

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan adalah salah satu cara yang digunakan untuk meningkatkan mutu SDM agar berhasil mewujudkan pengembangan nasional. Pendidikan sebagai salah satu aset oleh seseorang demi menghadapi keberhasilan dan kesuksesan dalam hidupnya. Dengan pendidikan, seseorang bisa memperoleh ilmu pengetahuan, kepandaian, dan wawasan yang luas sehingga dapat berfikir lebih sistematis, logis, dan perseptif akan persoalan dirinya dengan baik yang berpengaruh pada pengembangan nasional.

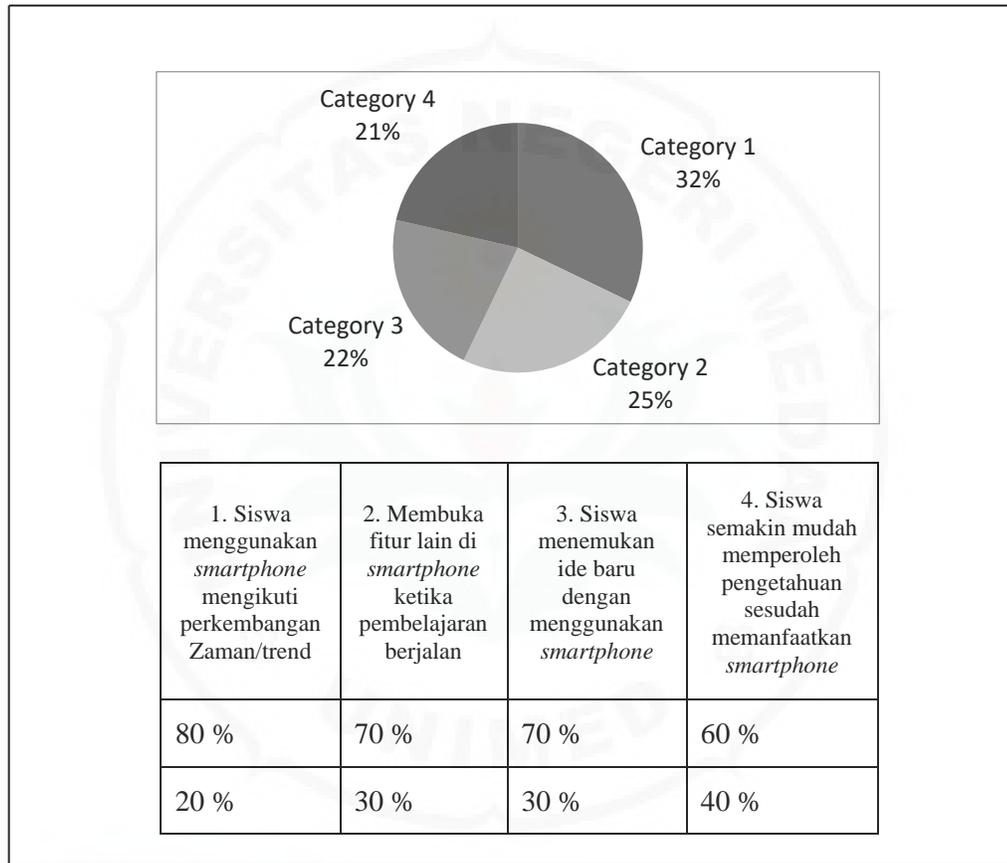
Di bidang pendidikan yang semakin berkembang mengharuskan para guru agar makin imajinatif serta produktif pada penerapan belajar mengajar. Rencana pembelajaran yang dipergunakan wajib lebih baik dari pada sebelumnya, terutama karena menggunakan kemajuan teknologi yang semakin hebat pada metode pembelajaran. Pada zaman globalisasi sekarang ini, bidang pendidikan mengalami besarnya tantangan. Contohnya persoalan yang dihadapi ialah upaya untuk menambah kualitas pendidikan masyarakat seperti yang terkandung pada UU No 20 Tahun 2003 Pasal 3 tentang Sistem Pendidikan Nasional (2003:7) yang berisi:

Pendidikan Nasional bertujuan untuk memajukan keterampilan, menghasilkan akhlak budi pekerti dan kebudayaan bangsa yang bermartabat dalam bentuk mencerdaskan bangsa, agar memajukan kemampuan pelajar untuk membentuk kemasyarakatan beriman, bertakwa pada Tuhan YME, berakhlak mulia, berpendidikan, kreatifitas, rajin serta sebagai masyarakat negeri yang demokratis dan tanggung jawab.

