

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Ilmu pengetahuan dan teknologi berkembang dengan sangat cepat, tanpa batasan waktu. Dampaknya semakin terbuka dan tersebar berbagai informasi secara global. Dalam bahasa sederhana, teknologi informasi dan komunikasi adalah medium interaktif yang digunakan untuk berkomunikasi jarak jauh dalam rangka tukar-menukar informasi (media pengirim dan penerima pesan jarak jauh). Pengaruhnya pun sangat luas dalam berbagai aspek dan bidang kehidupan tak terkecuali dalam pendidikan. Pendidikan sebagai sarana membangun sumber daya manusia dalam suatu negara, diharapkan melalui pendidikan peserta didik nantinya dapat mengelola permasalahan kehidupan dan masalah yang mengakar di masyarakat dengan terjun di dalam masyarakat dan mampu bersaing dalam era globalisasi. Terjadinya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dalam dunia pendidikan, menuntut guru untuk lebih kreatif dan inovatif dalam proses kegiatan pembelajaran agar tercapainya tujuan dari pembelajaran.

Pendidikan menjadi salah satu kebutuhan hidup manusia untuk masa sekarang dan yang akan datang. Pendidikan berfungsi membantu siswa dalam pengembangan diri, khususnya mengembangkan semua kapasitas, kemampuan, dan kualitas terpendam mereka secara positif, baik bagi mereka maupun lingkungannya. Pendidikan dijadikan sebagai sarana untuk memberikan suatu pengarahan dan bimbingan yang

diberikan kepada siswa dalam perkembangannya untuk membentuk siswa yang berilmu, kreatif, dan mandiri. Pendidik berperan penting dalam pencapaian hasil belajar setiap siswa dalam menuntun dan mengarahkan serta mengkoordinir siswa dalam mengikuti proses belajar dengan baik.

Proses pembelajaran adalah salah satu faktor penentu untuk pencapaian setiap upaya pendidikan. Sistem pembelajaran akan lebih sempurna jika siswa dapat mengasah wawasannya dengan memperoleh nilai atau hasil belajar yang ideal. Hasil belajar merupakan bukti atas pencapaian kemampuan dan keberhasilan siswa dalam mengikuti pembelajaran yang dibimbing oleh guru.

Penggunaan teknologi informasi memunculkan konsep *e-Learning*. *E-Learning* dengan berbasis *Google Classroom*, merupakan salah satu teknologi pendidikan yang digunakan sebagai media. *Google Classroom* dapat memfasilitasi siswa untuk memperoleh informasi terkait materi ekonomi, tempat unggah tugas dan umpan balik (*feedback*) diskusi dengan teman sejawat maupun guru dan untuk pemberian kuis atau bentuk tes lainnya (Ardiansyah,2019:6)

E-Learning berbasis *Google Classroom* merupakan alternatif pendidikan yang sering digunakan oleh para pendidik dan pembelajar di dunia. Lembaga – lembaga pendidikan dalam memanfaatkan media *E-Learning* adalah untuk meningkatkan fleksibilitas dan efektivitas pembelajaran. Oleh sebab itu peserta didik menjadi lebih fleksibel dalam memilih waktu. Hakim, (2016) Oleh karena itu penggunaan *Google Classroom* ini sesungguhnya mempermudah guru dalam mengelola pembelajaran dan menyampaikan informasi secara tepat dan akurat kepada peserta didik.

Tinggi rendahnya hasil belajar siswa menunjukkan bagaimana kualitas atau kemampuan siswa dalam proses pembelajaran. Banyak siswa yang mengalami masalah dalam belajar, sehingga hasil belajar yang dicapai siswa juga rendah. Dimiyati dan Mudjiono (2002: 200) menyebutkan bahwa “hasil belajar adalah tingkat keberhasilan yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti suatu kegiatan pembelajaran dimana tingkat keberhasilan tersebut kemudian ditandai dengan skala nilai berupa huruf, kata dan simbol”.

Dapat dilihat dari daftar nilai ujian harian kelas XI IPS yang diperoleh dari guru bidang studi ekonomi di SMA Negeri 4 Medan, masih ada siswa yang belum memenuhi nilai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM). Dimana nilai KKM pada mata pelajaran Ekonomi pada kelas XI IPS adalah 77 dengan menerapkan Kurikulum 2013 revisi. Berikut data Nilai Ujian Harian dapat ditemukan pada tabel data bawah ini:

Tabel 1.1
Persentase Ketuntasan Nilai Ulangan Harian Siswa Kelas XI IPS Sma Negeri 4 Medan T.A 2021/2022.

