

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Dalam ketentuan umum pada BAB I pasal 1 Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional disebutkan bahwa :

Pendidikan merupakan usaha sadar serta terencana guna mewujudkan atmosfer belajar serta proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif meningkatkan kemampuan dirinya buat mempunyai kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, karakter, kecerdasan, akhlak mulia, dan keteampilan yang dibutuhkan dirinya, warga, bangsa, serta negeri.

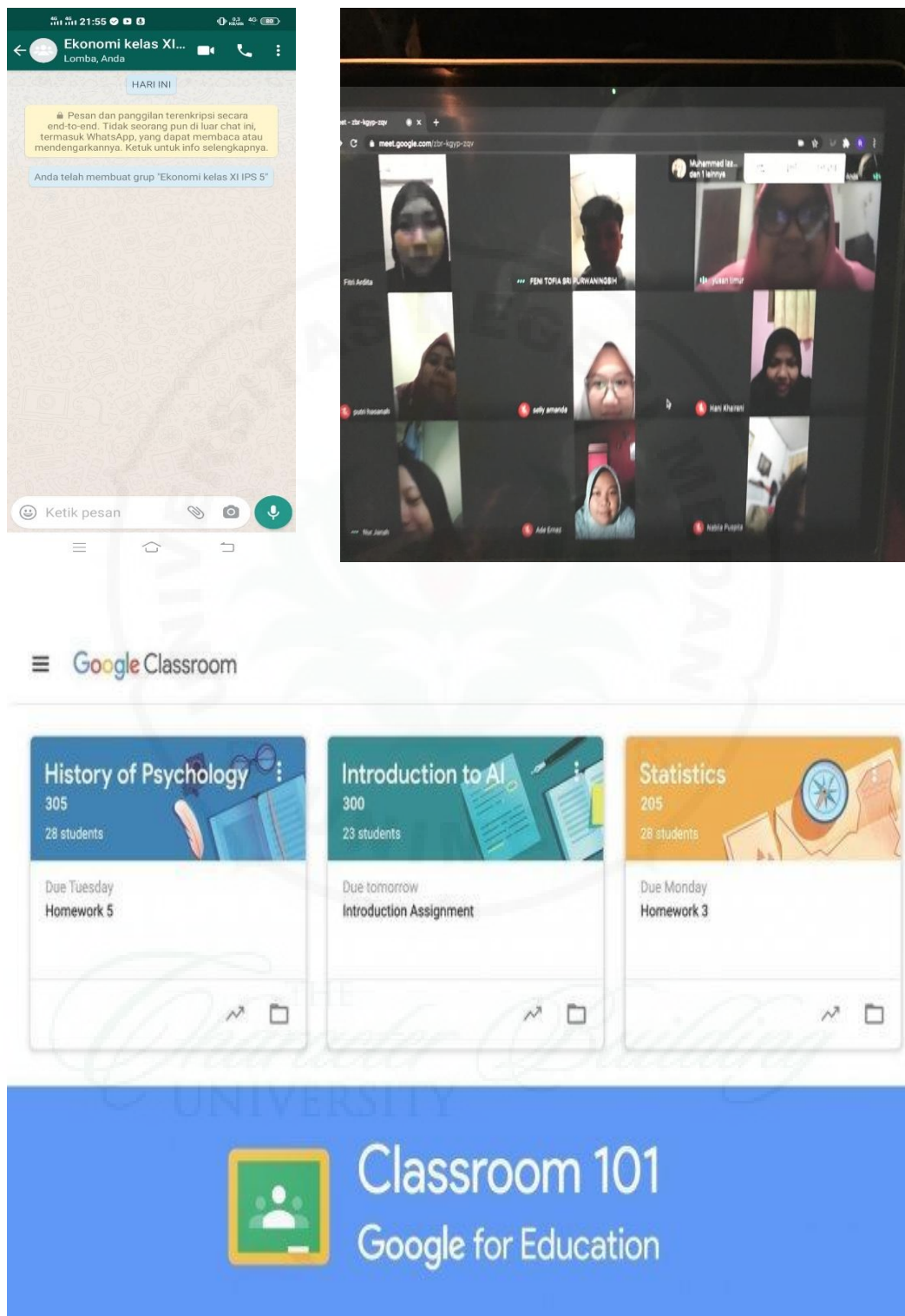
Untuk mewujudkan tujuan pendidikan yang dimaksud diatas maka dibutuhkan faktor pendukung untuk mewujudkan hal tersebut, adapun salah satu aspek pendukung yang bisa mewujudkan tujuan tersebut yakni proses belajar mengajar yang efisien serta tertata dengan baik. Akan tetapi pada saat ini kita tau bahwa dunia dikala ini termasuk juga Indonesia tengah berjuang menghadapi pandemic Covid- 19 yang mewajibkan warga menerapkan kebiasaan baru yaitu dengan menerapkan hidup bersih dan menjaga jarak fisik (*physical distancing*).

