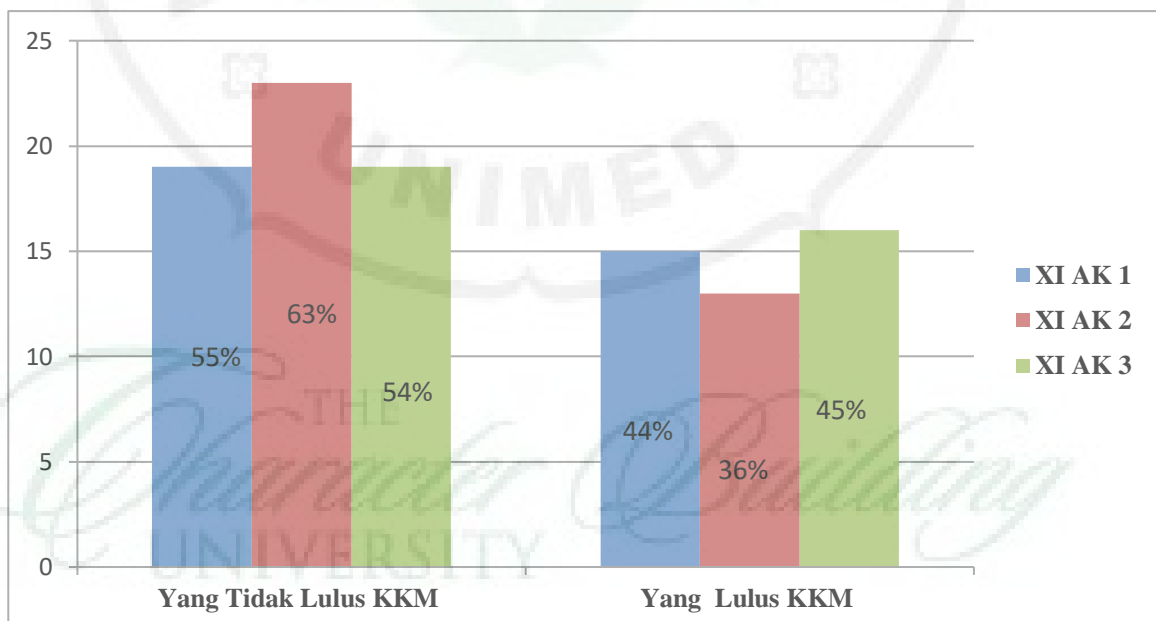
Pendidikan menjadi landasan kuat yang diperlukan untuk meraih kemajuan bangsa di masa depan, bahkan lebih penting lagi sebagai bekal dalam menghadapi era global yang kuat dan persaingan antar bangsa yang berlangsung sangat ketat. Melalui pendidikan, kehidupan akan menjadi lebih baik. Tingkat kesejahteraan akan meningkat seiring dengan kemampuan, keterampilan dan pengetahuan yang dimiliki. Adapun pendidikan bukanlah suatu hal yang mudah dicapai, melainkan harus melalui kesungguhan yang serius dalam mencapainya. Karena itu pendidikan telah menjadi kebutuhan yang sangat penting bagi keberlangsungan kehidupan manusia.

Seiring dengan berjalannya waktu, dunia saat ini telah memasuki era globalisasi dengan teknologi informasi yang berkembang dengan pesat. Perkembangan teknologi informasi dapat meningkatkan kinerja pendidikan dan memungkinkan berbagai kegiatan dapat dilaksanakan dengan cepat, tepat dan akurat sehingga akan meningkatkan produktivitas. Seiring dengan perkembangan Teknologi Informasi (IT) yang semakin pesat pula, maka kebutuhan akan suatu konsep dan mekanisme belajar mengajar (pendidikan) berbasis IT menjadi tidak terelakkan lagi, terutama terhadap pembelajaran disekolah.