Mengikuti masa kini kemajuan teknologi semakin pesat, banyak hal-hal yang akan terus berubah menjadi lebih baik, lebih canggih, lebih mudah, lebih cepat, dan makin instan. Salah satunya adalah penggunaan *Smartphone*. Menurut Irwanto (2018:79) *Smartphone* ialah telephone genggam yang memiliki banyak fitur canggih untuk memfasilitasi penggunaanya pada saat berkomunikasi dan mengakses berbagai informasi secara cepat.

Orang Indonesia menggunakan *smartphone* mereka dalam setiap aspek kehidupan, termasuk dunia pendidikan. Penggunaan ponsel pintar di Indonesia terus meningkat. Data tersebut dilansir oleh Berdasarkan dari Databooks (2019) menunjukkan bahwa terdapat 63,3% populasi di Indonesia menggunakan *Smartphone* tersebut. Dimana angka ini menunjukkan kenaikan sebesar 2% dari tahun sebelumnya. Masalah ini tertampak pada survey awal peneliti kepada 30 pelajar kelas XI SMK Swasta Jambi Medan pada mata Pelajaran Kepegawaian yaitu sebagai berikut:

Gambar 1.1
Persentase Penggunaan *Smartphone* Siswa Kelas XI OTKP SMK Swasta Jambi Medan



(Sumber: observasi OTKP Mata Pelajaran Kepegawaian 05/01/2022)

Dari tabel 1.1 dapat di lihat yang menggunakan *smartphone* terbilang banyak yaitu sekitar 80% siswa memakai *smartphone* setiap hari, 70% siswa bisa suka melihat aplikasi yang lain pada *smartphone* mereka ketika proses pendidikan berjalan, 70% siswa mendapatkan ide dengan memakai *smartphone* dan 60% siswa menganggap makin mudah memperoleh pengetahuan sesudah memanfaatkan *smartphone*. Tingginya penggunaan *smartphone* siswa setiap hari, akan tetapi apabila di lihat dari segi pemakaian *smartphone* bahwasanya siswa lebih suka melihat fitur

yang lain pada *smartphone* dibandingkan melihat fitur yang bermanfaat untuk mencari pelajaran. Peristiwa tersebut bisa berpengaruh terhadap hasil belajar siswa dalam melaksanakan pembelajaran.

