

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu jalan untuk mengembangkan dan mengarahkan diri menjadi manusia yang memiliki kepribadian yang utama dan sempurna. Melalui pendidikan, manusia dapat mengembangkan kepribadiannya baik jasmani maupun rohani ke arah yang lebih baik. Oleh karena itu, pendidikan memiliki peran yang sangat penting terhadap pertumbuhan dan perkembangan seseorang. Pendidikan memegang peranan penting dalam meningkatkan sumber daya manusia yang berkualitas. Pendidikan bertujuan untuk mencerdaskan kehidupan bangsa dan negara serta meningkatkan harkat dan martabat manusia. Melalui pendidikan, seseorang akan memiliki pengetahuan, keterampilan, serta pengalaman (Febriana & Rohmah, 2014). Pendidikan merupakan investasi jangka panjang yang tidak hanya diarahkan dalam mencetak sumber daya manusia yang mampu bekerja melainkan mampu mengoptimalkan kemampuan berpikir dalam menjalankan pekerjaannya guna mencapai fungsi tersebut, maka perlu adanya upaya untuk meningkatkan kualitas manusia, baik aspek kemampuan, kepribadian, maupun tanggung jawab sebagai warga masyarakat (Jamal, 2013:1).

Dalam Undang-Undang Sisdiknas No. 20 Tahun 2003 Pasal 40:2, didefinisikan sebagai:

“pendidik dan tenaga kependidikan berkewajiban menciptakan suasana pendidikan yang bermakna, menyenangkan, kreatif, dinamis dan dialogis. Untuk menerapkan apa yang tertulis dalam undang-undang sisdiknas dalam pembelajaran guru tidak bisa mengajar hanya dengan menggunakan metode ceramah, hal dapat membuat siswa merasa bosan akibatnya siswa tidak memahami apa yang disampaikan oleh guru tersebut, maka untuk mengatasi hal tersebut penggunaan media sebagai alat bantu mengajar sangat diperlukan”.

Menurut Permendiknas Nomor 16 Tahun 2007 didefinisikan sebagai berikut:

“mengenai standar kualifikasi akademik dan kompetensi guru, dalam kompetensi pedagogik guru SMA/SMK-kompetensi inti. Memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk kepentingan pembelajaran, dengan kompetensi mata pelajaran memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi dalam pelajaran yang diampu”.

Pendidikan merupakan faktor yang penting untuk kemajuan suatu bangsa. Berbagai upaya dilakukan baik oleh pemerintah, sekolah, guru, dan siswa untuk mencapai keberhasilan pendidikan. Keberhasilan pendidikan dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor diantaranya yaitu kualitas guru, siswa, infrastruktur, latar belakang keluarga, dan berbagai faktor lainnya. Siswa sebagai objek dan subjek dalam dunia pendidikan merupakan faktor utama dalam keberhasilan pendidikan. Sebagai faktor yang penting dalam dunia pendidikan, siswa memiliki keberagaman yang harus dipahami dan disikapi dengan cara-cara yang sesuai dengan kondisi masing-masing siswa. Cara yang kurang tepat dalam membimbing siswa dapat mengakibatkan siswa menjadi enggan untuk mengembangkan dirinya (Syah, 2016).

Perkembangan teknologi multimedia dan informasi, serta penggunaan internet sebagai hal baru teknik mengajar, telah membuat perubahan radikal dalam proses pengajaran tradisional. Perkembangan dalam teknologi informasi telah menghasilkan lebih banyak pilihan untuk pendidikan hari ini. Agenda sekolah dan lembaga pendidikan telah mengakui *e-learning* memiliki prospek untuk mengubah orang, pengetahuan, keterampilan dan kinerja. *E-learning*, telah menjadi semakin penting institusi pendidikan tinggi. Pengenalan dan perluasan berbagai alat *e-learning* telah memulai beberapa perubahan di institusi pendidikan, khususnya ketika menyangkut proses pengiriman dan dukungan pendidikan mereka (Board et al., 2011).