Berdasarkan observasi awal peneliti Pada hari Rabu Tanggal 19 Oktober 2020, pukul 10.00 WIB di SMK Negeri 1 Medan, peneliti menemukan bahwa hasil belajar Produk Kreatif Kewirausahaan Siswa Kelas XI Jurusan Akutansi masih rendah. Dapat dilihat dari besarnya nilai KKM yang ditetapkan sekolah masih banyak siswa yang mencapai KKM kurang dari 75. Data presentase ketuntasan belajar siswa kelas XI Jurusan Akuntansi berdasarkan rata-rata nilai MID semester siswa dapat dilihat pada gambar 1.1

Gambar 1.1

Hasil Belajar MID Semester Mata Pelajaran Produk Kreatif Kewirausahaan Siswa Kelas XI Jurusan Akutansi SMK Negeri Medan Tahun Ajaran 2020/2021



Berdasarkan data gambar 1.1 diatas, diketahui bahwa persentase jumlah siswa yang lulus KKM dilihat dari nilai Mid Semester siswa adalah kurang dari 85%. Hasil belajar siswa dan siswi kelas XI Jurusan Akuntansi pada mata

pelajaran produk kreatif kewirausahaan dapat dikategorikan masih rendah dengan tingkat persentase 42% untuk 44 orang siswa sudah mencapai standar KKM, sedangkan 58% untuk 61 orang siswa belum mencapai standar KKM.

Menurut Mulyasa (2005:130) berpendapat, “Berdasarkan teori belajar tuntas, seorang siswa dipandang tuntas belajar jika mampu menyelesaikan, menguasai kompetensi dan karakter atau mencapai tujuan pembelajaran minimal 65% dari seluruh tujuan pembelajaran. Sedangkan keberhasilan kelas dilihat dari jumlah peserta didik yang mampu menyelesaikan mencapai minimal 65% sekurang – kurangnya 85% dari jumlah peserta didik di kelas tersebut”.

Hasil belajar yang baik merupakan salah satu tujuan dari pendidikan. Tujuan pendidikan dikatakan tercapai apabila hasil belajar siswa mengalami perkembangan dan peningkatan. Hasil belajar dan pengetahuan merupakan dasar dari ranah kognitif siswa. Menurut Dimiyati dan Mudjiono (2009:256), menyatakan bahwa hasil belajar merupakan tingkat keberhasilan yang diperoleh oleh setiap siswa setelah mengikuti suatu kegiatan pembelajaran yang ditandai dengan nilai. Dalam dunia pendidikan selalu ada tahap dalam mengukur dan menilai seseorang, demikian juga dalam proses kegiatan belajar mengajar, dengan mengetahui hasil belajar dapat diketahui kedudukan siswa yang pandai, sedang, atau lambat.

Hasil belajar siswa yang rendah disebabkan oleh banyak faktor baik itu faktor internal dan faktor eksternal, salah satu faktor penyebabnya adalah masih rendahnya dasar kognitif siswa terhadap berbagai aspek dalam belajar, salah satunya adalah pengetahuan terhadap teknologi informasi (IT) yang sedang

berkembang saat ini. Teknologi Informasi adalah sarana dan prasarana (hardware, software, useware) sistem dan metode untuk memperoleh, mengirimkan, mengolah, menafsirkan, menyimpan, mengorganisasikan dan menggunakan data secara bermakna. Oleh karena itu, teknologi informasi menyediakan begitu banyak kemudahan bagi para penggunanya terutama dalam kegiatan pembelajaran.

Ditengah canggihnya teknologi informasi yang berkembang pesat saat ini, pengetahuan terhadap teknologi informasi merupakan hal yang paling utama dimiliki oleh seseorang, jika seseorang sudah memiliki dasar kognitif terhadap teknologi informasi maka akan lebih mudah memanfaatkan program teknologi informasi tersebut, pengetahuan pada hakikatnya meliputi semua yang ingin diketahui seseorang tentang objek tertentu. Mubarak (2011:1) berpendapat, pengetahuan merupakan segala sesuatu yang diketahui berdasarkan pengalaman manusia itu sendiri dan pengetahuan akan bertambah sesuai dengan proses pengalaman yang dialaminya. Sedangkan menurut Wiratha (2010:1), pengetahuan dapat diartikan sebagai hasil keingintahuan segala perbuatan atau usaha manusia untuk memahami objek yang dihadapinya.

Pengetahuan sangat erat hubungannya dengan pendidikan terutama hasil belajar siswa, dimana diharapkan dengan hasil belajar yang tinggi maka orang tersebut akan semakin luas pula pengetahuannya. Akan tetapi perlu ditekankan, bukan berarti seseorang yang memiliki hasil belajar yang rendah mutlak berpengetahuan rendah pula Pengetahuan seseorang tentang suatu objek mengandung dua aspek yaitu aspek positif dan aspek negatif.

