

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi informasi yang semakin pesat di era globalisasi saat ini tidak bisa dihindari lagi pengaruhnya terhadap dunia pendidikan. Tuntutan global menuntut dunia pendidikan untuk selalu senantiasa menyesuaikan perkembangan teknologi terhadap usaha dalam peningkatan mutu pendidikan, terutama penyesuaian penggunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi bagi dunia pendidikan khususnya dalam proses pembelajaran. Kecenderungan perubahan dan inovasi dalam dunia pendidikan akan terus terjadi dan berkembang dalam memasuki abad ke-21 sekarang ini. Perubahan tersebut antara lain, lebih mudah dalam mencari sumber belajar, lebih banyak pilihan untuk menggunakan dan memanfaatkan (ICT) *Information and Communication Technology*, makin meningkatnya peran media dan multimedia dalam kegiatan pembelajaran, waktu belajar lebih fleksibel, penggunaan pembelajaran berbasis komputer (CBI), *computer assisted instruction* (CAI), penggunaan media televisi/video, *mobile learning*, *e-learning*, *learning management system*, kurikulum *on-line*, *e-library*, model belajar dengan sistem *individual learning*, acuan kompetensi terutama bukan dari lembaga pendidikan persekolahan dengan ijazah, tetapi lebih dikembangkan melalui akreditasi, dan sertifikasi oleh kelompok-kelompok profesi. Pendidikan IPTEK (yang mendorong *up-dating* kompetensi melalui akreditasi dan sertifikasi) akan lebih memacu perkembangan pendidikan sepanjang hayat (*life long education*). Kecenderungan perubahan dan inovasi tersebut, memiliki implikasi yang sangat luas dalam dunia pendidikan, yaitu perubahan dalam program pembaruan dan teknologi pembelajaran. Kecenderungan pembelajaran yang kurang menarik ini merupakan hal yang wajar di alami oleh guru/pendidik yang tidak memahami kebutuhan dari peserta didik tersebut baik dalam karakteristik, maupun dalam pengembangan ilmu. Dalam hal ini peran seorang guru sebagai pengembangan ilmu sangat besar untuk memilih dan melaksanakan pembelajaran yang tepat dan efisien bagi peserta didik, bukan hanya pembelajaran berbasis konvensional, pembelajaran yang baik dapat

ditunjang dari suasana pembelajaran yang kondusif serta hubungan komunikasi antara guru dan peserta didik dapat berjalan dengan baik.

Teknologi berasal dari bahasa Yunani yaitu *Technologia* menurut Webster *Dictionary* berarti *Systematic treatment* atau penanganan sesuatu secara sistematis, sedangkan *techne* sebagai dasar kata Teknologi berarti, skill, *science* atau keahlian, keterampilan, ilmu. Kata teknologi secara *harifah* berasal dari bahasa latin *texere* yang berarti menyusun atau membangun, sehingga istilah teknologi seharusnya tidak terbatas pada penggunaan mesin, meskipun dalam arti sempit hal tersebut sering digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Menurut Rintho (2018, hlm. 3) teknologi informasi adalah suatu teknologi yang berhubungan dengan pengelolaan data menjadi informasi dan proses penyaluran data atau informasi tersebut dalam batas ruang dan waktu. Teknologi biasanya memiliki dua aspek, yaitu aspek *hardware* dan *software*. Alinea IV Pembukaan UUD 1945 yang diantaranya menyatakan bahwa Pemerintah Negara Republik Indonesia melindungi segenap bangsa Indonesia, memajukan kesejahteraan umum, dan mencerdaskan kehidupan bangsa, dari alinea tersebut diuraikan dalam Pasal 28C ayat (1) UUD Negara RI Tahun 1945 yang menyatakan : “Setiap orang berhak mengembangkan diri melalui pemenuhan kebutuhan dasarnya, berhak mendapat pendidikan dan memperoleh manfaat dari ilmu pengetahuan dan teknologi, seni dan budaya, demi meningkatkan kualitas hidupnya dan demi kesejahteraan umat manusia”. Memasuki era Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) sekarang ini sangat dirasakan kebutuhan dan pentingnya penggunaan TIK dalam kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pembelajaran yang diharapkan. Melalui TIK kita dapat meningkatkan mutu pendidikan, yaitu dengan cara membuka lebar-lebar terhadap akses ilmu pengetahuan dan teknologi informasi dalam rangka penyelenggaraan pendidikan yang berkualitas dan menyenangkan. Terutama penerapan *high tech* dan *high touch approach*. Sistem Teknologi dan Komunikasi memberikan jangkauan yang luas, cepat, efektif, dan efisien terhadap pengemasan dan penyebarluasan informasi ke berbagai penjuru dunia.

Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pasal 1 Angka 1 menjelaskan:

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara.

