

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Konteks Penelitian

Dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 pengertian pendidikan merupakan usaha yang dilandasi kesadaran dan terencana untuk menciptakan proses pembelajaran dan suasana belajar agar peserta didik dapat secara aktif mendorong potensi yang dimilikinya seperti kemampuan spiritual keagamaan, kemampuan pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak yang baik, serta keterampilan lainnya yang diperlukan untuk kehidupan pribadi, berbangsa dan bernegara.

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting dan tidak dapat ditinggalkan bagi setiap kehidupan manusia. Melalui pendidikan manusia mampu mengantisipasi perubahan-perubahan dalam hidupnya. Proses pendidikan tidak terjadi hanya di sekolah, tetapi juga terjadi di keluarga dan masyarakat. Ketiga jalur pendidikan tersebut sangat berperan dalam pembentukan kepribadian manusia untuk menjadi manusia yang lebih baik. Seiring dengan adanya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang sangat pesat maka pendidikan dituntut untuk maju.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi di era industri 4.0 telah memiliki pengaruh yang besar terhadap proses pengajaran dan pembelajaran. Kemudahan akses teknologi telah digunakan oleh para pengajar untuk memudahkan proses pembelajaran. Akses teknologi juga mampu meningkatkan kualitas pendidikan. Sejak ditemukannya teknologi internet, hampir segalanya menjadi mungkin dalam dunia pendidikan. Saat ini siswa dapat belajar tidak hanya

dimana saja tetapi sekaligus kapan saja dengan fasilitas sistem *electronic learning* yang ada. *E-learning* kini semakin dikenal sebagai salah satu cara untuk mengatasi masalah pendidikan dan pelatihan, baik di negara-negara maju maupun di negara yang sedang berkembang, khususnya Indonesia. Banyak orang menggunakan istilah yang berbeda-beda untuk *e-learning* namun pada prinsipnya *e-learning* adalah pembelajaran yang menggunakan jasa elektronik sebagai alat bantu.

Seperti yang telah disampaikan oleh Keengwe & Georgina dalam penelitiannya telah menyatakan bahwa perkembangan teknologi memberikan perubahan terhadap pelaksanaan pengajaran dan pembelajaran (Keengwe & Georgina, 2012). Teknologi informasi dapat diterima sebagai media dalam melakukan proses pendidikan, termasuk membantu proses belajar mengajar, yang juga melibatkan pencarian referensi dan sumber informasi (Wekke & Hamid, 2013).

Pembelajaran pada hakikatnya adalah proses yang harus berpusat pada peserta didik artinya peserta didik harus memproses pengetahuan dan berperan aktif mencari dan menemukan sendiri pengetahuan (Eveline, 2010:76). Penyampaian materi melalui daring dapat bersifat interaktif sehingga peserta belajar mampu berinteraksi dengan gadget sebagai media belajarnya. Sebagai salah satu contoh siswa yang menggunakan pembelajaran media elektronik atau menjalin hubungan (browsing, chatting, vidiocall) melalui media elektronik, dalam hal ini gadget dan internet nantinya akan memperoleh hasil belajar yang lebih efektif dan baik dari pada pembelajaran konvensional.

E-learning adalah kegiatan pendidikan atau pembelajaran yang memanfaatkan teknologi jaringan dan multimedia dalam menyampaikan materi. Rusman (2012:292) menjabarkan *e-learning* adalah pengaplikasian kegiatan komunikasi, pendidikan dan pelatihan secara elektronik yang memiliki karakteristik (1) interaktivitas (2) kemandirian (3) aksesibilitas (4) pengayaan. Wirastwan (2005:1) mendefinisikan *e-learning* sebagai bentuk teknologi informasi yang diterapkan di bidang pendidikan dalam bentuk sekolah “maya”. Rusman (2012:295) mengemukakan lebih lanjut bahwa *e-learning* dapat memberikan fleksibilitas terhadap kegiatan pengaksesan materi pembelajaran.

Selain banyak kelebihan yang didapat dengan pembelajaran online dalam sekolah, kekurangan dari *e-learning* ini adalah kurangnya sosialisasi antara guru dan siswa ataupun antar siswa. Karena proses pembelajaran dilakukan secara online dapat diartikan letak geografis yang berbeda dari setiap pengguna. Hal ini dapat diatasi dengan guru selalu memantau setiap siswa dalam setiap pembelajaran online dan memberikan tugas kelompok dalam kelas online sehingga antar siswa tetap dapat saling berkomunikasi, bekerja sama dan berbagi pendapat.