Penelitian yang dilakukan oleh Silahuddin (2015) dengan judul “Penerapan *E-LEARNING* dalam Inovasi Pendidikan”, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa dalam sistem pendidikan konvensional, fungsi *E-learning* adalah untuk memperkaya wawasan dan pemahaman peserta didik, serta proses pembiasaan untuk melek sumber belajar khususnya teknologi internet. *E-learning* sebagai suatu alternatif dalam pembelajaran memang menawarkan banyak manfaat dan kegunaan. Pendidikan yang mungkin tersedia di abad ke-21 yaitu *Cyber (E-Learning)* yang merupakan belajar atau pembelajaran melalui pemanfaatan teknologi komputer dan atau internet *E-learning* adalah pendekatan pembelajaran melalui perangkat komputer yang tersambung ke internet, di mana peserta didik berupaya memperoleh bahan belajar yang sesuai dengan kebutuhannya.

Pada kenyataannya *E-learning* diproyeksikan sebagai pengganti metode pembelajaran tradisional, tetapi *E-learning* belum dapat menggantikan peran dan keuntungan dari metode pembelajaran konvensional. Hal ini terjadi karena metode-metode pembelajaran yang digunakan dalam *E-learning* belum dapat menandingi superioritas metode interaksi tatap muka konvensional. Akibatnya, sampai dengan saat ini *E-learning* dengan berbagai kelebihanannya lebih cocok berperan sebagai pelengkap bagi metode pembelajaran konvensional terutama dalam pendidikan. Harapan atas sistem *e-learning* di masa mendatang adalah penggunaan *e-learning* menjadi semakin efektif seiring dengan semakin berkembangnya teknologi dan metode pembelajaran yang digunakan. Pengembangan sistem *e-learning* juga diharapkan tidak hanya memperhitungkan masalah finansial dan profitabilitas, tetapi juga memperhatikan sisi psikologis pelajar dan mampu mengakomodasi berbagai kepribadian dan cara belajar masing-masing peserta.

Kemajuan teknologi di bidang pendidikan membawa arah perubahan yang lebih baik terutama pada generasi milenial. Istilah generasi milenial merupakan istilah untuk menggantikan Generasi Y,

yakni generasi yang lahir antara tahun 1982 - 2004. Generasi ini akan mendewasa pada era milenium, maka disebutlah generasi milenial. Minat generasi milenial terhadap perubahan dan kemajuan teknologi cukup besar, terutama penggunaan media telekomunikasi berbasis internet seperti *smartphone* untuk berbagai keperluan, sebagai contoh *smartphone* yang digunakan untuk memudahkan untuk mengakses informasi, khususnya di bidang pendidikan. Faktanya, penggunaan *smartphone* telah dimanfaatkan oleh para generasi milenial di Stockton, New Jersey sebagai perangkat pembelajaran berbasis *e-learning* (Foti dan Jomayra, 2014:65). Di Indonesia, mayoritas generasi milenial masih menggunakan *smartphone* yang terbatas untuk kepentingan hiburan semata, seperti bermain game, mendengarkan musik, *chatting*, bermain sosial media, dan lain sebagainya. Akan tetapi, banyak juga didapati penggunaan *smartphone* pintar sebagai media pembelajaran yang banyak diminati generasi milenial (Sari, 2019).

Teknologi yang semakin berkembang, mempermudah orang untuk melakukan kegiatan sehari-hari. Hal ini menyebabkan terjadinya perubahan sosial di masyarakat. Pengaruh teknologi, orang menjadi sangat tergantung akan kehadirannya, terlebih kemudahan dalam mengakses internet dimana masyarakat dengan mudah memperoleh beragam informasi. Internet memegang peranan penting dalam penyebaran informasi. Banyak kalangan siswa menggunakan internet untuk memenuhi kebutuhan informasi untuk menunjang kebutuhan studi mereka maupun untuk menunjang aktivitas mereka. Perkembangan internet yang begitu pesat ditambah dengan perkembangan teknologi khususnya gadget seperti *computer*, *smartphone*, dan tablet dengan menggunakan fitur internet semakin mempermudah siswa untuk mendapatkan informasi yang diperlukan (Chairil & Akuntansi, 2016).

