

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan dunia pendidikan saat ini tidak terlepas dari adanya perkembangan teknologi komunikasi dan informasi, kita semua menyadari bahwa kemajuan suatu bangsa amat bergantung pada kualitas sumber daya manusianya dan teknologi informasi dan komunikasi. Demikian pula dalam upaya mewujudkan masyarakat indonesia berkualitas tinggi tidak bisa terlepas dari pendidikan. Kegiatan memajukan pendidikan di indonesia telah dilakukan antara lain melalui peningkatan pendidikan yang di wujudkan dalam Undang-undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas). pasal 1 menyebutkan, bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mampu mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara .

Seiring dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, penyimpanan dan pengiriman data semakin murah dan semakin baik kualitasnya. Baik individu, institusi, maupun pemerintah ikut memanfaatkan perkembangan teknologi informasi ini. Bahkan dalam dunia pendidikan di Indonesia, sudah banyak memanfaatkan teknologi informasi tersebut. Apalagi dengan adanya program school

net, jardiknas dan sebagainya. maka seluruh komponen lembaga pendidikan dituntut menyiapkan diri dengan menyiapkan sarana prasarana untuk memanfaatkan perkembangan teknologi informasi tersebut. Teknologi informasi ini akan memberikan nilai tambah dalam proses pembelajaran. Hal ini berkaitan dengan semakin tingginya kebutuhan informasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang tidak semuanya diperoleh dalam lingkungan sekolah.

Demikian pula pada saat melakukan pertukaran data dan informasi antar sekolah, sekolah dengan masyarakat, sekolah dengan pemerintah daerah dan pusat, dan lain-lain, semuanya akan lebih efektif dan efisien jika memanfaatkan teknologi informasi, dengan adanya teknologi komunikasi dan informasi semua orang bisa mengakses berbagai kebutuhannya masing-masing, begitu juga dengan pendidikan, semua orang dimudahkan untuk mengakses informasi darimana saja, kapan saja, dan dari siapa saja. sejalan dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi dan pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi yang semakin berkembang, sekolah harus menyiapkan segala kebutuhan yang menunjang proses pembelajaran dan administrasi sekolah.

Proses pembelajaran menggunakan media elektronik sangat banyak digunakan seperti komputer atau laptop, layar proyektor, video, dan sebagainya, alat-alat bantu seperti ini diharapkan dapat membantu tenaga pengajar dalam melakukan proses pembelajaran sehingga pembelajaran yang dilakukan dapat meningkatkan efektifitas dan efisiensi dalam proses pembelajaran. penerapan model dalam suatu pembelajaran harus memiliki suatu komponen yang perlu diperhatikan agar suatu model pembelajaran dapat berkesinambungan dan

memberikan umpan balik dalam pelaksanaannya. komponen tersebut desain, aplikasi/implementasi, dan manajemen/*maintenance*. Berkaitan dengan pembelajaran, pemanfaatan teknologi informasi dalam hal ini *e-learning* diperlukan tidak hanya pendidik yang terampil me-manfaatkan teknologi serta teknologi untuk pembuatan bahan ajar, akan tetapi diperlukan suatu rancangan agar dapat melaksanakan pembelajaran dengan efektif dan efisien.

Konsep yang kemudian terkenal dengan sebutan *e-learning* ini membawa pengaruh terjadinya proses perubahan atau transformasi pendidikan dalam bentuk konvensional ke dalam bentuk digital, baik secara isi (content) dan sistemnya (Agustina, 2013 dalam Suharyanto dan Adele, 2016:17). Dalam merancang pembelajaran (desain instruksional) terdapat suatu proses untuk memandu para pelaku guna mendesain, mengembangkan, menerapkan konten *e-learning* dengan memanfaatkan infrastruktur dan aplikasi *e-learning* yang tersedia. Aplikasinya, media pembelajaran *e-learning* dapat juga disajikan berupa media *offline* maupun *online*.

Pendidikan yang bersifat konvensional yang hanya dibatasi pada pertemuan di sekolah atau universitas saja, tidak akan mengembangkan kemampuan dan pengetahuan yang dimiliki oleh para pelajar/mahasiswa. Waktu yang tersedia bagi pengajar dan pelajar untuk bertatap muka di ruang kelas sangat terbatas. Di samping itu proses penyampaian bahan ajar hampir sepenuhnya dilakukan di dalam ruang kelas yang menyebabkan penyampaian bahan ajar bisa terlambat atau bahkan tidak tersampaikan jika pertemuan tidak terjadi. Hal tersebut dapat membuat perkembangan pelajar menjadi terhambat dan proses mengajar menjadi

tertunda. Untuk mengatasi permasalahan tersebut maka dibuatlah sebuah program *E-Learning* (Sukamto, 2012).