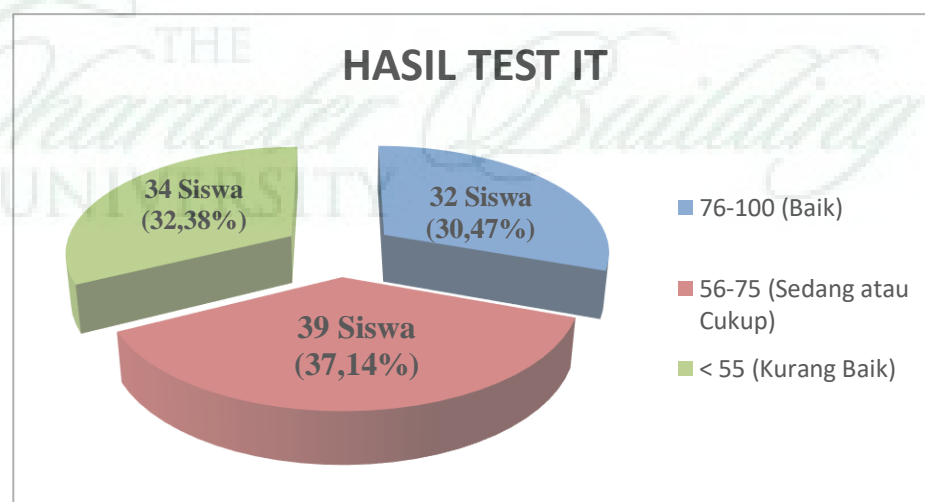
Menurut Nurhasim (2013), Pengukuran pengetahuan dapat dilakukan dengan wawancara atau soal test yang ingin diketahui atau diukur dapat disesuaikan dengan tingkat pengetahuan seseorang yang meliputi tahu, memahami, aplikasi, analisis, teknis dan evaluasi. Adapun pertanyaan yang dapat dipergunakan untuk pengukuran pengetahuan secara umum dapat dikelompokkan menjadi dua jenis yaitu pertanyaan subjektif, misalnya jenis pertanyaan essay dan pertanyaan objektif, misalnya pertanyaan pilihan ganda (multiple choice). Namun dalam penelitian ini saya menggunakan pertanyaan objektif yaitu pertanyaan pilihan ganda (multiple choice).

Berdasarkan observasi awal yang saya lakukan pada tanggal 10 Januari 2020, Di bawah ini akan dipaparkan Data Nilai/Score mengenai pengetahuan IT siswa dan siswi kelas XI jurusan akuntansi SMK Negeri 1 Medan.

Gambar 1.2

Nilai/Score Soal Test IT

Siswa Dan Siswi Kelas XI Jurusan Akuntansi SMK Negeri 1 Medan



(Sumber data : Data Hasil Soal Test IT Melalui Google Form OlePeneliti)

Menurut Arikunto (2013), mengukur suatu pengetahuan dalam meningkatkan hasil belajar dapat digolongkan dalam 3 kategori persentase, yaitu kategori baik (76 -100%), sedang atau cukup (56 – 75%) dan kurang baik (< 55%). Dari gambar 1.2, diatas dapat diketahui bahwa pengetahuan siswa dan siswi tentang IT dalam kategori “Sedang atau Cukup” dimana jumlah siswa yang memperoleh score 56-75 lebih banyak dibandingkan yang lainnya, pengetahuan tentang IT yang sedang atau cukup belum tentu memiliki hasil belajar yang baik, dan belum tentu juga optimal dalam memanfaatkan *e-learning* yang sedang naik daun saat ini. jadi sangat jelas bahwa pengetahuan IT sangat berpengaruh terhadap hasil belajar.

Pernyataan ini tidak berbeda jauh dengan penelitian yang dilakukan oleh Teguh Dalyono (2010), dengan judul “Pengaruh Media Massa Dan Pengetahuan Tentang Teknologi Informasi Terhadap Pemanfaatan Teknologi Informasi Dan Tingkat Modernitas Pada Generasi Muda Kota Yogyakarta”, dengan hasil penelitian dimana kontribusi pengetahuan tentang IT sebesar 29,11%, yang artinya kontribusi ini teramat kecil terhadap tingkat modernitas generasi muda saat ini.