Penggunaan internet sebagai media pendidikan dapat dianggap sebagai suatu hal yang sudah banyak digunakan di kalangan pelajar. Karena itu pemerintah seharusnya menganjurkan agar setiap sekolah-

sekolah menjadikan internet sebagai sarana untuk belajar selain dari buku dan agar mampu menjadi solusi dalam mengatasi masalah yang selama ini terjadi, misalnya minimnya buku yang ada di perpustakaan, keterbatasan tenaga ahli, jarak rumah dengan lembaga pendidikan, biaya yang tinggi dan waktu belajar yang terbatas. Prestasi belajar peserta didik ditentukan oleh kemampuan individu yang bersangkutan. Prestasi belajar erat kaitannya dengan kemampuan dalam menangkap, mengerti dan menerapkan pengetahuan yang mereka peroleh dalam menyelesaikan masalah yang ada. Banyak anak menurun prestasi belajarnya di sekolah, karena di rumah maupun di sekolah anak dipaksa belajar tidak sesuai dengan gaya belajarnya dan anak memanfaatkan internet bukan sebagai sumber belajar. Pada dasarnya anak akan mudah menguasai materi pelajaran dengan menggunakan gaya belajar mereka masing-masing, serta jika pemanfaatan internet digunakan untuk hal yang tepat maka prestasi belajar anak tidak akan menurun.

Menurut Setiadi (2016), perkembangan penggunaan media internet sebagai komunikasi menjadi semakin pesat setelah internet mulai dapat di akses melalui telepon seluler dan bahkan kemudian muncul istilah telepon pintar (*smartphone*). Kecanggihan teknologi tersebut telah memudahkan untuk mengakses segala sesuatu yang dapat dilihat melalui internet. Internet itu sendiri terdapat media sosial yang diantaranya adalah *Youtube*. Pemanfaatan *youtube* sebagai media pembelajaran dapat digunakan setiap saat tanpa dibatasi oleh ruang dan waktu dengan syarat komputer atau media presentasi terhubung dengan internet. Sedangkan menurut Aunurrahman (2009: 119) mengatakan bahwa keaktifan belajar siswa merupakan persoalan mendasar bagi guru untuk dipahami dan dikembangkan 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.

Perkembangan teknologi internet dalam proses belajar mengajar yang sudah dimanfaatkan salah satunya *e-learning*. Dengan adanya *e-learning* diharapkan mampu mengatasi kendala perluasan dan pemerataan kesempatan memperoleh pendidikan dengan pemanfaatan teknologi jaringan dan aplikasi internet. Berbagai informasi yang ditampilkan dalam *e-learning* untuk pendidikan ini merupakan suatu terobosan yang sangat strategis dalam menerapkan teknologi baru pada kegiatan sistem informasi pada lingkup dunia pendidikan. Dengan adanya *e-learning* untuk pendidikan ini maka kebutuhan akan informasi selalu tersedia dan dapat diakses oleh siswa dengan mudah dan cepat. *E-learning* untuk pendidikan ini akan menjadikan pelayanan terhadap siswa menjadi lebih baik (Meliyani et al., 2019).

