

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi sangat memberikan kontribusi yang besar kepada manusia dalam berbagai bidang, tak terkecuali dalam bidang pendidikan. Seiring dengan adanya perkembangan tersebut dapat dilihat dengan adanya perubahan dalam hal metode pembelajaran yang didalamnya mengalami banyak perkembangan, baik metode pembelajaran secara personal, media pembelajaran ataupun proses pembelajaran. Bentuk dari perkembangan teknologi informasi yang diterapkan di dunia pendidikan adalah *E-Learning*. *E-Learning* adalah proses belajar secara efektif yang dihasilkan dengan cara menggabungkan penyampaian materi secara digital yang terdiri dari dukungan dan layanan belajar (Barbara, 2008: 4). *E-Learning* merupakan inovasi dalam dunia pendidikan yang sangat berkontribusi tinggi dalam hal perubahan proses pembelajaran. Siswa akan lebih aktif dalam proses pembelajaran, materi bahan ajar dapat dikemas dalam berbagai format dan bentuk yang dinamis. Ciri dari penerapan *E-Learning* dalam dunia pendidikan itu sendiri adalah kemampuan untuk mencapai tingkat kecermatan dan pencapaian belajar yang tinggi.

Proses pembelajaran yang terjadi pada hakikatnya adalah mengembangkan potensi yang dimiliki dengan meningkatkan kreatifitas dalam berinteraksi saat belajar itu berlangsung. Keaktifan siswa dalam kegiatan belajar berlangsung adalah untuk mengkonstruksikan pengetahuan yang mereka miliki kemudian membangun pemahaman atas persoalan yang dihadapi pada saat pembelajaran (Hermawan, 2007: 83). Sedangkan menurut Aunurrahman (2009: 119) mengatakan bahwa keaktifan belajar siswa merupakan persoalan mendasar bagi guru untuk di pahami dan di kembangkan lebih lanjut lagi dalam proses pembelajaran. Keaktifan belajar sangatlah dibutuhkan bagi siswa, karena proses belajar bukan hanya dengan bagaimana cara guru memindahkan pengetahuan kepada siswa saja tetapi dari diri siswa juga harus aktif dalam memperoleh suatu

perubahan tingkah laku. Tingkah laku yang dimaksud adalah bagaimana siswa itu belajar secara aktif untuk dapat meningkatkan pengetahuan kognitif, afektif, maupun psikomotorik.

Tingkat keaktifan siswa pada saat kegiatan belajar disinyalir dapat berimplikasi dengan hasil belajar siswa. Menurut Suryabrata (2002: 297) menyatakan bahwa hasil belajar merupakan bentuk akhir berupa nilai atas prestasi belajar siswa dalam kurun waktu tertentu. Syah (2010: 141) menyebutkan bahwa “prestasi adalah tingkat keberhasilan siswa mencapai tujuan yang telah ditetapkan dalam sebuah program”. Seorang guru untuk mengetahui hasil belajar siswa harus melakukan suatu evaluasi untuk memperoleh nilai berupa angka. Hasil belajar siswa juga tidak hanya ditunjukkan dengan berapa besar angka yang diperoleh tetapi seberapa besar tingkat penguasaan pengetahuan, pemahaman, dan keterampilan dari siswa itu sendiri.

Hasil observasi yang dilakukan peneliti pada saat magang 3 berlangsung diperoleh hasil bahwa keaktifan dan hasil belajar siswa di SMK Negeri 1 Banyudono dapat dikatakan rendah. Hal tersebut ditunjukkan oleh 36 siswa yang memperhatikan guru pada saat kegiatan belajar mengajar ada 9 siswa (25%), siswa yang bertanya tentang materi yang belum dipahami ada 4 siswa (11,11%), siswa yang menjawab pertanyaan dari guru atau siswa lain ada 7 siswa (19,44%), dan siswa yang mengerjakan soal ke depan kelas ada 4 siswa (11,11%). Kurangnya aktif siswa dalam pembelajaran juga dapat dilihat dari siswa yang tidak memperhatikan guru saat pembelajaran berlangsung, siswa sibuk berbicara sendiri dengan teman yang lain, serta rendahnya minat belajar dari diri siswa.