E-learning(*elektronik learning*) Merupakan proses pembelajaran jarak jauh dengan menggabungkan prinsip - prinsip dalam proses pembelajaran dengan teknologi. Menurut Michael Purwadi (2003) dalam Sanaky (2009:203) perangkat elektronik yang dimaksud dalam hal ini adalah perangkat elektronik yang ada kaitannya dengan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) dan multimedia berupa CD/ROOM, video Tape, TV dan Radio. *E-learning* adalah proses pembelajaran yang difasilitasi dan didukung melalui pemanfaatan teknologi informasi dan internet. Selain itu menurut (Dong dalam Kamarga, 2002) mendefinisikan *e-learning* sebagai kegiatan belajar *asynchronous* melalui perangkat elektronik komputer yang memperoleh bahan belajar yang sesuai dengan kebutuhannya

Penggunaan sarana *e-learning* semakin menjadi kebutuhan dalam dunia pendidikan terutama pada pendidikan tinggi dan menengah. Kualitas dan keberlangsungan penggunaan *e-learning* harus selalu dijaga dan ditingkatkan sehingga tujuan pendidikan tetap tercapai. Penelitian tentang pengembangan *e-learning* menjadi penting untuk selalu dilakukan, salah satunya adalah bagaimana supaya *e-learning* tetap diminati dan menjadi sarana utama yang selalu dikunjungi oleh penggunanya selama mengenyam pendidikan.

Dalam upaya memahami dan memaknai keberadaan *e-learning* maka ada beberapa perspektif yang dapat digunakan guna memperoleh pemahaman yang utuh dan fleksibel tentang *e-learning* yang dimaksud. *E-learning* pada dasarnya

tidak selalu harus berhubungan dengan proses pendidikan dan pembelajaran yang berbasis elektronik dan virtual secara ideal, namun *e-learning* yang mampu memberikan pemahaman bagaimana peserta belajar memperoleh materi dan melakukan proses pembelajaran melalui fasilitas internet dan sajian halaman website yang memberikan dan menyediakan bahan ajar secara elektronik.

Dengan menggunakan metode *e-learning*, guru memiliki kemampuan untuk meningkatkan intensitas komunikasi interaktif dengan siswa di luar pembelajaran resmi. Metode *e-learning* memberikan keleluasaan pada guru untuk memberikan akses kepada siswa untuk mendapatkan referensi ilmiah terkait dengan mata pelajaran tersebut yang mungkin tidak didapat pada saat pembelajaran. Seluruh referensi berupa tugas, materi dan sebagainya dapat diberikan melalui *e-learning*. Hal ini sangat berguna bagi siswa, karena selain dapat memperkuat pemahaman siswa untuk tiap pokok bahasan pembelajaran, referensi dari jurnal-jurnal internasional akan sangat membantu dalam memperluas wawasan siswa sekaligus meningkatkan kemampuan bahasa Inggris siswa (Budi, 2012).

Dalam penerapan *e-learning* di lembaga pendidikan yang dilakukan oleh Edy (2011 dalam Suharyanto dan Adele, 2016:19) mengenai pemanfaatan website *e-learning* dan pengaruhnya terhadap motivasi, kinerja dan hasil belajar pada guru dan siswa SMK di provinsi Jawa Tengah diperoleh hasil berikut : 1) Tingkat pemanfaatan *e-learning* berpengaruh positif dan signifikan terhadap motivasi belajar, 2) Tingkat pemanfaatan *e-learning* berpengaruh positif dan signifikan terhadap kinerja individu, 3) Motivasi berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar, 4) Kinerja individu berpengaruh positif dan

signifikan terhadap hasil belajar, 5) Tingkat pemanfaatan *e-learning* berpengaruh negatif dan tidak signifikan terhadap hasil belajar.

Pemanfaatan *e-learning* berbasis web merupakan alternatif pendidikan yang sering digunakan oleh para pendidik dan pembelajaran di dunia sekarang ini. banyak pendidikan yang dilaksanakan atau dilakukan di web ini yang bertujuan untuk pendidikan jarak jauh. Bentuk pembelajarannya pun beragam, ada yang berupa e-book, video, web atau blog, jejaring sosial, dan lain-lain, yang tentu saja mempermudah manusia mendapatkan pengetahuan yang dibutuhkannya.