Sedangkan menurut Rusman, dkk (2011) *e-learning* memiliki karakteristik, antara lain (a) *interactivity* (interaktivitas); (b) *independency* (kemandirian); (c) *accessibility* (aksesibilitas); (d) *enrichment* (pengayaan). Pengembangan media merupakan langkah bijak untuk memperbaiki proses pembelajaran dalam kaitannya dengan strategi penyampaian pembelajaran yang belum efektif, efisien, dan belum memiliki daya tarik untuk mempertahankan siswa agar tetap belajar. Pengembangan media ini memiliki fungsi utama sebagai komplemen/pelengkap pembelajaran tatap muka. *E-learning* yang dikembangkan menggunakan *platform opensource moodle* yang telah dirancang khusus sebagai *learning management system* sehingga sangat sesuai untuk menciptakan lingkungan belajar *online*.

E-learning dapat didefinisikan sebagai sebuah bentuk teknologi informasi yang diterapkan di bidang pendidikan dalam bentuk dunia maya. Pembelajaran *e-learning* dapat di akses dengan menggunakan *youtube* Istilah *e-learning* lebih tepat ditujukan sebagai usaha untuk membuat sebuah transformasi proses pembelajaran yang ada di sekolah

atau perguruan tinggi ke dalam bentuk digital yang dijumpai teknologi internet Munir (dalam Hanum, 2013). Belajar melalui elektronik (*e-learning*) ini sering dikombinasikan dengan pembelajaran langsung secara tatap muka (*face-to-face*) yang disebut juga sebagai *blended learning* atau *hybrid learning*. Pada penelitian ini pembelajaran online learning atau yang difokuskan pada model *intranets*. Dalam pembelajaran *e-learning* ini, guru perlu menyadari bahwa berbagai variasi atau pilihan untuk mendukung aktivitas pembelajaran termasuk belajar jarak jauh. Mengingat bahwa belajar secara elektronik atau *electronic learning* ini sangat penting untuk mendukung efektifitas pembelajaran.

Pembelajaran *e-learning* merupakan media komunikasi yang efektif, cepat dan kredibel untuk menyampaikan materi *e-learning* dari seorang pakarnya, mencakup area yang luas, peserta memperoleh visualisasi lengkap pembicaraannya, kelas besar atau kecil jadi kelas tidak membutuhkan bentuk fisik lagi, semuanya dapat dibangun dalam aplikasi internet, pembelajaran bisa dilakukan kapan saja, dimana saja serta dapat di akses dari lokasi mana saja dan bersifat global. *E-learning* menghilangkan batasan waktu dan tempat dengan karakteristik kelas tradisional dengan menggunakan mode komunikasi *asynchronous* seperti email, diskusi *online*, siswa dapat mengakses 24 jam setiap hari, serta dapat membangun komunitas dan pembelajaran adalah proses sosial.

Mata pelajaran ekonomi adalah ilmu pengetahuan yang dibangun dari dunia nyata untuk menyelidiki asas-asas penghasilan (produksi), pembagian (distribusi), dan pemakaian barang-barang seperti kekayaan, atau pada intinya ilmu ekonomi berangkat kelangkaan sumber-sumber ekonomi (Sugiyatri, 2009:13). Pembelajaran ekonomi dalam penelitian ini adalah kegiatan yang dilakukan guna membekali siswa dengan pengetahuan dan keterampilan dasar agar mampu mengambil keputusan secara rasional tindakan ekonomi dalam menentukan berbagai pilihan. Mata pelajaran ekonomi merupakan salah satu mata pelajaran di SMA

yang berfungsi membekali siswa dengan pengetahuan dan keterampilan dasar agar mampu mengambil keputusan secara rasional tindakan ekonomi dalam menentukan berbagai pilihan. Kenyataannya, banyak muncul permasalahan dalam pembelajaran ekonomi mengungkapkan bahwa dalam pembelajaran ekonomi ditemukan beberapa permasalahan diantaranya adalah masih ada guru yang mengeluh mengajar ekonomi di sekolah karena mereka memandang bahwa pelajaran ekonomi kurang menarik dan membosankan bagi siswa yang diajarnya.