Penelitian serupa yang dilakukan oleh Eugenijus dan Kestutis (2012) dalam Kalvaitis (2009) dengan judul artikel “*Knowledge of ICT of Secondary School Graduates*” dengan hasil penelitian dimana menyoroti bahwa hanya sekitar 40% lulusan sekolah menengah memiliki pengetahuan tentang IT yang

masih rendah tentang teknologi informasi untuk dapat digunakan dan diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Lulusan sekolah menengah yang tersisa mengalami berbagai kendala dalam memanfaatkan teknologi informasi karena dasar kognitifnya masih rendah.

Jadi dapat disimpulkan bahwa pengetahuan tentang IT merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa, pengetahuan tentang IT adalah suatu hasil dari rasa keingintahuan seseorang yang diperoleh melalui panca indera terhadap objek teknologi informasi atau Pengetahuan teknologi informasi dapat dimaknai sebagai proses yang dilakukan oleh seseorang untuk memperoleh pengetahuan melalui usaha dalam mencari tahu tentang teknologi informasi.

Setelah mengetahui dasar kognitif terhadap teknologi informasi yang berkembang pesat saat ini, perilaku dalam memanfaatkan perkembangan dari teknologi informasi juga merupakan aspek yang mempengaruhi hasil belajar dimana pemanfaatan teknologi informasi dalam pembelajaran perlu di galakkan sebagai salah satu inovasi baru dalam penggunaan media pembelajaran dan sumber belajar. Berbagai bentuk aplikasi dan fasilitas yang tersedia dalam teknologi informasi dapat dimanfaatkan secara maksimal untuk peningkatan kualitas dan mutu pembelajaran. Selain itu juga dapat mempermudah kegiatan pembelajaran jika ditinjau dari aspek penggunaan media. Salah satu di antaranya adalah pembelajaran dengan *E-learning*.

Saat ini konsep *E-Learning* sudah banyak diterima oleh masyarakat dunia, terbukti dengan maraknya implementasi *E-Learning* di Instansi Pendidikan (Sekolah, training dan Universitas). Istilah *E-Learning* mengandung pengertian yang sangat luas sehingga banyak pakar yang menguraikan tentang definisi *E-*

Leaning dari berbagai sudut pandang. Menurut Ardiansyah (2013), berpendapat bahwa *E-Learning* adalah sistem pembelajaran yang digunakan sebagai sarana untuk proses belajar mengajar yang dilaksanakan tanpa harus bertatap muka secara langsung antara guru dengan siswa. Pendapat lainnya mengenai *E-learning*, Menurut Michael (2013:27), *E-learning* adalah pembelajaran yang disusun dengan tujuan menggunakan sistem elektronik atau komputer sehingga mampu mendukung proses pembelajaran.

Semenjak maraknya Virus Covid-19, Pemanfaatan *E-Learning* menjadi tombak kebutuhan bagi dunia pendidikan terutama dalam melakukan kegiatan pembelajaran. *E-learning* memiliki beberapa manfaat dalam pembelajaran seperti meningkatkan daya serap atas materi yang diajarkan, meningkatkan partisipasi aktif, meningkatkan kemampuan belajar mandiri dari peserta didik, dan meningkatkan kualitas materi pembelajaran. Berbagai perkembangan teknologi informasi dan komunikasi menyediakan banyak sekali aplikasi *learning management system* (LMS) yang dapat digunakan untuk mendukung proses pembelajaran agar terasa lebih praktis dan memudahkan. Beberapa perangkat lunak yang dikembangkan adalah *Moodle*, *Quipper*, *Edmodo*, *Google Classroom* dan banyak lagi. *E-Learning* yang sering dimanfaatkan dalam mata pelajaran Produk Kreatif Kewirausahaan Pada Siswa Kelas XI Jurusan Akutansi SMK Negeri 1 Medan ini adalah *e-learning Edmodo*.

Edmodo merupakan *Social Network* berbasis lingkungan sekolah (*School Based Environment*) dikembangkan oleh Nicolas Borg dan Jeff O'Hara pada akhir 2008. Menurut Jenna Zwang (2010), Edmodo adalah sebuah situs pendidikan berbasis *social networking* yang didalamnya terdapat

berbagai konten untuk pendidikan. Guru dapat memposting bahan-bahan pembelajaran, berbagi link dan video, penugasan proyek, dan pemberitahuan nilai siswa secara langsung. Selain itu juga Edmodo dapat menyimpan dan berbagi semua konten digital termasuk blog, *link*, gambar, video, dokumen, dan presentasi.

