

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan kebutuhan manusia yang sangat penting dan berlangsung seumur hidup serta proses dalam rangka mengembangkan potensi dan meningkatkan kualitas diri dalam membentuk sumber daya manusia yang berkualitas dalam membangun setiap bidang kehidupan. Pendidikan juga mempunyai peranan yang sangat penting dalam menentukan perkembangan dan perwujudan diri individu, terutama bagi pembangunan bangsa dan negara ini. Selain itu kemajuan suatu kebudayaan bergantung kepada cara kebudayaan tersebut mengenali, menghargai, dan memanfaatkan sumber daya manusia dan hal ini berkaitan erat dengan kualitas pendidikan yang diberikan kepada anggota masyarakat terutama kepada peserta didik. Pendidikan adalah suatu proses sadar dan terencana dari setiap individu maupun kelompok untuk membentuk pribadi yang baik dan mengembangkan potensi yang ada dalam upaya mewujudkan cita-cita dan tujuan yang diharapkan. (Rusmaini, 2014: 2)

Di Indonesia pendidikan sangat diutamakan, karna pendidikan memiliki peran penting terhadap terwujudnya peradaban bangsa yang bermatabat. Melalui pendidikan seseorang dapat memperoleh ilmu, pengetahuan dan keterampilan guna meningkatkan kemampuan berpikir, berusaha dan penguasaan teknologi. Pendidikan mempunyai peranan penting dalam mengembangkan kemampuan potensial diri anak. Hal ini mengacu pada Undang-undang sistem pendidikan nasional, yakni Nomor 20 tahun 2003 pasal 3, yakni :

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.

Pendidikan merupakan salah satu wadah untuk meningkatkan dan menggali potensi yang ada pada diri siswa, dari segi aspek yang dapat berkembang yaitu aspek kognitif, aspek psikomotorik dan aspek afektif.

Departemen Pendidikan Nasional (2007: 56) menyatakan ada beberapa faktor yang mempengaruhi proses pembelajaran siswa baik secara eksternal maupun internal diidentifikasi sebagai berikut. "Faktor eksternal mencakup guru, materi, pola interaksi, media dan teknologi, situasi belajar, dan sistem. Sedangkan faktor internal berasal dari siswa itu sendiri, mencakup motivasi, kemampuan awal, kemampuan belajar sendiri dan kesenjangan belajar." Motivasi yang rendah ditandai dengan cepatnya mereka merasa bosan, berekspektasi instan, sukar berkonsentrasi tidak dapat mengatur waktu dan malas mengerjakan pekerjaan rumah. Kemampuan awal yang lemah ditandai dengan sulitnya mereka menerima pelajaran (termasuk mereka sulit memahami buku teks), sulit memahami tugas-tugas, dan tidak menguasai strategi belajar.

Prestasi merupakan kecakapan atau hasil kongkrit yang dapat dicapai pada saat atau periode tertentu. Prestasi dalam penelitian ini adalah hasil yang telah dicapai Peserta didik dalam proses pembelajaran.

Winkel (dalam Syarif Hidayat 2015:84) mengemukakan bahwa prestasi belajar merupakan bukti keberhasilan yang telah dicapai oleh seseorang. Maka

prestasi belajar merupakan hasil maksimum yang dicapai oleh seseorang setelah melaksanakan usaha-usaha belajar.

Cara untuk mengetahui suatu pendidikan berkualitas atau tidak dengan melihat prestasi belajar siswa. Prestasi belajar adalah kesempurnaan yang dicapai seseorang dalam berfikir, merasa dan berbuat (Nasution, 2009:17). Prestasi belajar dikatakan sempurna apabila memenuhi tiga aspek yakni kognitif, afektif dan psikomotor, sebaliknya dikatakan prestasi kurang memuaskan jika seseorang belum mampu memenuhi target dalam ketiga kriteria tersebut.

Syah mengatakan bahwa “prestasi belajar merupakan hasil akhir yang dicapai oleh seorang Peserta didik setelah ia melakukan kegiatan belajar tertentu, atau setelah ia menerima pelajaran dari seorang guru pada suatu saat tertentu.”