Oleh karena itu dunia pendidikan juga mengalami banyak perubahan karena adanya kebiasaan baru ini, salah satu bentuk perubahan tersebut ialah dengan merubah metode belajar tatap muka dengan pembelajaran *online* untuk mengurangi terjadinya kontak fisik, dimana proses belajar mengajar dilakukan

Secara virtual, untuk melakukan pembatasan sosial demi percepatan penanganan Covid-19.

Beralaskan masalah tersebut maka kementerian pendidikan dan kebudayaan juga ikut mendukung kebijakan yang dibuat oleh pemerintah dalam rangka mencegah penyebaran Covid-19, departemen Pendidikan serta Kebudayaan selaku organisasi yang berperan mengelola pendidikan di Indonesia menyongsong baik pertumbuhan ICT dengan memasukkan kurikulum yang bernuansa pengenalan teknologi informasi dan komunikasi, paling utama di jenjang pendidikan menengah kejuruan yang diorientasikan pada tujuan strategis pembangunan pendidikan menengah kejuruan yang mengacu pada Rencana Strategis Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, ialah tersedianya serta terjangkaunya layanan pendidikan menengah kejuruan yang bermutu, relevan, serta berkesetaraan di seluruh provinsi, kabupaten, serta kota.

Untuk membuat pembelajaran *online* menjadi lebih menarik dan meningkatkan hasil belajar siswa tentu memerlukan media untuk menyampaikan bahan ajar kepada siswa/siswi. Adapun media yang diperlukan untuk menyampaikan bahan ajar tersebut terbagi atas dua yaitu perangkat keras (*hardware*) dan perangkat lunak (*smart phone*), adapun perangkat keras (*hardware*) terdiri dari komputer dan peralatan pelengkapanya dan bisa juga telepon pintar (*smart phone*) dan perangkat lunaknya (*software*) terdiri dari program computer seperti aplikasi *WhatsApp*, *goggle meet*, dan *goggle classroom*. seperti contoh dibawah ini



*Gambar 1.1 contoh media yang digunakan dalam pembelajaran online*

Dengan pelaksanaan metode pembelajaran *online* peneliti menduga bahwa pembelajaran *online* akan mempengaruhi output dari pendidikan tersebut, yang dimana output dari pendidikan tersebut adalah hasil belajar yang dicapai oleh siswa tersebut, sesuai dengan pernyataan saefudin (2021) yang dilansir dari [www.suarapemredklbar.com](http://www.suarapemredklbar.com) menyatakan bahwa pembelajaran *online* meningkatkan kemampuan intelektual siswa tapi tidak dengan keterampilan sosial dan kematangan emosional, namun pernyataan yang berbeda dinyatakan oleh [www.kompasiana.com](http://www.kompasiana.com) dimana pembelajaran *online* tidak meningkatkan kemampuan siswa dan malah menurunkan kemampuan siswa dalam belajar. Oleh karena itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian bagaimana pengaruh pembelajaran *online* dengan hasil belajar siswa, berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti dengan menyebarkan angket kepada siswa kelas XI IPS SMA N.1 Sunggal peneliti menduga bahwa metode pembelajaran *online* mempengaruhi hasil belajar siswa yang dibuktikan dengan menurunnya nilai yang mereka dapatkan khususnya pada mata pelajaran ekonomi, hal ini disebabkan oleh beberapa faktor antara lain seperti berubahnya metode belajar dari konvensional menjadi *online*, tempat belajar setiap siswa yang berbebeda kenyamanannya, dan faktor lainnya.

Dengan berubahnya metode belajar dari tatap muka ke pembelajaran *online* tentu akan banyak mengalami perubahan dalam proses belajar mengajar, disinilah diperlukan kreativitas yang lebih dari seorang guru untuk membuat pembelajaran menjadi lebih menarik agar siswa lebih antusias dalam mengikuti proses pembelajaran *online*.