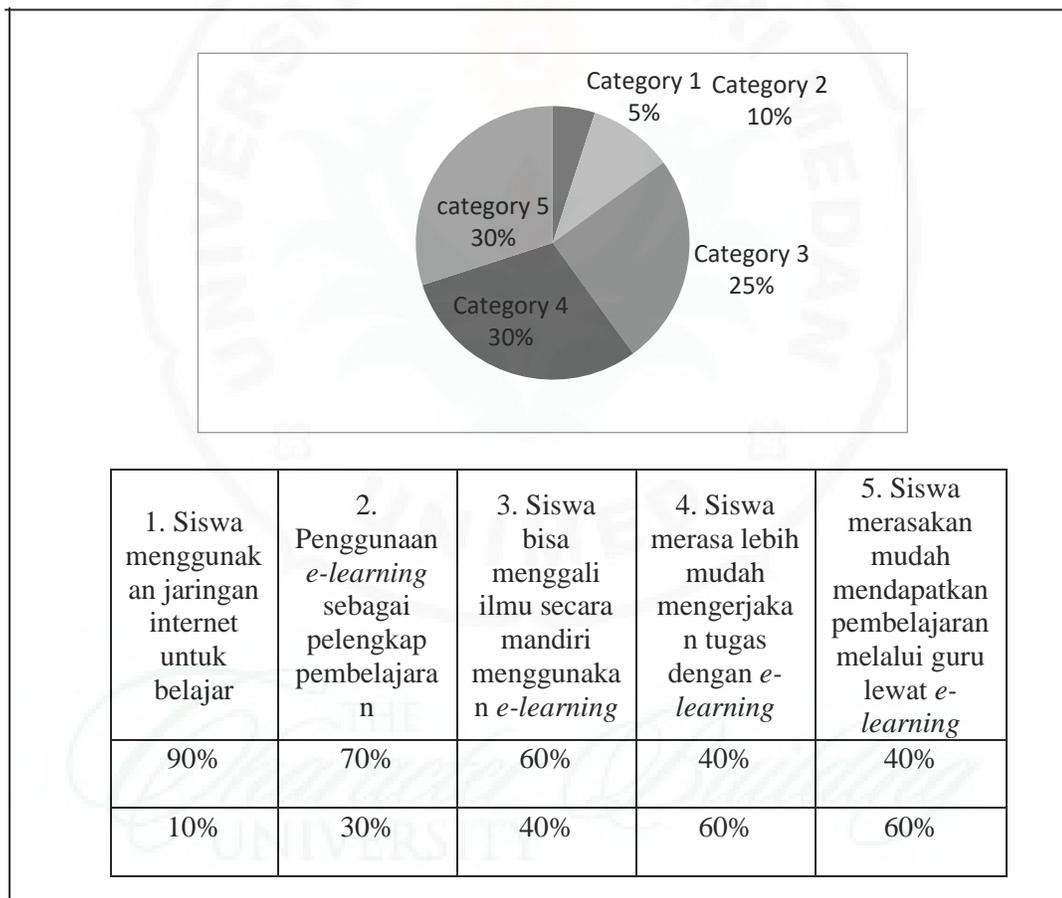
Dan demikian, aplikasi-aplikasi yang ada pada *smartphone* memberikan banyak sekali kemudahan dalam mengakses berbagai informasi seperti *chatting*, *browsing*, *gaming* dan situs pembelajaran (*e-learning*). Namun, tidak bisa dipungkiri bahwa aplikasi-aplikasi yang ada pada *smartphone* bisa mempermudah pelajar dalam mengetahui berbagai sumber untuk mendukung proses belajar. Meski ada terdapat fitur menyenangkan yang bisa mampu pelajar jadi ketagihan. Menggunakan *Smartphone* dalam bijaksana diinginkan agar para pelajar tidak lupa akan tugas mereka, terutama belajar.

Selain menggunakan *smartphone*, hal terpenting selanjutnya untuk menunjang pembelajaran adalah aplikasi *e-learning*. Pemanfaatan teknologi dapat diterapkan pada sistem *e-learning* ini. *E-learning* adalah sistem pembelajaran yang pemanfaatannya melalui teknologi dan internet. Aplikasi yang mendukung sistem *e-learning* adalah *Zoom*, *G-Meet*, *GCR*, *WA*, *EDMODO* dll. Penggunaan *e-learning* akan membantu memecahkan masalah pembelajaran.

Menurut Sutopo (2012:143) *E-learning* merupakan metode pembelajaran berupa penggabungan dari teknologi jaringan dan multimedia yang dipadukan dengan pedagogi dan andragogi. *E-learning* memiliki 3 fungsi yaitu penambah, pelengkap dan pengganti. Ketiga fungsi tersebut saling mendukung tergantung pada keadaan atau situasi dimana pembelajaran itu dilakukan. Namun, dapat dikatakan bahwa

penggunaan *e-learning* malah kurang efektif. Bisa di lihat dari survey awak pada 30 siswa kelas XI OTKP mata pelajaran Kepegawaian tentang penggunaan *e-learning* sebagai berikut:

Gambar 1.2
Persentase *E-learning* Oleh Siswa Kelas XI OTKP SMK Swasta Jambi Medan



(Sumber: observasi OTKP Mata Pelajaran Kepegawaian 05/01/2022)

Menurut data survey *e-learning*, terdapat bahwa 90% siswa selalu menggunakan internet sebagai sumber belajar, 30% siswa tidak menggunakan *e-learning* sebagai pelengkap dalam pembelajaran, 60% siswa merasa belajar secara

mandiri menggunakan *e-learning*, 60% siswa merasa tidak mudah mengerjakan tugas dengan *e-learning*, dan 60% siswa merasa sulit menerima pembelajaran dari guru melalui *e-learning*. Jika dilihat dari presentasi tersebut terlihat bahwa penggunaan dan pemanfaatan *e-learning* siswa dapat dikatakan cukup baik, namun masih ada siswa yang merasa *e-learning* masih kurang efektif untuk digunakan sebagai sistem pembelajaran. Hal tersebut dapat mempengaruhi hasil belajar siswa dalam melaksanakan pembelajaran *e-learning*.