Dari pendapat diatas disimpulkan bahwa prestasi belajar merupakan suatu penguasaan pengetahuan dan keterampilan ilmu pelajaran yang dimiliki siswa setelah melakukan kegiatan belajar dalam kurun waktu yang dilakukan secara sadar secara individu ataupun kelompok untuk mendapatkan nilai.

Melalui observasi yang peneliti di SMK Negeri 1 Stabat T.A 2020/2021, diketahui prestasi belajar siswa kelas XI BDP dan OTKP pada mata pelajaran PKK (Produk Kreatif dan Kewirausahaan) belum memuaskan dilihat dari hasil UTS (Ujian Tengah Semester). Rincian nilai dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 1.1

**Daftar Nilai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) Tahun Pembelajaran
2020/2021**

Kelas	KKM	Jumlah Siswa				Jumlah Siswa
		Belum Memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM)		Sudah Memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM)		
XI-BDP	75	20	58,82%	14	41,17%	34
XI-OTKP	75	26	76,47%	8	22,85%	34
Jumlah	75	46	67,64%	22	31,88%	68

Sumber : Guru Mata Pelajaran PKK(Produk Kreatif dan Kewirausahaan)

Di lihat dari tabel 1.1, dari total siswa 69 gabungan antara jurusan BDP (Bisnis Daring dan Pemasaran) dan OTKP (Otomatisasi dan Tata Kelola Pekantoran) terlihat hasil UTS siswa masih kurang memuaskan, dimana terlihat di tabel 1.1 siswa. Masih banyak siswa yang tidak memenuhi kriteria ketuntasan minimum pada mata pelajaran PKK (Produk Kreatif dan Kewirausahaan).

Teknologi merupakan salah elemen terpenting dalam segala aspek kehidupan terutama dalam dunia pendidikan. Teknologi telah memberikan banyak pengaruh pada pendidikan dan kemudahan dalam proses pendidikan. Bentuk perkembangan teknologi informasi yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran adalah menggunakan *E-Learning*.

E-learning merupakan pembelajaran yang memanfaatkan dukungan teknologi internet. Dalam *E-Learning*, pengajar tidak sekedar menggunggah materi

pembelajaran yang bisa diakses secara online oleh peserta didik, tetapi pengajar juga melakukan evaluasi, menjalani komunikasi, berkolaborasi, dan mengelola aspek-aspek pembelajaran lainnya. (Jurnal, 2020)

Jadi pembelajaran *E-Learning* merupakan inovasi yang dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran, tidak hanya dalam penyampaian materi pembelajaran tetapi juga perubahan dalam kemampuan berbagai kompetensi peserta didik. Melalui *E-Learning*, peserta didik tidak hanya mendengarkan uraian materi dari pendidik saja tetapi juga aktif mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan sebagainya. Materi bahan ajar dapat divirtualisasikan dalam berbagai format sehingga lebih menarik dan lebih dinamis sehingga mampu memotivasi peserta didik untuk lebih jauh dalam proses pembelajaran.

Untuk mengetahui bagaimana pembelajaran *E-Learning* mempengaruhi prestasi belajar siswa maka penulis melakukan observasi awal pada siswa BDP dan OTKP SMKN 1 Stabat, yang terlihat pada tabel berikut ini :

Tabel 1.2
Pembelajaran *E-Learning*

No	Pertanyaan	Ya		Tidak	
		Jumlah	%	Jumlah	%
1.	Saya mampu memahami materi yang telah disampaikan oleh guru pada saat diadakan pembelajaran <i>E-Learning</i> .	11	26,2%	31	73,8%
2.	Saya mengikuti komunitas belajar di luar kelas.	12	28,6%	30	71,4%
3.	Guru menjawab pertanyaan siswa yang tidak paham mengenai materi yang diadakan di <i>E-Learning</i> .	30	71,4%	12	28,6%

4.	Saya memanfaatkan pembelajaran <i>e-learning</i> sebagai sarana berdiskusi di luar kelas.	11	26,2%	31	73,8%
5.	Guru menggunakan media audio dan video sesuai dengan materi di <i>E-Learning</i> .	24	57,1%	18	42,9%
Kumar (2002)					

Hasil Observasi Siswa Kelas XI BDP dan OTKP

Dari Hasil data observasi awal yang dilakukan penulis, ditemukan bahwa rendahnya prestasi belajar siswa BDP dan OTKP dipengaruhi oleh pembelajaran *E-Learning* yang dilakukan saat ini. Melalui data observasi yang penulis lakukan pada 42 siswa dari gabungan antara kelas BDP dan OTKP.

