

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Belajar ialah bentuk transisi kepribadian yang dialami oleh siswa dengan mencontoh maupun menekuni metode kegiatan belajar, bersifat berdampak pada keterampilan dalam kurun waktu tertentu. Ukuran suatu pencapaian dari proses belajar dapat dilihat dengan transformasi kepribadian yang dikenal melalui hasil belajar. Hasil belajar memiliki sebagian unsur yang merajai dalam kegiatan belajar. Berdasarkan Nana Sudjana (2002) hasil belajar akan tercapai jika terpengaruh akibat dua elemen penting, yaitu bagian kepribadian dan bagian luar kepribadian. Kemampuan atau bakat yang dimiliki ialah bagian yang datang dari kepribadian. Kemudian bagian dari luar yaitu dari lingkungan keluarga, sekolah dan kegiatan bermasyarakat.

Hasil belajar dapat mempengaruhi banyak aspek, ialah aspek yang bersumber dari siswa, alat, dan lingkungan sekitar. Hendaknya hasil belajar dan kualitas belajar tercapai maka aspek-aspek tertera perlu segera diperbaiki. Kemandirian belajar dan minat belajar ialah contoh aspek yang bersumber dari diri siswa sendiri.

Tujuan pendidikan dapat tercapai dikatakan apabila hasil belajar siswa mengalami perkembangan dan peningkatan. Adapun yang dimaksud dengan

hasil belajar adalah hasil dari usaha belajar yang dilaksanakan oleh siswa. Menurut Oemar Hamalik hasil belajar adalah bila seseorang telah belajar akan terjadi perubahan tingkah laku pada orang tersebut (Hamalik, 20006). Dalam pendidikan formal selalu diiringi dengan pengukuran dan penilaian, demikian juga dalam proses kegiatan belajar mengajar, dengan mengetahui hasil belajar dapat pula diketahui kedudukan tingkat siswa yang pandai, sedang, atau lambat.

Berdasarkan hasil observasi penelitian di SMA Negeri 22 Jakarta, didapat bahwa hasil belajar mata pelajaran ekonomi siswa kelas XI IPA di SMA Negeri 22 Jakarta cenderung rendah. Hal ini dapat dilihat dari hasil ulangan tengah semester ganjil tahun ajaran 2019-2020 sebagian besar masih berada dibawah nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 7,5. Berikut ini merupakan hasil yang diperoleh siswa kelas XI IPA di SMA Negeri 22 Jakarta:

Tabel 1.1
Rata-Rata Nilai UTS Mata Pelajaran Ekonomi Tahun 2019-2020

Kelas	Rata-Rata	Jumlah	Jumlah Nilai	Jumlah Nilai
	Nilai UTS	Siswa	Siswa <75	Siswa >75
XI IPA 4	64	36	25	11
XI IPA 5	69	36	29	7
Jumlah Siswa		72	54	18
Persentase		100	75,00%	25,00%

Sumber: Data Nilai UTS Mata Pelajaran Ekonomi Tahun 2019 (Data diolah oleh peneliti tahun 2020)

Berdasarkan Tabel 1.1 terlihat bahwa kelas XI IPA memiliki nilai rata-rata dibawah KKM. Nilai kelas XI IPA 4 yaitu sebesar 64, sedangkan nilai kelas XI IPA 5 yaitu sebesar 69. Tabel tersebut menunjukkan bahwa 75,00% dari 72 siswa yang memiliki nilai Ujian Tengah Semester (UTS) dibawah KKM sebanyak 54 siswa. Hal di atas menunjukkan bahwa hasil belajar siswa kelas XI IPA masih rendah disebabkan karena 54 siswa dari 72 siswa mendapatkan nilai di bawah KKM dibandingkan dengan siswa yang memiliki nilai di atas KKM sebanyak 18 Siswa dari 72 siswa.

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan mengeluarkan surat edaran No. 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran *Corona Virus Disease* (Covid-19). Berdasarkan surat edaran tersebut satuan pendidikan memutuskan untuk bekerja dari rumah (*Work From Home*) sehingga proses pembelajaran dilakukan secara daring atau pembelajaran jarak jauh (PJJ). Diberlakukannya pembelajaran secara daring diharapkan mampu menumbuhkan kemampuan, pengetahuan serta potensi peserta didik seperti halnya pembelajaran di kelas.

Sistem pembelajaran dilaksanakan melalui perangkat personal computer (PC) atau laptop yang terhubung dengan koneksi jaringan internet. Guru dapat melakukan pembelajaran bersama diwaktu yang sama menggunakan grup di media sosial seperti WhatsApp (WA), telegram, instagram, aplikasi *Zoom Meeting*, dan lain-lain. Media (*platform*) tersebut

dijadikan sarana guru atau dosen untuk menjalankan proses pembelajaran pengganti tatap muka di kelas.