Pedoman hasil belajar siswa dapat dilihat dari acuan KKM tiap mata pelajaran. Pada mata pelajaran ekonomi dan bisnis kelas X siswa yang hasil belajarnya di atas KKM ada 21 siswa (58,33%) sisanya sebanyak 41,67% harus mengulang. Rendahnya hasil belajar oleh siswa dapat dilihat dengan kurangnya kemandirian siswa dalam proses pembelajaran, dan kurang menariknya metode pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran itu berlangsung. Hal ini tidak boleh terjadi secara terus menerus sehingga nantinya akan menyebabkan masalah berkepanjangan.

Menurut pengamatan peneliti di SMK Negeri 1 Banyudono ini beberapa guru masih menggunakan metode pembelajaran secara konvensional. Pembelajaran konvensional ini ditandai dengan adanya guru menerangkan dengan membacakan materi pembelajaran yang bersumber dari buku ataupun Lembar Kerja Siswa, dilanjut dengan pemberian tugas dilakukan secara tertulis. Tentu saja hal tersebut sangat mempengaruhi wawasan siswa terkait dengan tingkat pemahaman atau pendalaman materi pembelajaran. Metode, media maupun proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru dirasa kurang merangsang keaktifan dan hasil belajar siswa. Di samping itu juga menimbulkan rasa ketidaknyamanan lagi bagi siswa dalam mengikuti kegiatan belajar, sehingga cepat menimbulkan rasa bosan dibenak siswa karena siswa hanya memperhatikan apa yang di sampaikan oleh guru dan sesekali bertanya tanpa adanya improvisasi pembelajaran dari siswa.

Penggunaan metode pembelajaran konvensional ini disebabkan karena keterbatasan guru dalam penguasaan inovasi baru di dunia pendidikan seperti penggunaan *E-Learning* itu sendiri, guru juga beranggapan bahwa metode konvensional di rasa lebih praktis. Sistem pendidikan sudah beralih pada sistem pendidikan yang tidak terbatas oleh ruang dan waktu dan perkembangan dunia teknologi informasi (Munir, 2008: 202). Penggunaan *E-Learning* diharapkan mampu untuk mengatasi terjadinya masalah mengenai metode pembelajaran di sekolah pada umumnya.

Di dukung dengan adanya kebijakan dari pihak sekolah yang menyetujui kebijakan penggunaan atau pemanfaatan *E-Learning* bagi guru maupun peserta didik juga diharapkan mampu membantu proses belajar mengajar supaya berjalan dengan baik dan lancar. Di dalam kebijakan yang diberlakukan ini peserta didik dituntut untuk lebih mandiri dan aktif dalam memperoleh informasi mengenai materi pembelajaran, hal tersebut di lakukan karena peserta didik dapat belajar dimana dan kapan saja asalkan ada alat yang menunjang seperti halnya handphone dan laptop yang terkoneksi langsung dengan *WiFi*. Jika kebijakan penggunaan *E-Learning* ini dapat berjalan dengan baik maka nantinya akan berdampak langsung pada keaktifan belajar dan juga hasil belajar siswa.

Berdasarkan uraian diatas peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul “STUDI KOMPARASI PENERAPAN *E-LEARNING* BERBASIS *WEB* DENGAN PEMBELAJARAN BERBASIS KONVENSIONAL TERHADAP KEAKTIFAN DAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN EKONOMI DAN BISNIS KELAS X SMK NEGERI 1 BANYUDONO”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Dengan latar belakang masalah yang telah diuraikan sebelumnya, malah-masalah yang teridentifikasi adalah sebagai berikut:

1. Siswa merasa bosan dengan pembelajaran secara konvensional
2. Keterbatasan sumber belajar
3. Keterbatasan kompetensi guru dalam pemberlakuan penggunaan *E-Learning* dalam proses belajar mengajar
4. Siswa membutuhkan akses belajar yang luas, aktif dan kreatif untuk menunjukkan kemandirian dalam belajar