SMKN 1 Stabat merupakan salah sekolah yang menerapkan pembelajaran *E-Learning* saat ini, ada beberapa media yang dilakukan oleh guru melalui pembelajaran *E-Learning* kepada siswa, seperti menggunakan media *whatsapp*, *google foam* serta *google classroom*. Guru mengharapkan siswa mampu lebih responsif dalam melakukan kegiatan pembelajaran *E-Learning*, di karenakan sangat efisien dan dapat diakses dimanapun dan kapanpun tetapi antusias siswa dalam melakukan pendekatan pembelajaran *E-Learning* masih sangat kurang. Hal tersebut dikarenakan terkendalanya pengetahuan siswa terhadap pembelajaran *E-Learning* saat ini serta kurang responsifnya siswa dalam melakukan kegiatan pembelajaran yang diadakan di *E-Learning*. Dibuktikan melalui data *capture googel classroom*.

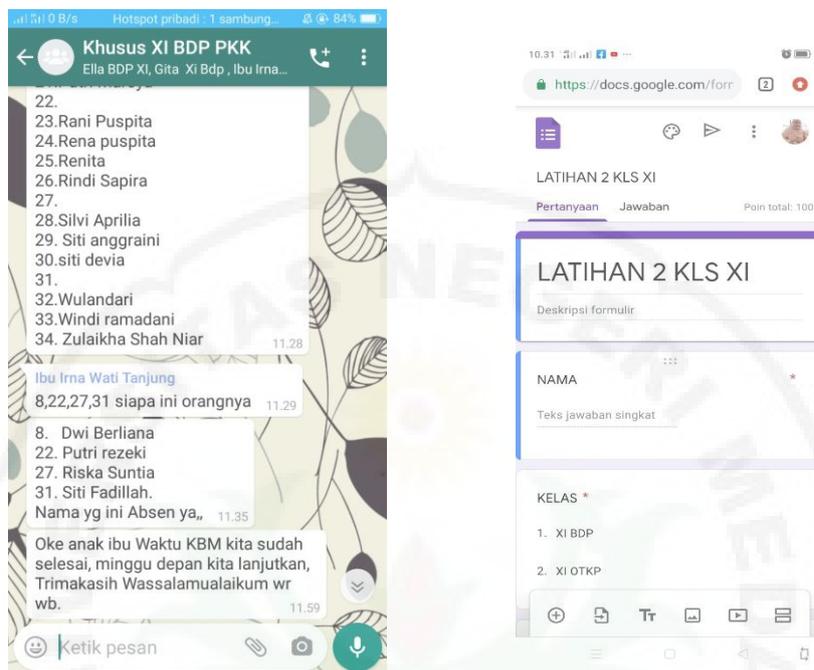


Bagian I



Bagian II

Terlihat dari *capture* diatas pada bagian pertama banyak siswa yang masih belum paham mengenai pembelajaran *E-Learning* di *classroom*, dimana masih banyak siswa yang tidak mengetahui cara mengirimkan tugas melalui *google classroom*, kurang telitinya siswa saat mengirimkan tugas sehingga tugas yang dikirim tidak tersampaikan oleh guru dan terlihat pada *capture* bagian kedua masih banyak siswa yang kurang responsif dalam menanggapi guru, guru juga mengungkapkan kepada penulis bahwasannya terdapat beberapa siswa yang malas dalam mengerjakan tugas yang diberikan guru pada *E-Learning* sehingga guru harus mengingatkan kembali tugasnya.



