

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Mata pelajaran ekonomi merupakan salah satu mata pelajaran yang penting bagi siswa SMA khususnya bagi siswa yang mengambil bidang ilmu sosial. Dalam pelajaran ekonomi, salah satu aspek penilaian yang diuji untuk mengetahui pemahaman siswa adalah aspek kognitif dengan melihat prestasi siswa. Prestasi siswa adalah hasil yang telah dicapai dari apa yang telah dilakukan/dikerjakan. Setiap pendidik tentu sangat mengharapkan anak didiknya agar berprestasi seoptimal mungkin. Berdasarkan observasi yang dilakukan di SMA Swasta Pelita Pematangsiantar, penulis menemukan prestasi mata pelajaran ekonomi siswa masih tergolong rendah. Hal ini dapat dibuktikan dengan masih banyak nilai siswa yang berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM). Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) untuk mata pelajaran yang ditetapkan oleh sekolah untuk mata pelajaran ekonomi adalah 76.

Rendahnya hasil belajar ekonomi siswa juga ditemukan dalam penelitian Ikkal dkk (2019:10) bahwa terdapat siswa yang memiliki hasil belajar yang rendah yang disebabkan oleh nilai KKM siswa tersebut dibawah rata-rata. Faktor penyebab rendahnya nilai siswa tersebut yaitu seperti siswa tidak aktif pada saat proses pembelajaran, cara belajar yang tidak keteraturan, dan lingkungan sekitar tempat tinggal. Selanjutnya, Firdaus (2017: 7) mengemukakan faktor yang mempengaruhi kesulitan siswa dalam belajar Ekonomi yaitu; a) siswa masih jarang belajar Ekonomi di rumah; b) cara guru mengajar di depan kelas terlalu cepat; c) guru masih belum terlalu sering menggunakan media pembelajaran; d)

materi yang diberikan tidak sesuai dengan kemampuan siswa; e) waktu belajar ekonomi di sekolah sangat singkat; f) teman belajar juga belum memahami materi yang disampaikan guru sehingga siswa jarang belajar bersama teman.

Peneliti menduga faktor penyebab rendahnya hasil belajar pada siswa sangat berkaitan dengan cara belajar siswa dan cara mengajar guru. Terdapat dua faktor penyebab rendahnya hasil belajar yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Slameto (2013:54) faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar meliputi faktor Internal misalnya faktor kelelahan yang terdiri dari kesehatan/ketenangan dan faktor psikologi yang terdiri dari minat, bakat, motivasi dan konsentrasi. Adapun faktor eksternal meliputi faktor keluarga yang terdiri dari cara orang tua mendidik anak, relasi antar keluarga, suasana rumah dan faktor sekolah terdiri dari Metode mengajar/Relasi dengan guru serta faktor masyarakat yang terdiri dari media massa dan teman bergaul.

Permasalahan di atas tentunya menjadi poin utama untuk segera dituntaskan mengingat proses belajar tahun ini menerapkan sistem Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ). Hal ini diketahui berdasarkan Surat Edaran Nomor 3 Tahun 2020 yang dikeluarkan oleh Menteri pendidikan Tentang Pencegahan *Corona Virus Disease* (COVID-19) pada Satuan Pendidikan yang menyatakan bahwa meliburkan sekolah dan perguruan tinggi. Susilo (dalam Ismawati & Iis Prasetyo, 2020: 666) menjelaskan Covid-19 ini adalah penyakit yang terbaru sehingga inilah yang menyebabkan menjadi pandemi. Pandemi Covid-19 mempengaruhi semua aktivitas kehidupan pada manusia termasuk dalam bidang pendidikan. Aktivitas pendidikan yang biasanya dilakukan dengan tatap muka di kelas kini dihentikan

untuk menghindari perluasan penyebaran pandemi Covid-19 tersebut. Penghentian aktivitas pembelajaran tatap muka dialihkan dengan pembelajaran berbasis daring (jarak jauh) dengan memanfaatkan teknologi yang terhubung dengan internet.