Oleh karena itu guru dituntut untuk lebih profesional dalam menjalankan tugasnya namun menjadi guru yang profesional bukanlah suatu yang mudah, dibutuhkan niat dan tekad yang mau terus belajar dan bekerja keras. Mengembangkan kreativitas di kelas dipandang sebagai faktor utama dan penting apalagi di kondisi pandemi Covid-19 seperti sekarang yang mengharuskan guru dan siswa harus belajar dengan cara *online* yang menuntut tingginya kreativitas guru agar siswa tidak bosan dalam proses pembelajaran. Dari hasil observasi yang peneliti temukan bahwa masih terdapat guru yang kurang kreatif dalam melaksanakan pembelajaran *online*, dimana guru hanya selalu memakai satu media untuk melakukan proses pembelajaran yakni *platform whatsapp* meskipun memang kadang-kadang juga memakai *platform* lainnya seperti *google meet*, *zoom meeting* dan yang lainnya tetapi penggunaannya sangat jarang itulah sebabnya siswa mudah jenuh dalam proses pembelajaran. Dari sesi pedagogic atau cara mengajar guru juga masih kurang kreatif, dimana guru kurang menunjukkan gairah mengajar dan kasih sayang selama berinteraksi dengan siswa, hal ini dibuktikan dengan jawaban dari kuisioner yang diberikan kepada siswa / siswi kelas XI SMA N.1 Sunggal.

Untuk memperkuat opini peneliti bahwa pembelajaran *online* dan kreativitas guru berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas XI IPS SMA Negeri 1 Sunggal maka peneliti melampirkan data tentang ketuntasan nilai ulangan harian kelas XI IPS SMA Negeri 1 Sunggal. Data ini menunjukkan bahwa ketuntasan hasil belajar ekonomi berada dibawah ketuntasan ideal. Rendahnya

ketuntasan hasil belajar dapat dilihat pada tabel rekapitulasi nilai ulangan harian siswa dibawah ini:

**Tabel 1.1 Rekapitulasi Nilai Ulangan Harian I,II,III Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI IPS SMA Negeri 1 Sunggal Tahun Ajaran 2020/2021**

Kelas	Jumlah Siswa	KKM	Ulangan Harian	Rentang Nilai			Presentasi Ketuntasan
				79 <	80-89	90 >	
XI IPS 1	37	80	I	4	23	10	89,18%
		80	II	2	15	20	94,59%
		80	III	3	11	23	91,89%
		<b>Rata-rata</b>					
XI IPS 2	37	80	I	5	11	21	86,48%
		80	II	7	12	18	81,08%
		80	III	6	9	22	83,78%
		<b>Rata-rata</b>					
XI IPS 3	33	80	I	14	17	2	57,57%
		80	II	18	7	8	45,45%
		80	III	23	7	3	30,30%
		<b>Rata-rata</b>					
XI IPS 4	34	80	I	2	24	8	94,12%
		80	II	19	10	5	44,12%
		80	III	23	7	4	32,35%
		<b>Rata-rata</b>					

Sumber : Guru Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XII IPS SMA Negeri 1 Sunggal.

Tabel 1.1 menunjukkan bahwa dari 4 kelas XI IPS SMA Negeri 1 Sunggal terdapat ketimpangan antara rata-rata hasil belajar ekonomi yang sangat signifikan, dimana pada kelas XI IPS 1 memiliki rata-rata 91,88% dan kelas XI IPS 2 sebesar 83,78%, sedangkan pada kelas XI IPS 3 sebesar 44,44%, dan kelas XI IPS 4 sebesar 56,86%.

Ketimpangan rata-rata nilai ulangan harian antara kelas XI IPS1 sampai dengan kelas XI IPS 4 tentu merupakan sebuah masalah yang perlu dikaji karena hasil belajar yang dicapai oleh siswa berbeda di setiap kelasnya, faktor yang mempengaruhi hasil belajar tidak bisa dilihat dari satu sisi saja adanya banyak

faktor yang mempengaruhinya baik secara internal maupun eksternal, namun pada kesempatan kali ini penyaji ingin mengetahui : 1)apakah kreativitas guru dapat mempengaruhi hasil belajar siswa ? 2) apakah metode pembelajaran *online* mempengaruhi hasil belajar siswa ? hingga terjadi ketimpangan hasil belajar yang signifikan dari 4 kelas tersebut.

