

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu prioritas dalam pengembangan suatu negara, setiap negara berlomba-lomba meningkatkan standar kualitas pendidikan untuk menghasilkan masyarakat yang berkualitas, apalagi didukung dengan adanya kemajuan teknologi yang berkembang pesat pada saat ini. Peningkatan kualitas pendidikan dapat dilakukan dengan memanfaatkan teknologi seperti teknologi informasi dan komunikasi. Perkembangan dalam bidang teknologi yang sangat pesat akan berdampak besar terhadap perubahan pola pikir masyarakat terutama pada kalangan pelajar. Adanya sebuah teknologi akan memudahkan siapapun dan dimanapun dalam melakukan sebuah kegiatan, termasuk memudahkan bagi kalangan pelajar mulai dari tingkat sekolah dasar hingga mahasiswa sekalipun. Secara tidak sadar hal ini membawa dunia memasuki era globalisasi lebih cepat dari pada yang diperkirakan.

Seiring perkembangan zaman, teknologi mampu membantu kita dalam melakukan sebuah aktifitas seperti melakukan komunikasi jarak jauh sehingga mempermudah dalam menyampaikan informasi yang ada. Pesatnya perkembangan teknologi pada era globalisasi saat ini berpengaruh pada dunia pendidikan. Pendidikan merupakan suatu cara yang dilakukan baik secara langsung maupun tidak langsung untuk mengembangkan nilai sikap dan karakter seseorang dari keadaan yang kurang baik menuju hal yang lebih baik. Pendidikan memegang peran penting dalam menciptakan manusia yang berkualitas serta dapat menghasilkan lulusan yang memiliki daya saing tinggi Pendidikan nasional memiliki fungsi yang bisa mengantarkan SDM Indonesia agar bisa berdaya saing baik secara nasional maupun Internasional. Hal ini sesuai dengan undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 pasal 1 tentang sistem Pendidikan nasional :

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokrasi serta bertanggung jawab.

Untuk mewujudkan tujuan pendidikan tentu saja dibutuhkan sebuah proses dalam pembelajaran yang di dalamnya terdapat dua komponen yaitu peserta didik dan tenaga pendidik. Pendidikan akan memiliki banyak nilai positif bagi manusia mulai dari bertambahnya ilmu pengetahuan, memiliki keterampilan, serta memiliki sikap sopan dan santun sebagai hasil pendidikan. Menurut Muhson (2010, hlm 2) “hakikatnya proses pembelajaran merupakan proses komunikasi atau penyampaian pesan dari pengantar kepada penerima. Pesan berupa materi pelajaran yang dituangkan kedalam simbol-simbol komunikasi baik verbal maupun non verbal. Pendidikan menjadikan peserta didik memiliki keterampilan belajar serta dapat berinovasi dan mempunyai keterampilan dalam menggunakan teknologi yang ada. Penggunaan teknologi pada saat ini memang sangat dibutuhkan dalam kegiatan belajar mengajar guna menciptakan pembelajaran yang efektif guna tercapainya tujuan belajar.

Efektivitas dalam pembelajaran sangat penting, hal ini akan mempengaruhi proses dalam pembelajaran serta hasil yang akan diperoleh oleh peserta didik. Miarso dalam Rohmawati (2015, hlm 16) mengatakan “Efektivitas pembelajaran adalah salah satu standar mutu pendidikan dan sering kali diukur dengan tercapainya tujuan atau dapat juga diartikan sebagai ketetapan dalam mengelola suatu situasi”. efektivitas dapat dilihat juga dari aktivitas dalam pembelajaran, penguasaan konsep, dan juga respon peserta didik terhadap pembelajaran.