Pada era industri 4.0 juga, teknologi digital dapat memberikan dampak buruk bagi dunia pendidikan jika penggunaannya tidak tepat guna. Oleh karena itu, memahami prinsip dan faktor yang mempengaruhi efektivitas teknologi digital dalam pembelajaran adalah sesuatu yang sangat penting bagi seorang pendidik (Putrawangsa & Hasanah, 2018:45). Lebih lanjut, Harto (2018:10) menegaskan bahwa seorang pendidik dituntut untuk memiliki empat kompetensi agar dapat menggunakan teknologi digital dengan tepat guna. Pertama, seorang pendidik harus

memahami dan mampu menggunakan teknologi digital serta penerapannya. Kedua, memiliki kompetensi kepemimpinan yang mampu mengarahkan peserta didik memiliki pemahaman tentang teknologi. Ketiga, mempunyai kemampuan memprediksi dengan tepat arah gejolak perubahan dan langkah strategis menghadapinya. Keempat, mempunyai kompetensi dalam mengendalikan diri dari segala gejolak perubahan, dan mampu menghadapinya dengan memunculkan ide, inovasi, serta kreativitas.

Sejalan dengan kondisi pandemik yang terjadi di Indonesia saat ini, tidak memungkinkan bagi para pengajar untuk melakukan pembelajaran secara langsung di dalam kelas, sehingga itu banyak para pengajar telah memanfaatkan teknologi untuk menggantikan proses pembelajaran di dalam kelas dengan pembelajaran online kepada siswa, sekaligus sebagai salah satu cara untuk meningkatkan proses pembelajaran.

Tabel 1.1 Data Kelas X IPS dan XI IPS yang Sudah dan Belum Diterapkannya Pembelajaran Berbasis E-Learning oleh Guru Mata Pelajaran Ekonomi di SMA Negeri 1 Dungaliyo

No.	Kelas	Diterapkannya Pembelajaran Online
1	X IPS 1	Sudah
2	X IPS 2	Sudah
3	X IPS 3	Sudah
4	X IPS 4	Sudah
5	XI IPS 1	Sudah
6	XI PS 2	Sudah
7	XI IPS 3	Sudah

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa guru mata pelajaran ekonomi telah menerapkan pembelajaran berbasis *e-learning* di semua kelas X IPS dan kelas XI IPS. Pembelajaran online dilakukan saat pemerintah mengeluarkan peraturan WFH (*Work From Home*).

Ada beberapa alasan mengapa pembelajaran berbasis *e-learning* adalah strategi yang pas dilakukan oleh guru saat ini. Pertama, pendidikan online memungkinkan guru dan siswa untuk mengatur kecepatan belajar mereka sendiri, dan ada fleksibilitas tambahan dalam mengatur jadwal yang sesuai dengan agenda semua orang. Kedua, di ruang seluas dan seluas internet, ada keterampilan dan mata pelajaran yang tak terbatas untuk diajarkan dan dipelajari. Ketiga, pendidikan online memungkinkan guru untuk mengajar dari mana saja dan siswa belajar dari mana saja.

Berdasarkan uraian di atas peneliti mengadakan penelitian dengan judul **“Analisis Pembelajaran Berbasis *E-Learning* Oleh Guru Mata Pelajaran Ekonomi Di SMA Negeri 1 Dungaliyo”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian diatas, permasalahan yang dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimana pelaksanaan pembelajaran berbasis *e-learning* oleh guru mata pelajaran ekonomi di SMA Negeri 1 Dungaliyo ?

2. Faktor-faktor apa saja yang mempengaruhi pembelajaran berbasis *e-learning* oleh guru mata pelajaran ekonomi di SMA Negeri 1 Dungaliyo ?

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui pelaksanaan pembelajaran berbasis *e-learning* oleh guru mata pelajaran ekonomi di SMA Negeri 1 Dungaliyo
2. Untuk mengetahui faktor-faktor apa saja yang mempengaruhi pembelajaran berbasis *e-learning* oleh guru mata pelajaran ekonomi di SMA Negeri 1 Dungaliyo

1.4 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai kajian dalam pengetahuan mengenai pembelajaran berbasis *e-learning* di SMA Negeri 1 Dungaliyo.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi siswa

Melatih siswa agar lebih aktif dalam setiap pembelajaran online.

- b. Bagi Guru

Sebagai bahan pertimbangan dan informasi bagi guru dan calon guru dan dapat meningkatkan kemampuan dalam mengembangkan pembelajaran berbasis *e-learning*.

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan akan membantu penciptaan panduan pembelajaran bagi mata pelajaran lain dan juga sebagai bahan pertimbangan dalam memilih pendekatan yang akan diterapkan bagi perbaikan di masa yang akan datang.