Berdasarkan uraian diatas, asumsi yang dapat diambil penulis adalah pembelajaran *online* dan kreativitas guru dapat mempengaruhi hasil belajar siswa, apabila guru kreatif dalam melaksanakan proses pembelajaran *online* maka hasil belajar siswa akan semakin baik begitu juga dengan sebaliknya apabila guru kurang kreatif dalam melaksanakan proses pembelajaran *online* maka hasil belajar siswa akan semakin buruk. Maka sejalan dengan hal itu peneliti tertarik mengadakan penelitian dengan memilih judul “**Pengaruh Pembelajaran Online Dan Kreativitas Guru Terhadap Hasil Belajar Ekonomi Siswa Kelas XI IPS SMA Negeri 1 Sunggal Tahun Ajaran 2020 / 2021**”.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan di atas, maka dapat diidentifikasi bahwa masalah yang ada dalam penelitian ini adalah sebagai berikut,

1. Siswa kurang bersemangat dalam proses pembelajaran *online* (daring)
2. Kurangnya kreativitas guru dalam melaksanakan pembelajaran *online*
3. Hasil belajar siswa menurun selama pelaksanaan pembelajaran *online*.

### 1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi yang telah diuraikan di atas, banyak hal yang mempengaruhi hasil belajar, baik dari faktor internal maupun faktor eksternal. Karena luasnya penjabaran dari masing-masing faktor, maka peneliti membatasi masalah yang diteliti yaitu;

1. Pembelajaran online yang dilaksanakan di kelas XI IPS SMA N 1 Sunggal
2. Kreativitas mengajar online guru kelas XI IPS SMA N 1 Sunggal
3. Hasil belajar siswa yang diteliti adalah hasil belajar yang dicapai oleh siswa kelas XI IPS SMA N 1 Sunggal semester genap.

### 1.4 Rumusan Masalah

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

1. Apakah ada pengaruh pembelajaran *online* terhadap hasil belajar ekonomi siswa kelas XI IPS SMA N 1 Sunggal tahun ajaran 2020 / 2021 ?
2. Apakah ada pengaruh kreativitas guru terhadap hasil belajar ekonomi siswa kelas XI IPS SMA N 1 Sunggal tahun ajaran 2020 / 2021 ?
3. Apakah ada pengaruh pembelajaran *online* dan kreativitas guru terhadap hasil belajar ekonomi siswa kelas XI IPS SMA N 1 Sunggal tahun ajaran 2020 / 2021?



## 1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka yang menjadi tujuan penelitian ini adalah ;

1. Untuk mengetahui pengaruh pembelajaran *online* terhadap hasil belajar ekonomi siswa kelas XI IPS SMA N 1 Sunggal tahun ajaran 2020 / 2021.
2. Untuk mengetahui pengaruh kreativitas guru terhadap hasil belajar ekonomi siswa kelas XI IPS SMA N 1 Sunggal tahun ajaran 2020 / 2021.
3. Untuk mengetahui pengaruh pembelajaran *online* dan kreativitas guru terhadap hasil belajar ekonomi siswa kelas XI IPS SMA N 1 Sunggal tahun ajaran 2020 / 2021.

## 1.6 Manfaat Penelitian

Sebuah penelitian tentunya diharapkan dapat memberikan manfaat kepada berbagai pihak baik secara langsung maupun tidak langsung. Penelitian ini nantinya juga diharapkan mampu memberikan manfaat secara teoritis dan praktis. Adapun pejelasanya adalah sebagai berikut.

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini menguji apakah ada pengaruh antara pembelajaran *online* dan kreativitas guru terhadap hasil belajar ekonomi siswa, jika terbukti ada pengaruh, maka penelitian ini dapat menjadi penguat atau pendukung bahwa teori tentang pembelajaran *online* dan kreativitas guru dapat berpengaruh positif terhadap hasil belajar ekonomi siswa.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi penulis, untuk mengetahui apakah ada pengaruh antara pembelajaran *online* dan kreativitas guru terhadap hasil belajar siswa .
- b. Bagi guru, sebagai bahan masukan untuk membantu meningkatkan hasil belajar siswa.
- c. Bagi peneliti lain, diharapkan dapat membangun dalam penelitian yang relevan