Mata pelajaran ekonomi merupakan salah satu struktur mata pelajaran SMA/MA yang masuk dalam kelompok mata pelajaran peminatan ilmu sosial. Proses pembelajaran di jenjang SMA khususnya pelajaran ekonomi siswa harus bisa menguasai kemampuan dalam hal mengaplikasikan materi pelajaran ekonomi untuk menciptakan hasil yang memuaskan. Pelajaran ekonomi dianggap sukar bagi siswa akibat kurang adanya kepastian empiris yang mudah dilihatnya dalam kehidupan sehari-hari dan sebagian besar sekolah masih menggunakan metode pembelajaran konvensional atau tradisional (Susilo, 2016).

Menurut Smaldino (Dalam Dalu & Rohman, 2019) menjelaskan bahwa pemilihan pengembangan media pembelajaran berbasis *online* mempertimbangkan kemampuannya dalam menyimpan, mengolah, menyajikan informasi tanpa batas, tidak membutuhkan biaya produksi yang besar jika dibandingkan dengan biaya pengadaan buku ajar cetak, materi ajar berbasis web dengan mudahnya dapat di update kapanpun sesuai kebutuhan pembelajaran. *E-learning* merupakan bentuk belajar mengajar menggunakan media internet, intranet ataupun jaringan komputer lainnya untuk menyampaikan bahan ajar ke siswa. Sistem *e-learning* pertama kali diperkenalkan oleh universitas Illionis di Urbana Champaign menggunakan sistem instruksi berbasis komputer (*computer assisted instruction*) dan komputer bernama PLATO.

Salah satu faktor yang dapat mempengaruhi kemampuan penalaran ekonomi siswa adalah gaya belajar. Gaya belajar adalah suatu kombinasi

dari bagaimana menyerap, dan kemudian mengatur serta mengolah informasi menurut (De Porter dan Hernacki 2017). Gaya belajar adalah kombinasi antara cara seseorang dalam menyerap pengetahuan dan cara mengatur serta mengolah informasi atau pengetahuan yang didapat (Sukadi, 2008).

Selain gaya belajar perbedaan *gender* juga memungkinkan dapat mempengaruhi kemampuan penalaran matematis siswa. Dalam bahasa latin *gender* disebut genus yang berarti tipe atau jenis. *Gender* merupakan sifat dan perilaku yang diletakan pada laki-laki dan perempuan yang dibentuk secara sosial maupun budaya. Desmita (2010) mengatakan bahwa *gender* merupakan salah satu aspek penting yang mempengaruhi perkembangan sosial pada masa awal anak-anak. Sedangkan menurut Krutetski (dalam Amir, 2013) perbedaan laki-laki dan perempuan dalam belajar ekonomi adalah laki-laki lebih unggul dalam penalaran, sedangkan perempuan lebih unggul dalam ketepatan, ketelitian, kecermatan, dan keseksamaan berpikir.

Siswa juga bisa menggunakan media *youtube* untuk menambah referensi belajar serta juga bisa memperdalam materi pembelajaran yang diajarkan guru yang kurang jelas. Menurut Nashrullah (2017: 16) mendefinisikan media sosial sebagai salah satu platform yang muncul di media siber. Karena itu, media sosial yang ada tidak jauh berbeda dengan karakteristik yang dimiliki oleh media siber. *Youtube* adalah situs portal video yang sering di akses para pengguna internet, juga mempunyai fitur berbagi video (*video sharing*) sehingga dapat dilihat oleh siapapun yang mengklik video tersebut. Terdapat didalamnya berbagai macam video seperti tutorial, video musik, berita dan lain-lain (Kindarto, 2008: 1). Siswa dapat belajar saling tukar informasi satu dengan yang lain seperti dengan instruktur. Dapat diciptakan interaksi yang bersifat real time maupun non-real time, Peningkatan Pembelajaran siswa bisa melalui Internet organisasi akan dapat lebih fokus pada penyelenggaraan program

pendidikan/pelatihan. Mengakomodasi keseluruhan proses belajar dan juga transaksi. Materi dapat dirancang secara multimedia dan dinamis.