Pada saat ini maraknya penyebaran wabah suatu penyakit yang diakibatkan oleh virus *corona* atau yang biasa dikenal dengan covid-19

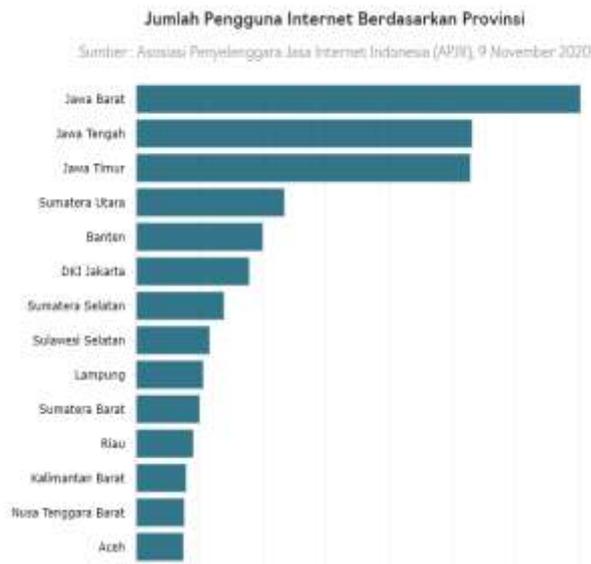
(*corona virus diseases-19*) ini membuat pemerintah menerapkan suatu kebijakan yang cukup ketat guna memutus rantai penyebaran virus tersebut. Salah satu kebijakan yang dibuat oleh pemerintah adalah dengan menerapkan *social distancing*. Pandemi covid-19 sangat berdampak terhadap berbagai sektor kehidupan diantaranya bidang ekonomi, sosial serta bidang pendidikan. UNESCO (2020, hlm 2) mengatakan bahwa pandemik covid-19 telah berdampak terhadap bidang pendidikan, hampir 3000 juta siswa diseluruh dunia terganggu dalam kegiatan sekolahnya serta berdampak terhadap hak-hak pendidikan mereka dimasa depannya. Keputusan pemerintah yang diambil secara mendadak memindahkan proses kegiatan belajar mengajar dari sekolah menjadi pembelajaran yang dilakukan dirumah atau disebut juga dengan *study from home (SFH)* ini membuat banyak pihak merasa kelimpungan dalam kegiatan belajar.

Penerapan *study from home* yang ditetapkan oleh pemerintah, guru atau pendidik harus bisa memastikan proses pembelajaran tetap berjalan meskipun peserta didik belajar di rumah. Irawan (2020, hlm 1) mengatakan “sistem pendidikan yang dilakukan disekolah-sekolah pada saat ini menggunakan perangkat komputer atau laptop dan juga *handphone* yang sudah terhubung dengan koneksi internet”. Peserta didik dan pendidik dapat melakukan pembelajaran diwaktu yang sama dengan menggunakan aplikasi yang ada pada media sosial seperti *whatsapp, telegram, Zoom, E-learning, Learning Management System* dan lain sebagainya, yang dapat menunjang sarana pembelajaran yang dilakukan di rumah. Kemudahan mengakses *e-learning* membuat peserta didik bisa belajar dimana dan kapan saja asalkan peserta didik mempunyai jaringan internet yang memadai (mohamadi, 2018, hlm 2). Sistem *e-learning* yang banyak digunakan dalam dunia pendidikan, salah satu yang paling banyak digunakan di sekolah-sekolah pada saat ini adalah LMS.

Menurut Amiroh (2012, hlm 1) “*Learning Management System* juga dikenal sebagai *virtual Learning Environment* merupakan aplikasi perangkat

lunak yang digunakan oleh kalangan pendidik, baik universitas maupun sekolah sebagai media pembelajaran *online* berbasis internet”. Ellis (2009, hlm 4) mengatakan “*Learning Management System* merupakan suatu perangkat lunak yang berguna untuk beberapa keperluan kegiatan secara *online*”. Kegiatan ini bisa membantu para guru untuk merencanakan dan membuat silabus, mengelola bahan pembelajaran, mengelola aktifitas pembelajaran siswa, mengelola nilai, merekapitulasi tugas dan membantu dalam pengumpulan seperti administrasi, dokumentasi, laporan kegiatan dan materi pelatihan, yang semua bersifat *online*. Melihat adanya fitur LMS siswa dengan mudah dapat mengakses modul pembelajaran yang tersedia, mempermudah siswa dalam memahami materi pembelajaran melalui modul tersebut dan juga siswa dapat segera mengerjakan dengan mengambil tugas dan tes dari guru yang bersangkutan.