Dilihat dari *capture* yang didapatkan diatas tidak hanya dalam merespon guru hingga memberikan tugas, terlihat beberapa siswa kurang responsifnya dalam hadir mengikuti pelajaran *E-Learning* yang diadakan guru pada mata pelajaran PKK, dan terlihat dari pengisian daftar hadir kebanyakan siswa yang terlambat mengisinya.

Dari data-data yang telah dipaparkan diatas dari angket observasi awal yang dilakukan penulis serta bukti *capture* yang ada, dapat dikatakan pembelajaran *E-Learning* mempengaruhi prestasi siswa saat ini.

Dilihat dari segi aspek kehidupan, kebutuhan akan kreativitas sangatlah penting. Kreativitas sendiri dapat diartikan sebagai suatu proses mendirikan berbagai gagasan dalam menghadapi suatu persoalan atau masalah sebagai proses bermain, maka dengan gagasan dan unsur-unsur dalam pikiran merupakan keaksian yang menyenangkan dan penuh tantangan bagi siswa yang aktif. (Hawi, 2015: 190)

Pada dasarnya setiap individu memiliki potensi kreatif. Permasalahannya adalah apakah individu yang bersangkutan mendapatkan rangsangan mental dan suasana yang kondusif, baik dalam keluarga maupun di sekolah untuk mengembangkan potensi kreatifnya. (Jahja, 2015: 68)

Bahkan di dalam dunia pendidikan dianggap sebagai elemen agar dapat diselaraskan dengan pencapaian tujuan belajar mengajar. Sifat dan sikap siswa dapat dibentuk dengan menimbulkan daya imajinasi dan daya kreatif sebagai basis untuk menemukan hak-hal baru, inovatif serta kritis. Seorang siswa yang mampu berfikir kreatif harus dapat diarahkan dengan proses yang berhubungan.

Terlihat dalam bidang pendidikan yang mana penekanannya lebih pada hafalan dan mencari satu jawaban yang benar terhadap soal-soal yang diberikan. Proses-proses pemikiran tinggi termasuk berfikir kreatif jarang dilatih. Guilford dalam Azhari (2013:6) Berpikir kreatif sebagai kemampuan untuk melihat bermacam macam kemungkinan penyelesaian terhadap suatu masalah, merupakan bentuk pemikiran yang sampai saat ini masih kurang mendapat perhatian dalam pendidikan. Kreativitas dan kesadaran sangat penting bagi ilmu pengetahuan yang datang dari bidang pendidikan maupun di luar psikologi. Dimana banyak departemen pemerintah mencari orang-orang yang memiliki potensi kreatif dan inventif.

Dari beberapa faktor dari dalam diri siswa yang memengaruhi Prestasi Belajar, Kreativitas Belajar merupakan faktor penting yang memengaruhi Prestasi Belajar siswa. Dimana Kreativitas Belajar merupakan kemampuan yang dimiliki oleh siswa

dalam menemukan hal baru yang digunakan untuk memecahkan masalah belajar atau tugas yang diberikan oleh guru. Dilihat dari beberapa faktor yang memengaruhi Kreativitas Belajar seseorang siswa ada dua faktor yang mempengaruhi kreativitas belajar siswa, yaitu faktor internal yang meliputi kondisi fisik, tingkat kecerdasan, dan kondisi mental serta faktor eksternal yang meliputi orang tua atau guru dapat menerima anak apa adanya, memberi kepercayaan, kesempatan kepada anak untuk mengungkapkan pikiran, perasaan, dan pendapatnya, memupuk sikap dan minat anak dengan berbagai kegiatan positif, serta menyediakan sarana dan prasarana pendidikan. (Naim & Djazari, 2019)

Kreativitas juga merupakan suatu kemampuan untuk membuat kombinasi baru berdasarkan data, informasi, atau unsur-unsur yang ada. Bisaanya orang mengartikan kreativitas sebagai daya cipta, sebagai kemampuan untuk menciptakan hal-hal yang baru sama sekali tetapi merupakan gabungan (kombinasi) dari hal-hal yang sudah ada sebelumnya.

