

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan memiliki peranan yang sangat penting untuk menjadikan sumber daya manusia (SDM) yang berkualitas agar dapat mendukung tujuan pembangunan nasional, karena melalui pendidikan manusia mendapatkan pengetahuan, keterampilan, nilai-nilai dan sikap, sehingga dapat berfikir lebih sistematis, lebih rasional dan lebih kritis terhadap segala permasalahan yang dihadapi.

Kemajuan teknologi merupakan salah satu faktor yang dapat mendukung pembangunan nasional. Oleh karena itu, pemerintah telah memberikan perhatian cukup besar karena telah menyadari peran dan fungsi teknologi bagi dunia pendidikan saat ini. Surat Keputusan Menteri Pendidikan Nasional No. 107/U/2001 dengan jelas membuka koridor untuk menyelenggarakan pendidikan jarak jauh di mana *e-learning* dapat masuk memainkan peran. Hal ini diwujudkan dalam bentuk perhatian untuk meningkatkan kualitas pendidikan.

Pemanfaatan teknologi dalam dunia pendidikan saat ini telah memberikan perubahan terhadap system pembelajaran dengan istilah "*e-learning*". *E-learning* merupakan sistem pembelajaran elektronik atau e-pembelajaran (*Electronic learning*) yang disingkat dengan *e-learning*. Menurut (Shirley, 2001), "saat ini, *e-learning* merupakan salah satu media pembelajaran online yang dapat diterapkan di sekolah serta dapat didokumentasi dengan baik oleh peserta didik". Menurut (

Horton, 2006) “*e-learning* merupakan penggunaan teknologi informasi dan komputer yang memberikan kontribusi terhadap perubahan kegiatan pembelajaran, dimana guru tidak lagi menguraikan materi pelajaran didalam kelas yang terkesan membosankan”. Menurut Aditya dan Widodo (2002) “pembelajaran *e-learning* merupakan usaha transformasi belajar mengajar di sekolah ke dalam bentuk digital dengan bantuan teknologi internet”.

Dengan perkembangan teknologi informasi saat ini, banyak sekali jenis aplikasi *learning management system* (LMS) yang dapat digunakan untuk mendukung proses pembelajaran agar terasa lebih praktis dan mudah. Beberapa perangkat lunak yang dikembangkan yaitu: *Moodle, Quipper, Edmodo, Google Classroom* dan masih banyak lagi. Salah satunya aplikasi *edmodo* yang digunakan pada mata pelajaran Ekonomi Bisnis kelas X Jurusan Pemasaran SMKN 1 Medan.

Menurut Juri, (2008: 5) dalam jurnalnya yang berjudul *penerapan e-learning dalam pembelajaran suatu langkah inovasi* menyimpulkan bahwa, “dengan menggunakan *e-learning* kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan dan *e-learning* juga merupakan inovasi yang sangat tepat untuk dikembangkan di sekolah saat ini”. (Rosenberg, 2001: 28) juga berpendapat bahwa, “dengan menggunakan teknologi internet maka dapat memberikan berbagai macam solusi untuk meningkatkan pengetahuan dan kinerja”. Menurut Fanny (2019) pemanfaatan media *e-learning* sangat mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Dari pernyataan tersebut dijelaskan bahwa pemanfaatan *e-learning* sangat mempengaruhi kualitas pembelajaran atau hasil belajar siswa, karena dengan

menggunakan teknologi internet maka siswa akan lebih mudah untuk mendapatkan pengetahuan yang lebih luas.

Selain pemanfaatan media elearning, kemandirian juga sangat mempengaruhi hasil belajar siswa. Tirtarahardja dan Sulo (2005) mengatakan bahwa, “kemandirian belajar adalah aktivitas belajar yang didorong oleh kemauan sendiri tanpa dorongan dari orang lain, pilihan sendiri, dan tanggung jawab sendiri”. Kemandirian belajar berarti siswa mampu mengikuti pelajaran dengan baik tanpa bergantung kepada orang lain untuk mengerjakan tugas atau penyelesaian masalah yang ada didalam pembelajaran dan mendapatkan hasil yang sesuai dengan apa yang diinginkannya. Namun, pada kenyataannya siswa cenderung kurang percaya diri terhadap hasil tugasnya sehingga siswa lebih memilih mencontoh hasil kerja temannya. Siswa juga tidak mau bertanya mengenai materi yang belum dipahami dengan alasan takut dan malu sehingga siswa tidak dapat menguasai materi dengan baik. Padahal kemandirian belajar merupakan salah satu faktor intrinsik yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa.