Memanfaatkan *E-learning* akan mempermudah siswa dalam mengaksesnya dan proses pembelajaran dapat dilakukan kapan saja dan di mana saja selama ada koneksi internet. Seiring berkembangnya arus informasi, sudah selayaknyalah dalam proses pembelajaran Produk Kreatif Kewirausahaan menggunakan *E-learning* dapat dimanfaatkan secara maksimal. Namun kenyataannya di lapangan masih banyak terjadi permasalahan. Permasalahan yang dapat diamati dalam penelitian ini yaitu masih kurang maksimalnya siswa dalam memanfaatkan *E-learning* meski sudah difasilitasi oleh pihak sekolah.

Berdasarkan wawancara saya dengan guru mata pelajaran Produk Kreatif Kewirausahaan Pada hari Rabu Tanggal 19 Oktober 2020, pukul 10.00 WIB di SMK Negeri 1 Medan, Beliau mengatakan bahwa selama pembelajaran online berlangsung masih banyak siswa dan siswi yang kurang maksimal dalam memanfaatkan *e-learning* yang tersedia. Beliau juga mengatakan permasalahan yang sering terjadi dalam proses pembelajaran PKK ini adalah pada *e-learning* Edmodo yaitu masih terdapat siswa dan siswi jurusan akuntansi yang tidak bisa mengupload tugas di edmodo, masih terdapat siswa dan siswi yang belum bisa mengabsen dirinya di edmodo, dan masih banyak siswa dan siswi yang belum bisa mengikuti quiz dalam edmodo.

Pernyataan ini tidak berbeda jauh dengan penelitian yang dilakukan oleh Eka Yusnaldi (2020), dengan penelitian berjudul “*Pengaruh Penggunaan E – Learning Dan Wag Terhadap Hasil Belajar Ips Di Semester II PGMI FITK UIN Sumatera Utara Medan*”. Hasil penelitiannya adalah diperoleh uji *t* statistik pada data post-test bahwa Menggunakan *E- Learning* berpengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar IPS mahasiswa PGMI FITK UIN Sumatera Utara. Berdasarkan perhitungan uji *t* diperoleh $t\text{-hitung} > t\text{-tabel}$, yaitu: $4,880 > 1,996$. Hasil belajar IPS mahasiswa pada kelas eksperimen yaitu kelas II-1 di PGMI FITK UIN Sumatera Utara yang menggunakan *E- Learning* memperoleh rata-rata tes akhir (post-test) sebesar 85,15 dan simpangan baku sebesar 9,17. Dengan demikian pembelajaran dengan menggunakan *E- Learning* memiliki hasil yang lebih tinggi dibandingkan dengan menggunakan WAG.

Jadi dapat disimpulkan, bahwa pemanfaatan *e-learning* adalah salah satu faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa, pemanfaatan *e-learning* adalah perilaku seseorang dalam menggunakan *e-learning* untuk menyelesaikan masalah teknis dalam proses pembelajaran. Dalam proses pembelajarannya dimungkinkan adanya pengembangan diri peserta didik untuk meningkatkan pengetahuan baik kompetensi kognitif maupun afektif.

Berdasarkan permasalahan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar dipengaruhi oleh pengetahuan tentang IT dan pemanfaatan *e-learning* Sehingga, penelitian ini perlu dilakukan dengan harapan siswa dapat semakin meningkatkan pengetahuan tentang IT dan memaksimalkan pemanfaatan *e-learning* agar mendapatkan hasil belajar yang lebih baik. Untuk itu penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “ **Pengaruh Pengetahuan Tentang IT**

Dan Pemanfaatan *E-learning* Terhadap Hasil Belajar Produk Kreatif Kewirausahaan Siswa Kelas XI Jurusan Akuntansi SMK Negeri 1 Medan Tahun Ajaran 2020/2021”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah diatas, maka yang menjadi identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Tidak semua siswa memiliki pengetahuan tentang IT yang baik untuk mencapai keberhasilan hasil belajarnya
2. Masih adanya siswa yang kesulitan dalam memanfaatkan *e-learning* sebagai media pembelajaran
3. Hasil belajar siswa yang masih rendah tampak pada nilai siswa yang masih dibawah standar KKM
4. Masih kurangnya perhatian siswa dan siswi dalam memanfaatkan *e-learning* yang sudah difasilitasi oleh pihak sekolah
5. Masih kurangnya pembinaan atau pelatihan mengenai teknologi informasi (IT) pada peserta didik