Keberhasilan dalam proses belajar dapat dilihat dari hasil belajar yang di capai oleh siswa, apakah memenuhi standar ketuntasan minimal yang telah ditentukan atau tidak. Hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku seseorang dalam hal pengetahuan atau sikap setelah mengikuti proses belajar. Hasil belajar mempunyai peran penting dalam proses pembelajaran karena memberikan informasi kepada guru tentang kemajuan yang dicapai siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Pada kenyataannya banyak permasalahan yang muncul dan harus dihadapi siswa untuk mencapai hasil belajar yang baik. Masalah yang dihadapi siswa ini bersifat kompleks, dan bervariasi pada setiap orang. Karena proses pencapaian hasil belajar dipengaruhi oleh banyak faktor. Sebagaimana Pulungan (2017:28) hasil belajar siswa ditentukan oleh berbagai faktor, antara lain faktor dari dalam dan luar diri siswa. Faktor dari dalam adalah faktor yang berupa kecerdasan, motivasi, sikap, gaya belajar, minat dan kondisi fisik. Sedangkan faktor dari luar meliputi guru, lingkungan rumah, sarana dan prasarana belajar, dan lingkungan pertemanan.

Permasalahan yang dihadapi siswa dalam proses belajarnya kini semakin kompleks, termasuk tren *smartphone* yang berkembang di masyarakat. Di satu sisi tren ini positif, namun di sisi lain juga merugikan masyarakat khususnya siswa. Jika siswa tidak dapat mengontrol penggunaan *Smartphone* dan *e-learning* secara bijak, hal ini dapat mempengaruhi hasil belajar siswa

Berdasarkan observasi dan pengamatan awal yang di laksanakan di SMK Swasta Jambi Medan pada bulan januari 2022 terdapat beberapa siswa yang memiliki hasil belajar yang cukup maksimal atau memenuhi nilai KKM yang telah ditetapkan yaitu 70. Peneliti memperoleh data hasil belajar siswa melalui Daftar Kumpulan Nilai (DKN) siswa kelas XI OTKP pada Mata Pelajaran Kepegawaian Semester Ganjil, adapun data hasil belajar siswa sebagai berikut:

Tabel 1.1
Data Hasil Belajar Siswa kelas XI OTKP Semester Ganjil Pada Mata Pelajaran Kepegawaian SMK Swasta Jambi Medan T.A 2021/2022

No	Kelas	Jumlah Siswa (Orang)	≥ 70		≤ 70	
			Lulus KKM		Tidak Lulus KKM	
			Jumlah Siswa	Persentase %	Jumlah Siswa	Persentase %
1.	XI -OTKP 1	30	21	66,66 %	10	33,33 %
2.	XI -OTKP 2	33	29	87,87 %	4	12,12 %
	Jumlah	63	49	77,77 %	14	22,22 %

Sumber: Daftar nilai Mata Pelajaran Kepegawaian, 05/01/2022)

Berdasarkan data hasil belajar diatas dapat diketahui bahwa hasil belajar pada Mata Pelajaran Kepegawaian sudah mencapai nilai *Kriteria Ketuntasan Minimum* (KKM) yang di tetapkan sekolah pada OTKP Mata Pelajaran Kepegawaian di SMK

Swasta Jambi Medan. Dapat dilihat bahwa jumlah siswa yang lulus KKM berbeda dengan yang tidak lulus KKM yaitu persentase siswa yang Lulus KKM Kumulatifnya adalah 77,77%, sedangkan persentase siswa yang tidak lulus KKM Kumulatifnya adalah 22,22%.