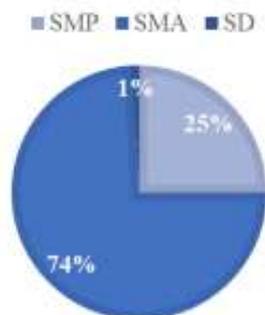
Perlu diketahui bahwa untuk melakukan pembelajaran daring yang dibutuhkan pada saat ini salah satunya yaitu koneksi internet. Asosiasi Penyediaan Jasa Internet Indonesia atau APJII (2020, hlm 1) memperoleh jumlah pengguna internet di Indonesia. Hasilnya, pengguna internet Indonesia mencapai 196,7 juta jiwa dari populasi 264,16 jiwa. Jumlah ini meningkat 23,5 juta atau 8,9% dibandingkan tahun 2019 lalu. Jumlah pengguna internet paling banyak berasal dari provinsi Jawa Barat, yakni 35,1 juta orang. Disusul oleh Jawa Tengah dengan 26,5 juta orang. Lalu Jawa Timur, berjumlah 23,4 juta orang. Survei APJII melalui kuesioner dan wawancara terhadap 7.000 sampel, dengan tingkat toleransi kesalahan (*margin of error*) 1,27%. Riset dilakukan pada November 2020.



Gambar 1.1

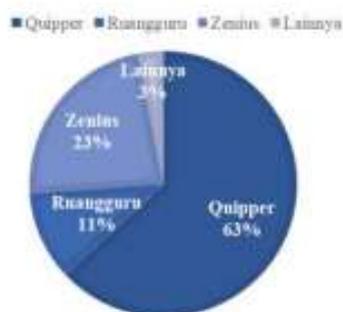
Data pengguna internet menurut APJII 2020

Menurut Raisa (2018, hlm 1) pembelajaran yang berlangsung selama pandemi covid-19 sangat memprihatinkan, beberapa kendala yang berkaitan dengan mutu pendidikan diantaranya adalah keterbatasan akses pada pendidikan, jumlah guru yang belum merata, serta media pembelajaran daring yang belum efektif. LMS yang banyak digunakan di Indonesia adalah Quipper.com dengan perolehan 63%, Zenius.net dengan perolehan 23%, dan Ruangguru.com 11%. Pengguna LMS terbanyak berasal dari kalangan siswa SMA 74% pengguna sedangkan siswa SMP sebesar 25% dan siswa SD hanya 1%. Dalam media pembelajaran LMS terdapat fitur belajar mandiri, *video conference*, dan masih banyak lagi.



Gambar 1.2

Grafik Pengguna *Learning Management System*.



Gambar 1.3

Grafik *Learning Management System* yang Digunakan

Menurut Abdul (2020, hlm 164) permasalahan yang muncul dalam survei ini yaitu penyampaian materi belajar tidak tersampaikan dengan baik, kurangnya minat belajar siswa, media pembelajaran yang diberikan belum efektif digunakan dalam proses pembelajaran, hal ini menjadikan pembelajaran tidak efektif. Pada awal penelitian diketahui kelompok kontrol memiliki rata-rata minat belajar siswa 76,11% serta nilai rata-rata pretest sebesar 58,14% dan kelompok eksperimen memiliki rata-rata minat belajar sebesar 76,14% serta nilai rata-rata pretest sebesar 56,36%. Data tersebut dapat disimpulkan bahwa minat belajar kelompok kontrol dan eksperimen selisih rata-rata sebesar 0,03%. Disisi lain hasil belajar diantara kelompok kontrol dan eksperimen tidak terpaut jauh dengan selisih 1,76%. Data yang

sudah diketahui kemudia masing masing kelompok diberikan perlakuan yang berbeda diantaranya implementasi LMS pada kelompok eksperimen dan pembelajaran konvensional pada kelompok kontrol. Berdasarkan observasi dan posttest kelompok eksperimen memiliki rata-rata minat belajar sebesar 80,02% serta rata-rata nilai posttest sebesar 60,92%. Dari data tersebut terlihat adanya peningkatan pada kedua kelompok tersebut dan pada minat belajar terlihat adanya peningkatan pada kelompok eksperimen dengan selisih lebih besar 3,09% dari kelompok kontrol serta dapat dilihat hasil belajar pada kelompok eksperimen terjadi peningkatan yang signifikan dengan selisih rata-rata atau *mean* sebesar 11,93%. Dapat disimpulkan bahwa implementasi *Learning Management System* terbukti efektif meningkatkan minat belajar dan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran daring di SMK Negeri 8 Semarang.