Pendidikan di Indonesia mempunyai aturan yang tercantum dalam ketetapan UU No 20 Tahun 2003 Pasal 3 yang berbunyi bahwa pendidikan di suatu negara memiliki tugas untuk membangun kemampuan pengetahuan dan menciptakan sikap bangsa yang bermartabat untuk mencerdaskan anak-anak bangsa serta memiliki tujuan agar siswa dan siswi dapat berkembang sesuai dengan bakatnya menjadi manusia sesuai dengan amanat pancasila dan mampu bersosialisasi, kreatif, bertanggungjawab, sehat, berilmu, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2003).

Perkembangan dunia pendidikan dapat dilihat langsung maupun tidak langsung yang dipengaruhi oleh majunya ilmu pengetahuan dan teknologi digital. Belakangan ini banyaknya produk-produk bermunculan berbasis teknologi yang dipergunakan dalam dunia pendidikan memberikan akses kepada para pendidik dan praktisi pendidikan dalam meningkat kualitas pendidikan melalui media pembelajaran yang akan disesuaikan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Perkembangan teknologi informasi memiliki dampak yang sangat besar dalam berbagai sisi kehidupan, mulai dari pemerintahan, administrasi, ekonomi, pendidikan, dan lain-lain. Dalam bidang pemerintahan sekarang ini

sudah dikenal dengan istilah *e-government*, sedangkan dibidang perekonomian sebagian orang sudah mengenal apa yang disebut dengan *e-commerce*, *e-marketing*, bahkan program terbaru yang dimuat pemerintah sekarang ini adalah *e-KTP*. Demikian pula dilakukan dibidang pendidikan mulai banyak yang memanfaatkan teknologi informasi untuk menyampaikan suatu pembelajaran dengan istilah terkenalnya, yaitu *e-learning*.

Perkembangan teknologi informasi seperti *e-learning* yang salah satunya melalui *web based learning* akan membawa perubahan yang sangat besar baik dalam hal sistem pendidikan yang dikembangkan, materi yang akan disampaikan, bagaimana proses intruksional dan pembelajaran yang akan dilakukan, serta hambatan-hambatan yang akan dihadapi baik siswa, guru, dan penyelenggara pendidikan. Penggunaan media pembelajaran seperti daring dalam suatu proses pembelajaran diharapkan mampu sebagai alternatif yang dapat mengatasi masalah kemandirian belajar yang seringkali dijumpai, karena dengan penggunaan media ini senantiasa mengajarkan pengetahuan kepada siswa. Selain itu dengan pembelajaran daring juga diharapkan meningkatkan kognitif siswa terhadap hasil belajar dapat mudah tercapai.

Guru sebagai pilar penentu untuk mewujudkan keberhasilan dan kemajuan pendidikan di sekolah. Oleh karena itu, sangat diperlukan adanya media untuk mempermudah akses siswa dalam menguasai dan memahami materi pelajaran dengan tujuan utama meningkatkan hasil belajar siswa.

Selanjutnya untuk mempermudah akses siswa diperlukannya teknologi yang memainkan peran penting dalam memberikan latar belakang pembelajaran yang dekat dengan kelas meskipun memiliki pemisahan fisik antara instruktur dan peserta didik. Pembelajaran jarak jauh ini telah menjadi alternatif berguna karena teknologi. Implikasi teknologi sangat mendorong dan dapat meningkatkan komunikasi tidak hanya antara guru dan siswa tetapi juga untuk dikalangan siswa lainnya. Dampak yang berakibat pada implikasi teknologi ini yang efektif dan efisien dalam menyampaikan belajar mengajar berbasis web sangat penting untuk belajar. Ini juga menunjukkan bahwa siswa ingin menggunakan alat interaksi untuk membuat pembelajaran mereka lebih mudah dan lebih efisien dan dapat memungkinkan mereka untuk belajar dimana saja dan kapan saja (Abuhassna & Yahaya, 2018).

Kemudian agar siswa dapat meningkatkan hasil belajar, upaya yang dilakukan oleh guru adalah melakukan pemilihan media pembelajaran yang tepat agar dapat meningkatkan kompetensi dan kemampuan siswa dalam belajar. Menurut Arsyad “pemakaian media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat menimbulkan minat yang baru, membangkitkan motivasi/rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap peserta didik” (Arsyad, 2002).