## **C. Pembatasan Masalah**

Seperti yang terlihat dalam identifikasi masalah banyak kemungkinan masalah yang dapat dipilih sebagai kajian penelitian. Namun tidak semua masalah akan dikaji. Penelitian ini hanya mengkaji masalah-masalah sebagai berikut:

1. Penerapan *E-Learning* berbasis *Web* sebagai media sumber belajar bagi siswa.
2. Keaktifan siswa sebagaimana aktif yang di maksud peneliti adalah keaktifan *visual activities, oral activities, listening activities, writing activities, drawing activities, motor activities, mental activities, emotional activities.*
3. Hasil belajar siswa dalam ranah kognitif, peneliti akan memberikan post test diakhir pembelajaran.

#### **D. Rumusan Masalah**

Sesuai dengan hubungan yang telah dibatasi tersebut, maka rumusan masalahnya adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana perbandingan penerapan *E-Learning* berbasis *Web* dengan pembelajaran berbasis konvensional untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi dan bisnis kelas X SMK Negeri 1 Banyudono?
2. Bagaimana perbandingan penerapan *E-Learning* berbasis *Web* dengan pembelajaran berbasis konvensional untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi dan bisnis kelas X SMK Negeri 1 Banyudono?
3. Adakah perbedaan keaktifan belajar siswa antara kelompok yang menerapkan *E-Learning* berbasis *Web* dibandingkan dengan kelompok yang menerapkan pembelajaran berbasis konvensional?
4. Adakah perbedaan hasil belajar siswa antara kelompok yang menerapkan *E-Learning* berbasis *Web* dibandingkan dengan kelompok yang menerapkan pembelajaran berbasis konvensional?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini sesuai dengan rumusan masalah di atas, yakni:

1. Menganalisis perbandingan penerapan *E-Learning* berbasis *Web* dengan pembelajaran berbasis konvensional untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi dan bisnis kelas X SMK Negeri 1 Banyudono.
2. Menganalisis perbandingan penerapan *E-Learning* berbasis *Web* dengan pembelajaran berbasis konvensional untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi dan bisnis kelas X SMK Negeri 1 Banyudono.
3. Mengetahui perbedaan keaktifan belajar siswa antara kelompok yang menerapkan *E-Learning* berbasis *Web* dibandingkan dengan kelompok yang menerapkan pembelajaran berbasis konvensional.

4. Mengetahui perbedaan hasil belajar siswa antara kelompok yang menerapkan *E-Learning* berbasis *Web* dibandingkan dengan kelompok yang menerapkan pembelajaran berbasis konvensional.

## **F. Manfaat Penelitian**

### 1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis yang diharapkan dari penelitian ini adalah memberikan sumbangsih pada ilmu pengetahuan tentang pengembangan *E-Learning* berbasis *Web* bagi dunia pendidikan baik sebagai sumber dan media pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan interatif.

### 2. Manfaat Praktis

#### a. Bagi Guru

- 1) Membantu guru dalam melaksanakan pembelajaran di kelas dengan suasana yang kreatif, interaktif, dan inovatif dengan sumber belajar yang luas.
- 2) Memotivasi guru dalam mengembangkan penerapan *E-Learning* dalam pembelajaran.
- 3) Mempermudah guru dalam perannya sebagai fasilitator dalam pembelajaran.

#### b. Bagi Siswa

- 1) Siswa dapat mengoptimalkan proses belajar di manapun dan kapanpun dengan menggunakan *E-Learning*.
- 2) Siswa memiliki sumber belajar yang lebih luas.
- 3) Memotivasi siswa dalam belajar untuk meningkatkan minat dan kemampuan yang dimiliki.

#### c. Bagi Sekolah

- 1) Mendukung pengembangan teknologi dalam lingkungan sekolah.
- 2) Tersedianya sumber belajar yang interaktif, kreatif dan inovatif dalam kegiatan pembelajaran.