Dari beberapa data di atas, dapat disimpulkan bahwa yang banyak menggunakan LMS yaitu siswa SMA sederajat. Menurut Ningsih (2017, hlm 11) penerapan LMS yang memberikan kemudahan serta banyak manfaat, berdampak positif terhadap sikap penggunaannya dalam ruang lingkup pendidikan. Mereka menggunakan media LMS karena cenderung mudah digunakan dan memiliki banyak fitur-fitur yang mempermudah dalam proses pembelajaran.

SMK Daarut Tauhiid menggunakan media *Learning Management System* sebagai media pembelajaran yang dirancang oleh dosen dan mahasiswa S1 Universitas Telkom serta guru TKJ (Teknik Komputer dan Jaringan) SMK Daarut Tauhiid Bandung yang didanai oleh direktorat PPM (Pengabdian Pada Masyarakat) Universitas Telkom. Program yang dibuat ini bertujuan untuk mempermudah proses pembelajaran bagi guru dan siswa selama melakukan pembelajaran daring di SMK Daarut Tauhiid.

Hasil wawancara yang dilakukan di SMK Daarut Tauhiid Bandung mengenai pembelajaran menggunakan media LMS yakni pembelajaran daring yang dilakukan di SMK Daarut Tauhiid Bandung efektif digunakan.

Karena koneksi jaringan yang kurang stabil disebabkan berbeda tempat tinggal yang cukup jauh (antar kota di Indonesia) menghambat saat pembelajaran melalui *Video Conference* dan hal ini menjadi alasan bagi siswa untuk tidak menghidupkan kamera. Meskipun media LMS ini mempunyai banyak fitur-fitur yang cukup lengkap, sayangnya hingga saat ini masih banyak guru-guru disekolah yang belum mengetahui mengenai penggunaan LMS, serta masih banyak peserta didik yang belum sepenuhnya menguasai teknologi terutama dalam menggunakan media LMS. Kegiatan praktik merupakan nafas pembelajaran di SMK, terutama mata pelajaran produktif atau kejuruan akuntansi. Belajar dengan menggunakan media *online* tentu menjadi kendala dalam penyampaian materi praktik bagi tenaga pendidik, serta kendala dalam pemahaman bagi peserta didik dalam pelaksanaannya. Hal ini membuat penulis tertarik untuk meneliti tingkat efektivitas pembelajaran daring pada mata pelajaran akuntansi dasar melalui LMS di SMK Daarut Tauhiid Bandung dengan mengajukan judul: “Analisis Efektivitas Pembelajaran Daring Melalui Media *Learning Management System* Pada Mata Pelajaran Akuntansi Dasar (Survei Kelas X SMK Daarut Tauhiid *Boarding School* Bandung)”.

B. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang di atas, penulis mengidentifikasi beberapa masalah untuk di teliti, yaitu :

1. Pembelajaran daring berbasis *Learning Management System* yang dilakukan pada mata pelajaran Akuntansi dasar belum efektif digunakan di SMK Daarut Tauhiid Bandung.
2. Koneksi jaringan yang kurang stabil menghambat jalannya pembelajaran pada mata pelajaran akuntansi dasar di SMK Daarut Tauhiid Bandung.
3. Siswa sering kali mematikan *camera* pada saat *Video conference* berlangsung sehingga mengakibatkan komunikasi yang tidak baik antara guru dan peserta didik.

4. Siswa tidak aktif dalam melakukan pembelajaran daring sehingga membuat guru bingung dalam memastikan materi dapat dipahami atau tidak.
5. Materi pelajaran produktif yang kurang tersampaikan selama pembelajaran *online*, mengakibatkan kegiatan praktik akuntansi menjadi tidak efektif.