Pembelajaran dengan penerapan *e-learning* dapat menjadi solusi bagi guru dalam memaksimalkan proses pembelajaran sesuai dengan kebutuhan peserta didik saat ini. Pembelajaran *e-learning* merupakan pembelajaran yang tergolong baru dan dalam penyampaian informasi dan materi kepada peserta didik melalui perangkat lunak (Suprayogie, 2021). Media pembelajaran *e-learning* merupakan media pembelajaran yang memanfaatkan dukungan teknologi internet. Dalam *e-learning*, pengajar tidak sekedar mengunggah materi pembelajaran yang bisa diakses secara *online* oleh peserta didik, tetapi pengajar juga melakukan evaluasi, menjalin komunikasi, berkolaborasi, dan mengelola aspek-aspek pembelajaran lainnya. *E-learning* adalah proses belajar secara efektif yang dihasilkan dengan cara menggabungkan penyampaian materi secara digital yang terdiri dari dukungan dan layanan dalam belajar. Pembelajaran yang dilakukan guru dalam kelas tradisional dianggap sebagai orang yang serba tahu dan ditugaskan untuk menyalurkan ilmu pengetahuan kepada siswa, sedangkan di dalam pembelajaran *e-learning* fokus utamanya adalah siswa atau peserta didik. Peserta didik harus bertanggung jawab pada pembelajarannya. Suasana pembelajaran *e-learning* dapat mengakomodasi peserta didik memainkan peranan yang lebih aktif dalam pembelajarannya.

Guru dapat menerapkan pembelajaran menggunakan media *e-learning* yang telah dikembangkan untuk menunjang proses belajar selama pandemi Covid 19 ini. Beberapa dari aplikasi tersebut yaitu Google Classroom dan Google Meet. Google Classroom adalah layanan web gratis, yang dikembangkan oleh Google untuk sekolah, yang bertujuan untuk menyederhanakan membuat, mendistribusikan, dan menilai tugas tanpa harus bertatap muka. Tujuan utama Google Classroom adalah untuk menyederhanakan proses berbagi file antara guru dan siswa. Sedangkan google Meet adalah produk dari Google yang merupakan layanan komunikasi video yang dikembangkan oleh Google. Google Meet ini mampu menampung maksimal 250 akun untuk melakukan komunikasi video.

Penelitian terdahulu terkait penggunaan aplikasi google classroom dilakukan Ernawati (2018) hasil penelitiannya menunjukkan (1) terdapat pengaruh positif signifikan penggunaan *Google Classroom*, terhadap kualitas pembelajaran siswa pada mata pelajaran ekonomi kelas XI di MAN 1 Kota Tangerang Selatan dengan nilai thitung $>$ ttabel ($2,357 > 2,045$) dan nilai signifikan $0,025$. Artinya penggunaan *Google Classroom* dapat meningkatkan kualitas pembelajaran siswa.

(2) terdapat pengaruh positif signifikan penggunaan *Google Classroom* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi kelas XI di MAN 1 Kota Tangerang Selatan sebesar $e^{0.892} = 2.44$ kali dengan signifikansi 0.016 . Artinya penggunaan *Google Classroom* berpengaruh signifikan sebesar 2.44 kali terhadap hasil belajar siswa. Selanjutnya penelitian Iftakjar (2016) menyatakan peserta didik setuju bahwa Google Classroom merupakan media yang efektif dan mudah

digunakan. Mereka dapat dengan mudah mendapatkan file materi pembelajaran dan dapat di akses di mana dan kapan saja.

Penelitian terdahulu terkait penerapan Google Meet dalam pembelajaran dilakukan oleh Fatkhurrozi dkk (2021) hasil penelitiannya menunjukkan penggunaan media daring menggunakan Google Meet memudahkan guru dan siswa melakukan pembelajaran selama pandemi. Pembelajaran daring menggunakan media Google Meet merupakan sesuatu yang baru. Namun dengan seiring berjalannya waktu maka, guru dan siswa dapat berinteraksi dengan baik sehingga hasil belajar yang ingin dituju telah tersampaikan dengan baik.

Pemilihan aplikasi google classroom dan google meet dilatar belakangi permasalahan bahwa selama pembelajaran daring pada umumnya banyak digunakan lewat aplikasi Whatsapp. Hal ini diungkapkan Prawanti dan Woro (2020:290) bahwa pada umumnya orang tua peserta didik maupu peserta didik hanya mengetahui aplikasi Whatsapp. Hal ini dikarenakan baik orang tua peserta didik maupun peserta didik kurang mengikuti perkembangan teknologi. Sehingga proses pembelajaran hanya menggunakan Whatsapp untuk memberikan materi maupun tugas kepada peserta didik. Akibatnya, pembelajaran menjadi monoton dan kurang menyenangkan karena kurangnya inovasi pada proses pembelajaran dikarenakan peserta didik maupun orang tua peserta didik kurang melek teknologi sehingga tidak paham cara mengakses dan penggunaan platform-platform yang menunjang proses pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti ingin menerapkan pembelajaran berbasis *e-learning* berbantuan aplikasi Google Classroom dan Google Meet dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