Kelas	Jumlah siswa (Orang)	KKM	Jumlah Siswa Memenuhi KKM (%)		Jumlah Siswa Tidak Memenuhi KKM (%)	
			UH 1	UH 2	UH 1	UH 2
XI IPS 1	35	77	19 siswa (54%)	23 siswa (66%)	16 siswa (46%)	12 siswa (34%)
XI IPS 2	35	77	24 siswa (68,5%)	26 siswa (74%)	11 siswa (31,5%)	9 siswa (26%)

Sumber: Daftar Nilai Siswa

Dari tabel diatas dapat diketahui bahwa hasil belajar siswa, masih terdapat yang belum tuntas dari standar KKM yang telah ditentukan. Dimana dapat dilihat dari total nilai dari hasil Ujian Harian (UH 1 dan UH 2), total jumlah siswa yang memenuhi

KKM sebanyak 61,4% (43 siswa) dan 70% (49 siswa), sedangkan jumlah siswa yang belum memenuhi KKM sebanyak 38,5% (27 siswa) di UH 1 dan 30% (21 siswa) di UH 2. Berdasarkan penuturan guru ekonomi, hasil belajar siswa rendah disebabkan oleh kurangnya persiapan siswa sebelum ujian dilakukan padahal sudah diinfokan beberapa hari sebelum ujian.

Kompri (2017:39) menyebutkan bahwa “hasil belajar yang dicapai siswa dipengaruhi oleh dua faktor utama yakni faktor dari dalam siswa itu dan faktor yang datang dari luar siswa atau faktor lingkungan”. Sesuai dengan kegiatan pembelajaran saat ini dilakukan dengan menerapkan teknologi melalui pembelajaran online, sehingga salah satu faktor penentu hasil belajar siswa adalah bagaimana guru bisa menerapkan materi pembelajaran di media pembelajaran online dengan baik dan bisa diterima dengan baik oleh siswa. Pembelajaran yang memanfaatkan teknologi internet disebut dengan *E-Learning*. Dimana pembelajaran ini menerapkan berbagai media elektronik dalam menunjang proses pembelajaran.

Menurut Smaldino (2005) “*E-learning* dapat memantau hasil belajar dan merekap laporan kemajuan peserta didik, *E-learning* tidak hanya digunakan untuk mengakses informasi tapi juga membimbing peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran”. Pembelajaran *E-learning* diharapkan dapat membantu serta meningkatkan pengetahuan siswa dengan memperoleh hasil belajar yang baik. Salah satu yang diterapkan dalam proses belajar ini menerapkan aplikasi *google classroom*. Aplikasi *Google Classroom* menjadi salah satu alternatif kelas yang digunakan oleh guru di SMA Negeri 4 Medan dalam proses pembelajaran.

Menurut guru mata pelajaran ekonomi juga menyebutkan bahwa dengan menerapkan aplikasi ini, kehadiran siswa bisa dipantau melalui absensi yang dibuat serta dalam hal pengumpulan tugas baik tepat waktu atau tidak. Peserta didik juga diharapkan bisa mengikuti kelas yang sudah disiapkan oleh guru, melalui aplikasi pembelajaran tersebut dengan baik. Dibandingkan dengan aplikasi lainnya, tampilan *Google Classroom* cukup sederhana sehingga mudah dipahami cara penggunaannya baik bagi siswa ataupun guru yang baru menerapkan. Penggunaan aplikasi *Google Classroom* tersedia secara gratis, mendownload tanpa harus membayar terlebih dahulu begitu juga ketika menggunakannya.

Berdasarkan wawancara yang telah dilaksanakan dengan guru bidang studi ekonomi, diperoleh informasi bahwa terdapat beberapa permasalahan dalam kegiatan pembelajaran menerapkan *E-learning (Google Classroom)*. Diantaranya adalah beberapa siswa terlambat masuk kekelas (*Google Classroom*), masalah jaringan dan terlambat mengumpulkan tugas dari waktu yang telah ditentukan. Guru tersebut juga menambahkan dengan adanya pembelajaran online, tingkat keaktifan siswa dalam proses dalam belajar juga kurang.

Dari beberapa pengakuan siswa kelas XI IPS, aplikasi *Google Classroom* terdapat kendala dalam mengirim tugas yang memiliki kapasitas yang besar, seperti tugas membuat video. Dalam proses belajar-mengajar, guru berperan mengarahkan atau mengelola kelas sebelum dan saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Hal ini bertujuan untuk memunculkan minat siswa agar memiliki keinginan melakukan aktivitas belajar.

Hasil belajar akan optimal jika ada rangsangan atau dorongan dari diri siswa, dimana siswa yang belajar dengan perasaan termotivasi terhadap materi, maka akan mengulangi materi yang sudah dipelajari. Sardirman (2016:84) berpendapat bahwa “Hasil belajar akan menjadi optimal, kalau ada motivasi. Makin tepat motivasi yang diberikan, maka akan berhasil pula pelajaran itu. Jadi motivasi akan senantiasa akan menentukan intensitas usaha belajar bagi para siswa”.

Motivasi belajar pada peserta didik dalam setiap pembelajaran berperan penting untuk menunjang hasil belajar siswa. Sehingga siswa dapat mengerti apa yang sedang dipelajari dan dipahami serta tersimpan dalam ingatannya. Sehingga pembelajaran yang diharapkan untuk menunjang hasil belajar siswa bisa tercapai oleh sekolah.