Berlandaskan observasi awal lewat tanya jawab dengan pengajar mata pelajaran kepegawaian kelas XI, pengaruh penggunaan *Smartphone* terhadap hasil belajar siswa disebabkan kurang maksimalnya penggunaan *Smartphone* di luar kebutuhan pembelajaran seperti bermain *games*, membuka *media social* dan lainnya yang di luar konteks pembelajaran pada saat pelajaran berlangsung. Begitu pula dengan pemanfaatan dalam menggunakan *e-learning* banyak siswa yang kurang memanfaatkan *e-learning* dalam penggunaannya contohnya masih ada siswa yang menggunakan waktu luangnya untuk bermain *game online* dan membuka *social media* dari pada untuk menyelesaikan tugas atau mengulang topik yang di berikan oleh guru melalui *e-learning*.

Berdasarkan permasalahan diatas, peneliti terdorong untuk melakukan penelitian yang berjudul **“Pengaruh Penggunaan *Smartphone* dan *E-Learning* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI OTKP Pada Mata Pelajaran Kepegawaian Di SMK Swasta Jambi T.A 2021/2022”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Menurut deskripsi latar belakang masalah di atas, lalu pengenalan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penggunaan *Smartphone* sebagai salah satu sumber belajar kurang tepat sasaran, dimana masih banyak siswa yang menggunakan *Smartphone* di luar konteks pembelajaran.
2. Peserta didik masih belum dapat memanfaatkan media *e-learning* secara optimal.
3. Belum semua siswa memperoleh hasil belajar yang baik.

1.3 Batasan Masalah

Dari Identifikasi masalah diatas, maka batasan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penggunaan *Smartphone* yang di teliti dibatasi pada penggunaan *Smartphone* yang digunakan oleh siswa kelas XI OTKP pada Mata Pelajaran Kepegawaian di SMK Swasta Jambi Medan.
2. *E-learning* yang di teliti dibatasi pada penggunaan dan pemanfaatan *e-learning* sebagai media belajar seperti aplikasi *Google Classroom*, *EDMODO*, *WA* dll pada kelas XI OTKP pada mata pelajaran Kepegawaian di SMK Swasta Jambi Medan.

3. Hasil belajar yang di teliti adalah produk belajar siswa kelas XI OTKP pada mata pelajaran Kepegawaian di SMK Swasta Jambi Medan.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah yang telah dipaparkan, maka rumusan masalah pada penelitian ini sebagai berikut:

1. Apakah ada pengaruh Penggunaan *Smartphone* terhadap hasil belajar siswa kelas XI OTKP pada mata pelajaran Kepegawaian di SMK Swasta Jambi Medan?
2. Apakah ada pengaruh *e-learning* terhadap hasil belajar siswa kelas XI OTKP pada mata pelajaran Kepegawaian di SMK Swasta Jambi Medan?
3. Apakah ada pengaruh antara Penggunaan *Smartphone* dan *e-learning* terhadap hasil belajar siswa kelas XI OTKP pada mata pelajaran Kepegawaian di SMK Swasta Jambi Medan?

1.5 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah diatas, maka tujuan yang ingin di capai pada penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan *Smartphone* terhadap hasil belajar siswa kelas XI OTKP pada mata pelajaran Kepegawaian di SMK Swasta Jambi Medan.

2. Untuk mengetahui pengaruh *e-learning* terhadap hasil belajar siswa kelas XI OTKP pada mata pelajaran Kepegawaian di SMK Swasta Jambi Medan.
3. Untuk mengetahui pengaruh *smartphone* dan *e-learning* terhadap hasil belajar siswa kelas XI OTKP pada mata pelajaran Kepegawaian di SMK Swasta Jambi Medan.

1.6 Manfaat Penelitian

Analisis tersebut akan di inginkan bisa mempertaruhkan kegunaan pada beraneka segi baik secara langsung maupun tidak langsung.

1. Peneliti

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan *Smartphone* dan *e-learning* berpengaruh hasil belajar siswa. Dan salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana di Universitas Negeri Medan.

2. Bagi pihak sekolah

Penelitian ini di inginkan agar bisa berguna untuk informasi dan bahan masukan untuk lebih meningkatkan pemanfaatan penggunaan *Smartphone* dan *e-learning* kelas XI OTKP pada mata pelajaran Kepegawaian di SMK Swasta Jambi Medan.

3. Bagi peneliti berikutnya

Penelitian ini di inginkan agar bisa membuat perbandingan dan referensi yang berguna dalam pengembangan analisis yang berhubungan dengan pengaruh penggunaan *Smartphone* dan *e-learning* terhadap hasil belajar siswa.