Pada penelitian ini, proses pembelajaran daring memanfaatkan aplikasi Google Classroom dan Google Meet untuk menunjang pembelajaran yang efektif. Pembelajaran dengan Google Classroom lebih memudahkan dalam mengevaluasi keterlaksanaan proses belajar mengajar baik di kelas maupun di luar. Hal ini diungkapkan Rahmanto dan Bunyamin (2020: 131) dalam hasil penelitiannya yaitu adanya fitur di Google Classroom dapat memudahkan pendidik untuk mengawasi dan mengontrol kedisiplinan peserta didik dalam pengumpulan tugas atau pengerjaan materi melalui Google classroom. Google classroom bersifat fleksibel yaitu mudah di akses di mana saja dan kapan saja, terkendala akses internet dari tidak adanya jaringan data maupun smartphone yang digunakan sebagai pendukung semua siswa untuk pelaksanaan pembelajaran *e-learning*.

Aplikasi Google Meet menjadi pilihan karena dinilai lebih efektif dalam penyampaian materi kepada siswa. Penggunaan aplikasi Google Meet pada saat pembelajaran membuat guru lebih leluasa dalam menjelaskan materi sebagaimana hampir mirip dengan situasi pembelajaran tatap muka, pada aplikasi Google Meet juga guru bisa bertatap muka dengan siswa meskipun secara virtual. Hal ini diungkapkan Pernantah dkk (2021: 48) dalam hasil penelitiannya yang menyatakan bahwa berdasarkan persepsi siswa terhadap pembelajaran Google Meet, menunjukkan bahwa siswa X IPS 1 SMA Negeri 3 Pekanbaru menganggap bahwa penggunaan aplikasi Google Meet saat pembelajaran daring tergolong lebih efektif dengan persentase 56,3 %. Menurut pendapat siswa, Google Meet tergolong efektif dikarenakan bisa langsung berkomunikasi.

Pembelajaran menggunakan aplikasi Google Classroom dan Google Meet ini dapat dijadikan variasi pembelajaran yang dapat mengurangi kejenuhan siswa dan dapat merangsang keterampilan berpikir kritis dan belajar mandiri sehingga siswa tertarik untuk aktif dalam memahami dan memecahkan masalah terkait dengan materi yang dipelajari. Dengan penerapan pembelajaran berbasis *e-learning* berbantuan aplikasi Google Classroom dan Google Meet, dapat menumbuhkan perhatian dan motivasi siswa dalam belajar, dapat menyediakan bahan belajar yang menarik dan menantang bagi siswa, dapat menggunakan alat bantu belajar yang tepat dan menarik, dan dapat menciptakan suasana belajar yang nyaman dan menyenangkan bagi siswa.

Menurut Bahruddin dan Esa (2015:23) salah satu faktor yang mempengaruhi prestasi belajar siswa ialah faktor psikologis. Adapun yang tergolong dalam faktor psikologis ini salah satunya adalah motivasi. Motivasi belajar siswa harus ditingkatkan agar memperoleh hasil belajar yang maksimal. Siswa yang memiliki motivasi tinggi dalam belajar memungkinkan untuk memperoleh hasil belajar yang tinggi. Motivasi berarti menggerakkan sesuatu dalam diri seseorang. Kurangnya motivasi merupakan permasalahan yang banyak melanda siswa pada umumnya. Namun hal ini kurang mendapatkan penanganan yang intensif. Menurut Uno (2012: 23) motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal untuk mengadakan perubahan tingkah laku, pada umumnya dengan beberapa indikator atau unsur yang mendukung motivasi dapat dikatakan sebagai daya penggerak atau pendorong dari seseorang untuk melakukan pekerjaannya, yang mana dalam diri seseorang ini akan timbul reaksi belajar untuk mencapai

suatu tujuan. Adapun cara mengetahui motivasi tinggi dan rendah siswa berdasarkan instrumen angket yang diberikan, terdapat 25 butir pernyataan dalam angket tersebut selanjutnya diklasifikasikan melalui skor motivasi belajar.