Untuk mengetahui kreativitas belajar siswa SMKN 1 Stabat pada mata pelajaran produk kreatif dan kewirausahaan, penulis telah melakukan observasi melalui indikator kreativitas belajar siswa, ditemukan data kreativitas belajar siswa untuk meningkatkan prestasi belajar, pada tabel berikut :

Tabel 1.3
Kreativitas Belajar

No	Pertanyaan	Ya		Tidak	
		Jumlah	%	Jumlah	%
1.	Saya selalu memikirkan cara-cara baru untuk menyelesaikan tugas sekolah yang diberikan guru yang saya pikir praktis dan mudah	13	31%	29	69%
2.	Saya dapat mengutarakan ide-ide saya dengan mudah saat berdiskusi kelompok.	16	38,1%	26	61,9%
3.	Saya selalu memberikan pendapat saya ketika guru mengajukan pertanyaan dalam kegiatan diskusi kelas.	9	21,4%	33	78,6%
4.	Apabila saya merasa pemaparan yang disampaikan guru atau teman saya kurang tepat dan jelas, saya tidak ragu untuk memperbaikinya.	12	28,6%	30	71,4%
5.	Saya selalu mengerjakan tugas yang diberikan guru dengan sungguh-sungguh dan penuh dengan tanggung jawab.	24	57,1%	18	42,9%
6.	Saya senang melakukan berbagai hal indah yang berkaitan dengan seni serta terbiasa mengungkapkan gagasan saya ke dalam suatu karya seni.	7	16,7%	35	83,3%
7.	Pada saat mengerjakan tugas, saya mampu memikirkan cara untuk memecahkan masalah yang tidak terpikirkan oleh orang lain.	9	21,4%	33	78,6%
8.	Saya memiliki kepribadian yang lembut dan menyenangkan sehingga teman saya merasa nyaman dan tidak bosan saat berada di dekat saya.	18	42,9%	24	57,1%
9.	Saya selalu berimajinasi mengenai hal-hal baru dan hebat. Menggabungkan ide serta gambaran tersebut untuk menciptakan karya baru yang	9	21,4%	33	78,6%

	berbeda.				
10.	Saya selalu mengerjakan tugas-tugas yang diberikan guru dengan sungguh-sungguh dari hasil pemikiran saya sendiri.	21	50%	21	50%
Menurut Munandar (Hamzah B. Uno dan nurdin Mohamad, 2011: 252)					

Sumber : Hasil Observasi Siswa Kelas XI BDP dan OTKP

Berdasarkan data observasi awal terlihat kreativitas belajar siswa tersebut masih dikategorikan tidak memenuhi dalam segi kreativitas belajar.

Adapun faktor yang mempengaruhi prestasi belajar menurut Ahmadi dan Supriyono (2002:60) ada dua faktor yaitu internal dan eksternal. Dari faktor prestasi belajar yang telah disampaikan menurut Abu Ahmadi dan Widodo Supriyono maka pembelajaran *e-learning* masuk pada faktor eksternal yaitu faktor sosial yang terdiri dari (lingkungan sekolah), faktor budaya yang terdiri atas (ilmu pengetahuan, teknologi, kesenian) dan lingkungan fisik seperti (fasilitas rumah, fasilitas belajar) dimana lingkungan sekolah, ilmu pengetahuan, teknologi, fasilitas rumah dan fasilitas belajar merupakan faktor pendukung untuk pembelajaran *e-learning* yang dilakukan pada masa sekarang ini sedangkan kreativitas belajar masuk pada kedua faktor eksternal dan internal, yang termasuk pada faktor internal terhadap kreativitas belajar terdiri dari faktor psikologi yang dipecah lagi menjadi dua bagian, yaitu (faktor intelektual dan faktor non intelektual) dan faktor kematangan fisik maupun psikis serta faktor eksternal yang terdapat di prestasi belajar, kedua faktor eksternal dan internal ini mendukung terjadinya kreativitas belajar siswa pada masa pembelajaran *E-Learning* sekarang ini.