C. Rumusan Masalah.

Masalah dalam penelitian ini secara spesifik dirumuskan sebagai berikut :

- a. Bagaimana proses pembelajaran daring melalui *Learning Management System* pada mata pelajaran Akuntansi Dasar kelas X di SMK Daarut Tauhiid Bandung ?
- b. Bagaimana efektivitas pembelajaran daring melalui *Learning Management System* pada mata pelajaran akuntansi dasar kelas X di SMK Daarut Tauhiid Bandung ?
- c. Kendala dan solusi dalam pembelajaran daring melalui *Learning Management System* pada mata pelajaran akuntansi dasar kelas X di SMK Daarut Tauhiid Bandung ?

D. Tujuan Penelitian

Dari rumusan masalah yang telah dipaparkan, adapun tujuan dari penelitian ini yaitu:

- a. Untuk mengetahui proses pembelajaran daring melalui *Learning Management System* pada mata pelajaran Akuntansi Dasar kelas X di SMK Daarut Tauhiid Bandung.
- b. Untuk mengetahui efektivitas pembelajaran daring melalui *Learning Management System* pada mata pelajaran akuntansi dasar kelas X di SMK Daarut Tauhiid Bandung.

- c. Untuk mengetahui kekurangan, kelebihan serta kendala selama pembelajaran daring melalui *Learning Management System* di SMK Daarut Tauhiid Bandung.

E. Manfaat Penelitian

Dari hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi penulis dan pembaca baik secara teoritis dan praktik.

1. Manfaat secara teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan mengenai efektivitas pembelajaran pada mata pelajaran akuntansi dasar kelas X di SMK Daarut Tauhiid Bandung.

2. Manfaat secara praktis

Dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara praktis bagi setiap pihak-pihak sebagai berikut :

a. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi dan masukan bagi sekolah untuk terus memperbaiki proses kegiatan belajar dalam kelas sehingga efektif digunakan. Serta terus meningkatkan kualitas pembelajaran yang akan meningkatkan mutu sekolah.

b. Bagi Siswa

Dengan menggunakan media *learning management system* pada mata pelajaran akuntansi dasar dapat meningkatkan pengetahuan dan efektivitas dalam pembelajaran.

c. Bagi Peneliti

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi juga menambah wawasan dan pengetahuan bagi peneliti terkait penerapan pembelajaran daring melalui LMS dalam meningkatkan efektivitas belajar siswa dan Sebagai acuan dalam melakukan kegiatan pembelajaran dimasa yang akan datang.

F. Definisi Oprasional

Definisi oprasional dimaksudkan untuk menghindari kesalah pahaman dan pembeda penafsiran yang berkaitan dengan istilah-istilah judul penelitian yaitu “Analisis efektivitas pembelajaran daring melalui media *Learning Management System* pada mata pelajaran akuntansi dasar kelas X di SMK Daarut Tauhiid *Boarding School* Bandung” maka definisi oprasional yang perlu di jelaskan sebagai berikut :

1. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI *Online*) <https://kbbi.web.id/analisis.html> “Analisis merupakan penyelidikan terhadap suatu peristiwa (kerangka, pembuatan, dan lain sebagainya) untuk mengetahui keadaan yang sebenarnya (sebab-musebab, duduk perkara dan sebagainya)”.
2. Efektivitas menurut Mardiasmo (2017, hlm 134) “Ukuran berhasil tidaknya pencapaian tujuan suatu sasaran dalam mencapai tujuannya. Apabila suatu tindakan mencapai tujuannya maka sasaran tersebut telah berjalan dengan efektif “.
3. Menurut Kuntarto (2017, hlm 102) “Pembelajaran daring adalah pembelajaran yang menggunakan teknologi multimedia, kelas virtual, CD ROM, *streaming* vidio, pesan suara, email, telepon komperensi, teks *online* animasi, dan vidio *streaming online*”.
4. Menurut Riyadi (2010, hlm 6) “*Learning Management System* adalah software yang berguna untuk membuat materi pembelajaran secara online berbasis Web dan mengelola hasil kegiatan pembelajaran”.

Dari pemaparan definisi oprasional diatas dapat disimpulkan bahwa makna dari judul yang diangkat oleh peneliti yakni penyelidikan kebenaran dalam tercapainya tujuan selama proses pembelajaran yang terhubung dengan jaringan melalui software berbasis WEB yang berguna untuk memudahkan kegiatan belajar mengajar.