Penelitian ini dilakukan di SMA Negeri 2 Sukoharjo yang terletak di Jl. Raya Sala-Kartasura, Mendungan, Pabelan, Kec. Kartasura, Kabupaten Sukoharjo. Merupakan salah satu sekolah menengah pertama yang menerapkan kurikulum sesuai standar pemerintah. Dalam pelaksanaan sebagai salah satu sekolah yang menerapkan program pemerintah, SMA Negeri 2 Sukoharjo mempunyai keunikan tersendiri. Jika dilihat peserta didik yang sekolah di SMA Negeri 2 Sukoharjo mayoritas masih memiliki semangat belajar yang tinggi. Hal ini dikarenakan sekolah yang terletak tidak jauh dari perkotaan dan lingkungannya yang masih asri. Dengan adanya motivasi belajar dengan menggunakan media *google classroom*, *google meet*, *open learning*, *youtube* maka peserta didik akan dapat meningkatkan prestasi belajar. SMA Negeri 2 Sukoharjo memang terletak di perkotaan, tetapi dalam kehidupan bermasyarakat siswa-siswi harus berinteraksi dengan masyarakat setempat yang tentunya juga membawa pengaruh positif dan negatif. Dalam bermasyarakat tentunya siswa akan berbaur dengan masyarakat.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan penelitian ini yaitu: “bagaimana gaya belajar siswa kelas XI SMA Negeri 2 Sukoharjo secara online pada mata pelajaran ekonomi?”.

1. Bagaimana alokasi waktu belajar siswa kelas XI SMA Negeri 2 Sukoharjo pada mata pelajaran ekonomi yang diajarkan secara *online*?
2. Bagaimana siswa kelas XI SMA Negeri 2 Sukoharjo memilih aplikasi untuk mempelajari mata pelajaran ekonomi yang diajarkan secara *online*?

3. Bagaimana siswa XI SMA Negeri 2 Sukoharjo memilih lokasi untuk mempelajari ekonomi yang diajarkan secara *online*?
4. Bagaimana siswa kelas XI SMA Negeri 2 Sukoharjo memilih teman untuk mempelajari ekonomi yang diajarkan secara *online*?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, tujuan penelitian ini sebagai berikut:

1. Untuk mendeskripsikan alokasi waktu belajar siswa kelas XI SMA Negeri 2 Sukoharjo pada mata pelajaran ekonomi yang diajarkan secara *online*.
2. Untuk mendeskripsikan aplikasi yang digunakan siswa kelas XI SMA Negeri 2 Sukoharjo untuk mempelajari mata pelajaran ekonomi.
3. Untuk mendeskripsikan pemilihan lokasi untuk mempelajari mata pelajaran ekonomi secara *online* di SMA Negeri 2 Sukoharjo.
4. Untuk mendeskripsikan pemilihan teman untuk mempelajari mata pelajaran ekonomi secara online di SMA Negeri 2 Sukoharjo.

D. Manfaat Penelitian

Sesuai dengan tujuan di atas, maka manfaat dari penelitian adalah sebagai berikut:

a. Manfaat Teoritis

Peneliti mampu memberikan wawasan atau sumber keilmuan tentang cara belajar yang baik bagi siswa ataupun pendidik, guna menunjang prestasi belajar yang memuaskan.

b. Manfaat Praktis

1) Bagi Siswa

Dapat membantu dalam memahami gaya belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi yang baik serta dapat mendukung prestasi belajar yang dihasilkan.

2) Bagi Guru

Dapat digunakan sebagai acuan guru dalam menerapkan kegiatan belajar mengajar di kelas yang lebih efektif dan efisien. Sehingga pembelajaran lebih menarik, serta memotivasi guru untuk lebih kreatif dan inovatif dalam kegiatan belajar mengajar.