Pada kurikulum 2013 (Kurtilas) ini diperlukan simulasi digital yang merupakan salah satu komponen baru pada salah satu mata pelajaran. Menurut

Mutoha (dalam Sutrisno, 2013) menyatakan bahwa perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan telah menggeser penyampaian materi dengan metode ceramah ke arah penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan pun akan mengalami perkembangan, dimulai dari media cetak dalam bentuk buku sampai media audio visual yang ditampilkan melalui jaringan internet yang dapat diakses secara *online*. Internet merupakan salah satu dari banyaknya fasilitas yang memungkinkan terbentuknya suatu sistem pembelajaran yang baru atau lebih dikenal dengan sebutan pembelajaran berbasis web atau *e-learning*.

Nana Sudjana & Ahmad Rivai (N. & A. R. Sudjana, 2011) menyatakan bahwa metodologi pembelajaran adalah suatu teknik yang digunakan guru dalam interaksinya dengan siswa agar bahan pembelajaran sampai kepada siswa, sehingga siswa menguasai tujuan pembelajaran. Salah satu unsur penting dalam metode pembelajaran ialah penggunaan media pembelajaran yang tepat dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat lebih menarik perhatian siswa, dan dapat menumbuhkan motivasi belajar, sehingga bahan belajar yang diterima siswa akan lebih jelas dan bermakna, yang akhirnya diharapkan dapat meningkatkan prestasi belajar yang dicapai.

Jika kualitas hasil belajar para siswa dapat meningkat dengan penggunaan media pengajaran yang memiliki kualitas yang baik. Maka

perspektif lain dalam penggunaan media pembelajaran adalah mampu untuk memperjelas pesan yang diberikan. Informasi seringkali disampaikan secara lisan terkadang sulit untuk dipahami sepenuhnya oleh para siswa, terlebih apabila guru kurang cakap dalam memberikan materi yang diajarkan. Kemudian perspektif utama dalam media, yaitu sebagai fasilitas untuk menyampaikan pesan.

Berdasarkan uraian di atas peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Kualitas Media Pembelajaran terhadap Hasil Belajar melalui Kreativitas Belajar dalam Pembelajaran Daring Pada Siswa di SMA Negeri 22 Jakarta”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Apakah terdapat pengaruh kualitas media pembelajaran daring terhadap hasil belajar siswa ekonomi di SMA Negeri 22 Jakarta?
2. Apakah terdapat pengaruh kreativitas belajar terhadap hasil belajar siswa ekonomi di SMA Negeri 22 Jakarta?
3. Apakah terdapat pengaruh kualitas media pembelajaran daring terhadap kreativitas belajar di SMA Negeri 22 Jakarta?
4. Apakah terdapat pengaruh kualitas media pembelajaran daring terhadap hasil belajar melalui kreativitas belajar di SMA Negeri 22 Jakarta?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Pengaruh kualitas media pembelajaran daring terhadap hasil belajar siswa ekonomi di SMA Negeri 22 Jakarta.
2. Pengaruh kreativitas belajar terhadap hasil belajar siswa ekonomi di SMA Negeri 22 Jakarta.
3. Pengaruh kualitas media pembelajaran daring terhadap kreativitas belajar di SMA Negeri 22 Jakarta.
4. Pengaruh kualitas media pembelajaran daring terhadap hasil belajar melalui kreativitas belajar di SMA Negeri 22 Jakarta.

D. Kegunaan Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kegunaan sebagai berikut:

1. Kegunaan Teoritis

Dengan diadakan penelitian ini, diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan menambah wawasan dan literatur pada perpustakaan khususnya di bidang pendidikan pada sekolah mengenai pengaruh kreativitas dan media pembelajaran terhadap hasil belajar siswa ekonomi di SMA Negeri 22 Jakarta.

2. Kegunaan Praktis

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai pemecah masalah bagi berbagai peneliti adalah sebagai sarana untuk menambah wawasan dan pengalaman yang lebih mendalam mengenai pengaruh kualitas media pembelajaran daring terhadap hasil belajar melalui kreativitas belajar di SMA Negeri 22 Jakarta

Kegunaan penelitian ini bagi tempat penelitian adalah dapat memperluas dan menambah wawasan bagi SMA Negeri 22 Jakarta dalam hal keterkaitannya antara pengaruh kreativitas dan media pembelajaran terhadap hasil belajar siswa.

Kegunaan penelitian ini bagi Universitas Negeri Jakarta adalah dapat menjadi masukan bagi para mahasiswa yang menekuni ilmu pendidikan, serta memperkaya perbendaharaan perpustakaan baik di Fakultas Ekonomi maupun di Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta dalam hal pengaruh kreativitas dan media pembelajaran terhadap hasil belajar siswa.