Menurut Desmita (2016:189), “kemandirian mendorong siswa untuk memiliki rasa ingin tahu, berpartisipasi aktif dalam mengambil keputusan, mengeksplorasi lingkungan, dan merasa dihargai sehingga siswa semangat dalam belajar yang berpengaruh terhadap hasil belajar”. Sedangkan menurut Rifa’I (2012:83-85), “siswa yang mencari dan menyelesaikan masalahnya secara mandiri akan lebih mudah dalam belajar dan meningkatkan hasil belajar”.

Hasil belajar yang baik merupakan salah satu tujuan dari pendidikan. Tujuan pendidikan dapat dikatakan tercapai apabila hasil belajar siswa mengalami perkembangan dan peningkatan. Adapun yang dimaksud dengan hasil belajar adalah hasil dari proses belajar yang telah dilaksanakan siswa. Dalam pendidikan formal selalu diikuti pengukuran dan penilaian, demikian juga dalam proses kegiatan belajar mengajar, dengan mengetahui hasil belajar maka dapat diketahui kedudukan siswa yang pandai, sedang, atau lambat.

Berdasarkan observasi awal peneliti di SMK Negeri 1 Medan, menemukan bahwa hasil belajar Ekonomi Binsis siswa kelas X Jurusan Pemasaran 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 X Jurusan Pemasaran berdasarkan rata-rata nilai mid semester siswa dapat dilihat pada tabel 1.1.

**Tabel 1.1**

**Hasil Nilai Mid Semester Siswa Kelas X Jurusan Pemasaran SMK Negeri 1 Medan Tahun Ajaran 2020/2021**

Kelas	Jumlah Siswa	≥75		≤75	
		Tuntas (Orang)	Presentase (%)	Tidak Tuntas (Orang)	Presentase (%)
X BDP 1	36	19	52,77	17	47,22
X BDP 2	34	24	70,58	10	29,41
Total	70	43	61,42	27	38,47

Sumber: SMK Negeri 1 Medan

Berdasarkan data Tabel 1.1, diketahui bahwa rata-rata presentase ketuntasan belajar siswa kelas X Jurusan Pemasaran dilihat dari rata-rata nilai Mid

Semester siswa adalah kurang dari 85%. Berdasarkan teori belajar tuntas, seorang peserta didik dipandang tuntas belajar apabila siswa mampu menyelesaikan, menguasai kompetensi dan karakter atau mencapai tujuan pembelajaran minimal 65% dari seluruh mata pembelajaran. Menurut Mulyasa (2005:130), “keberhasilan kelas dilihat dari jumlah seluruh peserta didik yang mampu menyelesaikan pembelajaran mencapai minimal 65% sekurang-kurangnya 85% dari jumlah peserta didik di kelas tersebut”. Jika hasil belajar hanya menunjukkan prosentase 61,42 maka pembelajaran belum bisa dikatakan berhasil.

Berdasarkan hasil wawancara dengan beberapa siswa kelas X jurusan pemasaran, diketahui penyebab rendahnya hasil belajar dikarenakan siswa belum menguasai pemanfaatan aplikasi edmodo pada saat pembelajaran, karena beberapa siswa masih baru mengenal aplikasi edmodo. Siswa juga mengatakan bahwa belum dapat menyesuaikan diri dengan guru dan teman baru disekolah dengan memanfaatkan pembelajaran *e-learning*. Sehingga siswa tidak dapat mengeksplor hasil pemikirannya semaksimal mungkin pada saat memanfaatkan aplikasi edmodo dalam pembelajaran *e-learning*.

Peneliti juga melakukan observasi awal melalui wawancara dengan guru bidang studi ekonomi bisnis kelas X jurusan pemasaran, penyebab rendahnya hasil belajar siswa juga dikarenakan siswa tidak dapat memanfaatkan pembelajaran *e-learning* dengan baik, karena banyak siswa yang belum menguasai dan masih kebingungan dalam memanfaatkan aplikasi edmodo. Banyak siswa yang telat pada saat meng-upload tugas dan mengabsen dirinya melalui aplikasi edmodo sehingga guru juga sering mengarahkan untuk mengabsen ulang di group

*WhatsApp*. Guru juga mengatakan bahwa siswa tidak dapat belajar dengan baik tanpa bimbingan dan bantuan dari guru dan teman-teman sekelasnya.