Berdasarkan observasi awal di SMA Terpadu Wira Bhakti Gorontalo bahwa dalam pembelajaran berbasis *E-Learning*, peneliti memperoleh informasi dengan salah satu guru matematika dan sekaligus operator sistem informasi sekolah bahwa perencanaan *E-Learning* sudah dilakukan sejak tahun 2016 akhir dan untuk pelaksanaannya itu sendiri telah dilakukan diawal tahun 2017 yaitu pada bulan Februari, sistem *E-Learning* yang dimaksudkan adalah dimana siswa diajarkan untuk belajar mandiri dalam hal memperoleh tugas dan materi yang akan diajarkan. *E-Learning* disini dimanfaatkan guru untuk mengupload materi, tugas, ujian (ulangan harian) dalam pembelajarannya, contohnya jika guru memberikan tugas ke siswa, atau memberikan ujian guru hanya tinggal mengupload tugas tersebut di dalam sistem *e-learning* itu dan siswa yang nantinya akan mendownload tugas atau ulangan (dalam bentuk pertanyaan) tersebut serta dikerjakan sesuai waktu yang ditentukan guru dan jika siswa terlambat dalam mendownload tugas atau ulangan harian tersebut maka tugas dan ulangan harian tersebut akan hilang secara otomatis, bahkan dalam pelatihan guru

maupun kepala sekolah, mereka pernah melakukan pelatihan online melalui webex (<https://www.webex.com/>) dimana guru dan kepala sekolah melakukan video conference dengan ikatan guru indonesia.

Dalam penggunaan *e-Learning* dari 37 guru yang ada di SMA Terpadu Wira Bhakti hampir sebagian dari guru telah menggunakan *e-Learning* dalam Proses Pembelajaran yaitu berjumlah 31 guru, guru yang masih belum bisa memanfaatkan sistem *e-Learning* dalam pembelajarannya adalah guru-guru senior yang masih belum bisa menggunakan komputer/laptop yang dipengaruhi oleh fisik guru tersebut, kendala lain dari pemanfaatan *e-Learning* ini adalah jaringan internet yang lambat dalam memproses sistem tersebut, siswa yang tidak mempunyai perangkat elektronik seperti laptop, dan ketidak siapan guru dalam mengupload materi yang akan diberikan pada siswa atau guru yang masih menggunakan sistem pembelajaran tradisional.

e-Learning yang ada disekolah SMA Terpadu Wira Bhakti bisa diakses oleh guru, kepala sekolah dan siswa yang telah memiliki akun masing-masing, *e-Learning* disekolah ini dapat diakses di <http://smatwb.sch.id/> dengan mengklik menu *e-Learning* maka pengguna akan dibawa kesistem *e-Learning* yaitu <http://e-learning.smatwb.sch.id/www/index.php> untuk masuk kesistem *e-Learning* harus memiliki akun.

e-Learning dalam segi pemanfaatannya sangat praktis dan mudah digunakan oleh semua kalangan, untuk itu permasalahan yang timbul yaitu apakah pemanfaatan media *e-learning* ini dimanfaatkan dalam meningkatkan mutu proses pembelajaran?. Oleh karena alasan itu maka peneliti tertarik untuk

meneliti tentang “ Pemanfaatan *E-Learning* dalam Pembelajaran di SMA Terpadu Wira Bhakti Gorontalo”.

B. Rumusan Masalah

Adapun Rumusan Masalah dalam penelitian ini yakni sebagai berikut :
Bagaimana pemanfaatan media *e-learning* dalam proses pembelajaran di SMA Terpadu Wira Bhakti Gorontalo di tinjau dari aspek :

1. Kemampuan Guru dalam menjalankan *e-learning*.
2. Dukungan Fasilitas Multimedia (*Multimedia Larnes Style*) untuk pembelajaran *e-learning*.
3. *Dynamic Updating* (Pembaruan Materi Secara Online) dalam pembelajaran *e-learning*.
4. Interaksi dalam pembelajaran *e-learning*.
5. *Easy Accessibility* dalam pembelajaran *e-learning*.
6. Keaktifan Siswa dalam pembelajaran *e-learning*.

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian yang dilakukan ini yaitu sebagai berikut :
Untuk mengetahui bagaimana pemanfaatan media *e-learning* dalam pembelajaran di SMA Terpadu Wira Bhakti Gorontalo di tinjau dari aspek :

1. Kemampuan Guru dalam menjalankan *e-learning*.
2. Pemanfaatan *Multimedia Larnes Style* (Fasilitas Multimedia) untuk pembelajaran *e-learning*.
3. *Dynamic Updating* (Pembaruan Materi Secara Online) dalam pembelajaran *e-learning*.

4. Interaksi dalam pembelajaran *e-learning*.
5. *Easy Accessibility* dalam pembelajaran *e-learning*.
6. Keaktifan Siswa dalam pembelajaran *e-learning*.

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini ditujukan untuk beberapa pihak terkait antara lain :

1. Sekolah sebagai sumbangan pemikiran dalam memanfaatkan *e-learning* dalam pembelajaran
2. Guru dapat meningkatkan kesadaran tentang pentingnya *e-learning* dalam pembelajaran
3. Siswa dapat meningkatkan hasil belajar dan mengembangkan penggunaan teknologi yang ada
4. Peneliti menambah pengetahuan baru tentang pemanfaatan *e-learning* dalam pembelajaran.