Diketahui bahwa kesadaran siswa masih rendah untuk meningkatkan hasil belajar, hal ini terjadi karena motivasi yang masih rendah pada siswa tersebut. Siswa cenderung menunggu perintah sehingga mau belajar, selain itu siswa juga masih mengandalkan teman sekelasnya dalam mengerjakan tugas. Berikutnya keaktifan siswa didalam kelas juga masih sangat kurang sehingga hasil belajar siswa tersebut kurang maksimal.

Nilai mata pelajaran Ekonomi siswa yang masih kurang maksimal mengartikan bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi masih perlu ditingkatkan. Berdasarkan latar belakang tersebut, penulis tertarik untuk membuat penelitian yang berjudul **“Pengaruh Pembelajaran E-learning berbasis Google Classroom dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas XI IPS Sma Negeri 4 Medan T.A 2021/2022”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Dari pembahasan permasalahan diatas, identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Belum maksimalnya hasil belajar siswa di sekolah, dibuktikan masih adanya beberapa orang siswa yang belum mencapai batas KKM.
2. Terdapat kendala dalam penggunaan aplikasi *Google Classrom*, seperti pengumpulan tugas yang memiliki kapasitas yang besar.
3. Masih rendahnya motivasi untuk berprestasi siswa kelas XI SMA Negeri 4 Medan dalam mengikuti mata pelajaran ekonomi.
4. Masih terdapat peserta didik yang tidak memperhatikan serta tidak mencatat ataupun merangkum materi yang dipaparkan guru.
5. Masih terdapat peserta didik yang tidak mengerjakan atau menyelesaikan tugas yang diperintahkan oleh guru.
6. Siswa cenderung diam serta tidak mengajukan pertanyaan ataupun pendapat ketika ada materi yang tidak dipahami.
7. Masih ada siswa yang masih mengandalkan teman sekelas dalam mengerjakan tugas.
8. Kurangnya tanggapan atau komentar yang diberikan siswa mengenai materi yang sudah diajarkan melalui aplikasi *Google Classroom*.
9. Peserta didik cenderung menunggu terlebih dahulu arahan dari guru untuk mengerjakan soal-soal.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang beserta identifikasi masalah, diperlukan adanya pembatasan. Peneliti membatasi masalah yang diteliti menjadi lebih spesifik yaitu Pembelajaran *E-learning* berbasis *Google Classroom* dan Motivasi Belajar terhadap Hasil belajar pada Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas XI IPS SMA Negeri 4 Medan 2021/2022.

1.4 Perumusan Masalah

Dari pembatasan masalah diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Apakah terdapat pengaruh Pembelajaran *E-learning* berbasis *Google Classroom* terhadap hasil belajar pada Mata Pelajaran Ekonomi siswa kelas XI IPS SMA Negeri 4 Medan T.A 2021/2022.
2. Apakah terdapat pengaruh motivasi belajar terhadap hasil belajar pada Mata Pelajaran Ekonomi siswa kelas XI IPS SMA Negeri 4 Medan T.A 2021/2022.
3. Apakah terdapat pengaruh Pembelajaran *E-learning* berbasis *Google Classroom* dan motivasi belajar terhadap hasil belajar pada mata pelajaran ekonomi siswa kelas XI IPS SMA Negeri 4 Medan T.A 2021/2022.

1.5 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah diatas, adapun yang menjadi tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui Pengaruh Pembelajaran *E-learning* berbasis *Google Classroom* terhadap Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas XI IPS SMA Negeri 4 Medan T.A 2021/2022.
2. Untuk mengetahui pengaruh motivasi belajar terhadap hasil belajar pada Mata Pelajaran Ekonomi siswa kelas XI IPS SMA Negeri 4 Medan T.A 2021/2022.
3. Untuk mengetahui pengaruh Pembelajaran *E-Learning* Berbasis *Google Classroom* dan motivasi belajar Ekonomi Terhadap Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas XI IPS SMA Negeri 4 Medan T.A 2021/2022.

1.6 Manfaat Penelitian

Diharapkan penelitian ini bermanfaat sebagai:

1. Untuk peneliti lanjutan

Dijadikan sebagai bahan, pertimbangan juga masukan untuk menambah serta memperluas pengetahuan yang berkaitan dengan pembelajaran *E-Learning* terkhusus dalam mengaplikasikan media *Google Classroom* dalam kemajuan pendidikan.

2. Untuk Sekolah

Sebagai bahan masukan serta kontribusi pemikiran bagi pihak sekolah tempat penelitian dalam rangka menunjang mutu pendidikan dan sekolah bisa menjadikan bahan pertimbangan juga alternatif dalam memilih media pembelajaran yang tepat dan menyenangkan, agar memotivasi siswa lebih giat belajar.

3. Untuk Universitas Negeri Medan

Sebagai bahan masukan dan sebagai bahan referensi untuk civitas akademik program studi pendidikan Ekonomi, Jurusan Pendidikan Ekonomi, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Medan juga berkontribusi kepada pihak lain dalam melakukan penelitian berikutnya.

THE
Character Building
UNIVERSITY