Begitu juga dengan kemandirian belajar, siswa hanya menerima materi yang diberikan oleh guru dengan berbasis online tanpa mempunyai keinginan untuk mencari informasi yang lebih luas sehingga siswa kurang menguasai materi dan menyebabkan hasil belajar siswa rendah. Siswa juga kurang percaya diri terhadap hasil tugasnya sehingga lebih memilih mencontoh hasil kerja temannya. Dansiswa lebih memanfaatkan waktu untuk bermain game dibandingkan mengerjakan tugas dan mengulang materi yang telah dipelajari.

Berdasarkan permasalahan diatas, maka dapat diketahui bahwa hasil belajar dipengaruhi oleh pemanfaatan media *e-learning* dan kemandirian belajar. Sehingga, penelitian ini perlu dilakukan dengan harapan siswa dapat semakin memaksimalkan pemanfaatan media *e-learning* dan meningkatkan kemandirian belajar agar mendapatkan hasil belajar yang baik. Maka dari itu penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “ **Pengaruh Pemanfaatan Media *E-learning* dan Kemandirian Belajar Terhadap Hasil Belajar Ekonomi Bisnis Siswa Kelas X Jurusan Pemasaran SMK Negeri 1 Medan Tahun Ajaran 2020/2021**”.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka diidentifikasi permasalahan sebagai berikut:

1. Masih adanya siswa yang kesulitan dalam memanfaatkan media *e-learning* sebagai media pembelajaran.
2. Siswa tidak dapat mengeksplor hasil pemikirannya semaksimal mungkin pada saat memanfaatkan aplikasi edmodo
3. Kemandirian belajar siswa kelas X Jurusan Pemasaran masih rendah, siswa masih melihat hasil kerja teman dalam mengerjakan tugas.
4. Hasil belajar siswa yang masih rendah tampak pada nilai siswa yang dibawah standar KKM.
5. Siswa masih belum terbiasa untuk belajar mandiri dirumah tanda bantuan dari guru dan teman-teman sekolahnya
6. Siswa masih belum menguasai penggunaan aplikasi edmodo sebagai media pembelajaran *e-learning*

### 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 akhir Semester Ganjil Tahun Ajaran 2020/2021 pada mata pelajaran Ekonomi Bisnis.
2. Penelitian ini terbatas pada pemanfaatan media *e-learning* menggunakan aplikasi edmodo sebagai media pembelajaran.
3. Kemandirian belajar terbatas pada kemandirian belajar dirumah selama menggunakan *e-learning*.

#### 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah diatas, penulis merumuskan masalah dalam penelitian sebagai berikut :

1. Apakah terdapat pengaruh pemanfaatan media *e-learning* terhadap hasil belajar ekonomi bisnis siswa kelas X Jurusan Pemasaran SMK Negeri 1 Medan Tahun Ajaran 2020/2021.
2. Apakah terdapat pengaruh kemandirian belajar terhadap hasil belajar ekonomi bisnis siswa kelas X Jurusan Pemasaran SMK Negeri 1 Medan Tahun Ajaran 2020/2021.
3. Apakah terdapat pengaruh pemanfaatan media *e-learning* dan kemandirian belajar terhadap hasil belajar ekonomi bisnis siswa kelas X Jurusan Pemasaran SMK Negeri 1 Medan Tahun Ajaran 2020/2021.

#### 1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui pengaruh pemanfaatan media *e-learning* terhadap hasil belajar ekonomi bisnis siswa kelas X Jurusan Pemasaran SMK Negeri 1 Medan Tahun Ajaran 2020/2021.
2. Untuk mengetahui pengaruh kemandirian belajar terhadap hasil belajar ekonomi bisnis siswa kelas X Jurusan Pemasaran SMK Negeri 1 Medan Tahun Ajaran 2020/2021.

3. Untuk mengetahui pengaruh pemanfaatan media *e-learning* dan kemandirian belajar terhadap hasil belajar ekonomi bisnis siswa kelas X Jurusan Pemasaran SMK Negeri 1 Medan Tahun Ajaran 2020/2021.

## 1.6 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian, adapun manfaat yang ingin diperoleh dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

### 1. Manfaat Teoritis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi pengetahuan maupun wawasan ilmiah kepada peneliti dan juga pembaca mengenai pengaruh Pengaruh Pemanfaatan Media E-learning dan Kemandirian Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa SMK Negeri 1 Medan.

### 2. Manfaat Praktis

#### a. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi peneliti berupa peningkatan wawasan mengenai pemanfaatan media e-learning dan kemandirian belajar terhadap hasil belajar siswa.

#### b. Bagi Sekolah

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

c. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan mengenai pemanfaatan media e-learning dan kemandirian belajar agar memperoleh hasil belajar yang baik.



THE  
*Character Building*  
UNIVERSITY