Menurut Hafida (2020:8) terjadi penurunan motivasi dan keaktifan belajar siswa selama pembelajaran daring di tengah pandemi Covid-19. Penurunan motivasi tersebut dipengaruhi oleh beberapa faktor yaitu guru tidak dapat memantau aktivitas siswa pada proses pembelajaran dan siswa membutuhkan penjelasan langsung secara verbal dari guru. Selanjutnya, Cahyani dkk (2020: 125-126) mengemukakan, berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan, guru menyatakan selama pembelajaran online diberlakukan untuk semua lembaga pendidikan, banyak mengalami perubahan, salah satunya adalah pada motivasi belajar siswa, terutama pada siswa jenjang SMA. Oleh karena itu, dalam pemanfaatan pembelajaran menggunakan aplikasi berbasis *e learning*, diharapkan mampu meningkatkan motivasi dan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi. Harapan ini didukung oleh hasil penelitian Aurora dan Hansi (2019:11) yang menunjukkan terdapat hubungan antara penggunaan E-Learning dengan motivasi belajar yaitu dengan nilai koefisien korelasi sebesar 0.625. Nilai ini berarti memiliki hubungan yang tinggi.

Berdasarkan permasalahan yang telah dikemukakan di atas, maka penulis tertarik mengadakan penelitian dengan judul “Pengaruh Pembelajaran Berbasis *E-Learning* dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI IPS SMA Swasta Pelita Pematangsiantar.”

1.2 Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Masih terdapat siswa yang belum mencapai rata-rata nilai dari KKM yang telah ditetapkan.
2. Proses pembelajaran hanya menggunakan Whatsapp untuk memberikan materi maupun tugas kepada peserta didik sehingga mengakibatkan pembelajaran menjadi monoton dan kurang menyenangkan karena kurangnya inovasi pada proses pembelajaran.
3. Terjadi penurunan motivasi dan keaktifan belajar siswa selama pembelajaran daring di tengah pandemi Covid-19.

1.3 Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Penerapan pembelajaran berbasis *e-learning* dilakukan dengan menggunakan aplikasi Google Classroom dan Google Meet.
2. Kegiatan pembelajaran dibatasi pada KD 3.6 dan 4.6 dengan materi APBN dan APBD.

1.4 Rumusan Masalah

Adapun yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Apakah hasil belajar siswa yang diajarkan menggunakan pembelajaran berbasis *e-learning* dengan aplikasi Google Classroom lebih tinggi daripada

hasil belajar siswa yang diajarkan dengan menggunakan aplikasi Google Meet?

2. Apakah motivasi belajar siswa pada motivasi tinggi yang diajarkan menggunakan pembelajaran berbasis *e-learning* dengan aplikasi Google Classroom lebih tinggi daripada motivasi belajar siswa yang diajarkan dengan menggunakan aplikasi Google Meet?
3. Apakah motivasi belajar siswa pada motivasi rendah yang diajarkan menggunakan pembelajaran berbasis *e-learning* dengan aplikasi Google Classroom lebih tinggi daripada motivasi belajar siswa yang diajarkan dengan menggunakan aplikasi Google Meet?
4. Apakah terdapat interaksi antara pembelajaran dengan aplikasi Google Classroom dan Google Meet dan motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa?

1.5 Tujuan Penelitian

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

1. Untuk mengetahui hasil belajar siswa yang diajarkan menggunakan pembelajaran berbasis *e-learning* dengan aplikasi Google Classroom lebih tinggi daripada hasil belajar siswa yang diajarkan dengan menggunakan aplikasi Google Meet.
2. Untuk mengetahui motivasi belajar siswa pada motivasi rendah yang diajarkan menggunakan pembelajaran berbasis *e-learning* dengan aplikasi

Google Classroom lebih tinggi daripada motivasi belajar siswa yang diajarkan dengan menggunakan aplikasi Google Meet.

3. Untuk mengetahui motivasi belajar siswa pada motivasi rendah yang diajarkan menggunakan pembelajaran berbasis *e-learning* dengan aplikasi Google Classroom lebih tinggi daripada motivasi belajar siswa yang diajarkan dengan menggunakan aplikasi Google Meet.
4. Untuk mengetahui interaksi antara pembelajaran dengan aplikasi Google Classroom dan Google Meet dan motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat pelaksanaan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoretis hasil penelitian ini adalah untuk pengembangan ilmu pengetahuan dan menambah khasanah di bidang sistem pembelajaran dalam penerapan pembelajaran berbasis *e-learning* dengan aplikasi Google Classroom dan Google Meet.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan kepada guru dalam mengajar agar dapat mengembangkan media pembelajaran dalam upaya meningkatkan hasil belajar ekonomi siswa dan motivasi belajar siswa.

b. Bagi Siswa

Dapat meningkatkan pemahaman siswa tentang materi APBD dan APBN dan meningkatkan hasil belajar ekonomi siswa serta motivasi belajar siswa.

c. Bagi Peneliti

Dapat memberikan pengalaman langsung kepada peneliti tentang pembelajaran di kelas dalam menerapkan media *e-learning*