1.3 Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah dilakukan agar penelitian lebih fokus pada masalah yang akan diteliti. Peneliti membatasi masalah penelitian sebagai berikut :

1. Hasil belajar yang digunakan yaitu Nilai Ujian Akhir Semester Ganjil Tahun Ajaran 2020/2021 Pada Mata Pelajaran Produk Kreatif Kewirausahaan (PKK)
2. Penelitian ini terbatas pada pengetahuan tentang IT yaitu *Edmodo*
3. Penelitian ini terbatas pada pemanfaatan *e-learning* menggunakan aplikasi *Edmodo* sebagai media pembelajaran.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah tersebut maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Apakah terdapat pengaruh pengetahuan tentang IT terhadap hasil belajar produk kreatif kewirausahaan siswa kelas XI Jurusan Akuntansi SMK Negeri 1 Medan Tahun Ajaran 2020/2021?
2. Apakah ada pengaruh pemanfaatan *e-learning* terhadap hasil belajar produk kreatif kewirausahaan siswa kelas XI Jurusan Akuntansi SMK Negeri 1 Medan Tahun Ajaran 2020/2021?
3. Apakah terdapat pengaruh pengetahuan tentang IT dan pemanfaatan *e-learning* terhadap hasil belajar produk kreatif kewirausahaan siswa kelas XI Jurusan Akuntansi SMK Negeri 1 Medan Tahun Ajaran 2020/2021?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui pengaruh pengetahuan tentang IT terhadap hasil belajar produk kreatif kewirausahaan siswa kelas XI Jurusan Akuntansi SMK Negeri 1 Medan Tahun Ajaran 2020/2021
2. Untuk mengetahui pengaruh pemanfaatan *e-learning* terhadap hasil belajar produk kreatif kewirausahaan siswa kelas XI Jurusan Akuntansi SMK Negeri 1 Medan Tahun Ajaran 2020/2021
3. Untuk mengetahui pengaruh pengetahuan tentang IT dan pemanfaatan *e-learning* terhadap hasil belajar produk kreatif kewirausahaan siswa kelas XI Jurusan Akuntansi SMK Negeri 1 Medan Tahun Ajaran 2020/2021.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat, baik secara langsung maupun tidak langsung dalam dunia pendidikan, adapun manfaat yang diperoleh dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Manfaat secara teoritis

1. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran terhadap perkembangan ilmu pendidikan dan ilmu teknologi informasi, khususnya mengenai pengetahuan tentang IT dan pemanfaatan *e-learning* terhadap hasil belajar siswa.

2. Hasil penelitian diharapkan dapat menambah referensi hasil kajian teori mengenai pengetahuan tentang IT dan pemanfaatan *e-learning* terhadap hasil belajar siswa.
3. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dan wawasan serta konsep-konsep mengenai pengetahuan tentang IT dan pemanfaatan *e-learning* terhadap hasil belajar siswa
4. Sebagai bahan masukan bagi kalangan akademisi yang ingin melakukan penelitian lebih lanjut berkaitan dengan pengetahuan IT dan pemanfaatan *e-learning*.

b. Manfaat Praktis

1. Bagi Sekolah

Sebagai masukan untuk bahan pertimbangan bagi guru dan siswa dalam peningkatan hasil belajar siswa.

2. Bagi Guru

Diharapkan dapat membantu Guru untuk meningkatkan hasil belajar siswa yang dapat diperhatikan dalam pengetahuan tentang IT dan Pemanfaatane-*learning* siswa sebagai tolak ukur keberhasilan dalam belajarnya.

3. Bagi Siswa

Menumbuhkan dan meningkatkan pengetahuan tentang IT siswa, dan melalui pengetahuan tentang IT tersebut dapat menjadikan siswa terampil dalam memanfaatkan *e-learning*.

4. Bagi Peneliti Lain

Dijadikan sebagai acuan dalam mengembangkan penelitian lain yang berkaitan dengan aspek pengetahuan tentang IT dan pemanfaatan *e-learning* terhadap hasil belajar peserta didik.