Berdasarkan Latar Belakang Masalah menurunnya prestasi belajar siswa dipengaruhi oleh hubungan antara pembelajaran *E-learning* dan Kreativitas Belajar. Maka dari itu penulis sangat tertarik mengadakan penelitian yang berjudul **“Pengaruh Pembelajaran *E-Learning* dan Kreativitas Belajar Terhadap Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan Kelas XI SMK Negeri 1 Stabat T.A 2020/2021”**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar masalah yang telah dipaparkan diatas, penulis melakukan identifikasi masalah yaitu sebagai berikut :

1. Masih minimnya penguasaan mengenai pembelajaran *E-Learning* Siswa XI BDP dan XI OTKP di SMKN 1 Stabat T.A 2020/2021.
2. Kurangnya pemahaman penyampaian materi mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan Kelas XI SMK Negeri 1 Stabat T.A 2020/2021
3. Siswa XI BDP dan XI OTKP di SMKN 1 Stabat T.A 2020/2021 kurang mengungkapkan gagasan ide kreativitas belajar dalam pembelajaran mata pelajaran produk kreatif dan kewirausahaan pada *E-Learning*.
4. Siswa XI BDP dan XI OTKP di SMKN 1 Stabat T.A 2020/2021 tingkat prestasi belajar masih tergolong rendah pada mata pelajaran produk kreatif dan kewirausahaan.

1.3 Batasan Masalah

Mengingat luasnya cakupan masalah yang diidentifikasi berdasarkan identifikasi masalah yang telah dipaparkan diatas maka penulis membatasi masalah yang diteliti agar penelitian yang dilakukan tidak terlalu luas, yang menjadi batasan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Pembelajaran *E-learning* yang diteliti adalah mata pelajaran produk dan kreatif kewirausahaan pada kelas XI BDP dan OTKP melalui Pembelajaran *E-Learning*.
2. Kreativitas Belajar yang diteliti adalah kreativitas siswa dalam mempelajari mata pelajaran produk dan kreatif kewirausahaan pada kelas XI BDP dan OTKP
3. Prestasi Belajar yang diteliti dibatasi pada nilai UTS mata pelajaran produk kreatif dan kewirausahaan di Kelas XI BDP dan OTKP

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan Pembatasan dan identifikasi masalah dapat ditarik rumusan masalah sebagai berikut :

1. Apakah ada pengaruh pembelajaran *E-Learning* terhadap prestasi belajar pada Pada Mata Pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan siswa kelas XI SMKN 1 Stabat T.A 2020/2021 ?
2. Apakah ada pengaruh kreativitas belajar terhadap prestasi belajar Pada Mata Pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan siswa kelas XI SMKN 1 Stabat T.A 2020/2021 ?

3. Apakah ada pengaruh pembelajaran *E-learning* dan kreativitas belajar Pada Mata Pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan Siswa Kelas XI SMK Negeri 1 Stabat T.A 2020/2021 ?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah maka dapat ditarik tujuan penelitian ini, Sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui pengaruh pembelajaran *E-Learning* terhadap prestasi belajar pada mata pelajaran produk kreatif dan kewirausahaan pada kelas XI SMKN 1 Stabat T.A 2020/2021.
2. Untuk mengetahui pengaruh kreativitas belajar terhadap prestasi belajar pada mata pelajaran produk kreatif dan kewirausahaan pada kelas XI SMKN 1 Stabat T.A 2020/2021.
3. Untuk mengetahui pengaruh pembelajaran *E-Learning* dan Kreativitas Belajar terhadap prestasi belajar pada mata pelajaran produk kreatif dan kewirausahaan pada kelas XI SMKN 1 Stabat T.A 2020/2021.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan pada penelitian ini adalah :

1. Menambah pengetahuan, wawasan dan pemahaman bagi pengalaman bagi penulis mengenai pengaruh pembelajaran *E-learning* dan Kreativitas Belajar terhadap Prestai Belajar.
2. Sebagai bahan masukan dan sumbangan pemikiran informasi bagi universitas, jurusan dan fakultas mengenai pengaruh pembelajaran *E-learning* dan Kreativitas Belajar terhadap Prestai Belajar.

3. Sebagai bahan referensi dan masukan bagi guru dan siswa di SMKN 1 Stabat tentang pentingnya pengaruh pembeajaran *E-Learning* dan Kreativitas Belajar terhadap Prestai Belajar.



THE
Character Building
UNIVERSITY