Pendidikan juga merupakan proses atau kegiatan pembelajaran yang sistematis, berkelanjutan dan menyeluruh melalui kegiatan pengajaran dan pelatihan. Pendidikan di Indonesia menjadi tanggung jawab Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia (Kemendikbud). Penduduk di Indonesia wajib mengikuti program wajib belajar pendidikan dasar selama sembilan tahun yang ditetapkan pemerintah dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, yaitu enam tahun di sekolah dasar atau madrasah ibtidaiyah dan tiga tahun di sekolah menengah pertama atau madrasah tsanawiyah.

Permendikbud Nomor 21 Tahun 2022 tentang Standar Penilaian Pendidikan, menyatakan bahwa prosedur penilaian hasil belajar peserta didik meliputi: Perumusan tujuan penilaian, pemilihan dan/atau pengembangan instrumen penilaian, pelaksanaan penilaian, pengolahan hasil penilaian, pelaporan hasil penilaian.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran kewirausahaan kelas X IPS 1 & 2, kewirausahaan yaitu pembelajaran teori yang diaplikasikan menjadi sesuatu, artinya yang bisa menjadi ada nilai lebih, biasanya kewirausahaan itu menggunakan selain ceramah itu ada proyek, latihan dan juga praktek, dan portofolio, jadi sebetulnya pelajaran kewirausahaan itu bebas berekspresi untuk startegi, pendekatan, metode, itu semua dikaitkan. Intinya untuk merangsang siswa menciptakan sesuatu yang bernilai. Pada mata pelajaran kewirusahaan juga siswa lebih tertarik kepada media pembelajaran internet dibandingkan dengan media konvensional. Pembelajaran kewiausahaan sudah dikaitkan dengan pembelajaran abad 21 dan memanfaatkan teknologi terhadap hasil belajar siswa. Untuk strategi juga bukan hanya menggunakan ceramah saja tetapi kita juga memanfaatkan media pembelajaran dengan menggunakan media

yang sudah sangat pesat sekali dan sekarang hampir semua siswa yang sudah mempunyai HP dan biasanya internet nya juga kouta nya selalu *full*, jadi kita harus memanfaatkan. Guru memiliki acuan terhadap siswa untuk lebih bersemangat kembali belajar di kelas dengan menggunakan dan memanfaatkan media teknologi di kelas nya.

Menurut Sofyana & Abdul (2019, hlm. 82) menyatakan, “Media pembelajaran daring adalah pembelajaran yang dilakukan tanpa tatap muka dan menggunakan platform tertentu sehingga bias dilakukan jarak jauh.pembelajaran daring bertujuan untuk memberikan layanan pembelajaran dan jaringan yang lebih luas”. Media pembelajaran daring dapat mendorong hasil belajar siswa dikarenakan dapat meningkatkan ketertarikan dan interaktivitas siswa, meningkatan efisiensi dan meningkatkan hasil belajar siswa. Menurut Hamalik dalam Rusman (2018, hlm. 125) menyatakan, “Hasil belajar itu dapat terlihat dan terjadinya perubahan dari persepsi dan perilaku, termasuk juga perbaikan perilaku”.

Internet merupakan suatu jaringan komputer yang dibentuk oleh Departemen Pertahanan Amerika Serikat di tahun 1960-an, melalui proyek ARPA (*Advanced Research Project Agency Network*) yang disebut ARPANET, mereka mendemonstrasikan bagaimana dengan *hardware* atau *software* computer yang berbasis UNIX, kita bias melakukan komunikasi dalam jarak yang tidak terhingga melalui saluran telepon. Proyek ARPANET merancang bentuk jaringan, kehandalan, seberapa besar informasi dapat dipindahkan, dan akhirnya semua standar yang mereka tentukan menjadi cikal bakal untuk pengembangan *protocol* baru yang sekarang dikenal sebagai TCP/IP (*Transmission Control Protocol/Internet Protocol*).

Setiap proses pembelajaran tentunya diharapkan siswa memperoleh hasil belajar yang baik. Namun pada kenyataannya hasil belajar yang diperoleh siswa tidak selalu baik dan sesuai harapan. Sebagaimana yang menjadi standar baik atau tidaknya hasil belajar atas dasar KKM yang telah ditetapkan sebagai patokan keberhasilan proses pembelajaran. Hasil belajar siswa yang belum baik menjadi salah satu permasalahan dalam dampak dari proses pembelajaran yang telah dilaluinya. Belajar merupakan proses yang kompleks dan terjadinya perubahan perilaku pada saat proses belajar diamati pada perubahan perilaku siswa setelah

dilakukan penilaian. Oleh karena itu guru harus dapat mengamati terjadinya perubahan tingkah laku tersebut setelah dilakukan penilaian.

Dari uraian fenomena diatas penulis tertarik untuk mengkaji secara ilmiah dengan formulasi judul : “Pengaruh Media Pembelajaran Daring Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Kewirausahaan (Studi Kasus Pembelajaran KD Menganalisis Sistem Produksi Berdasarkan Daya Dukung Daerah Sekitar di Kelas X IPS 1 & 2) MA AL Inayah Bandung Tahun Ajaran 2022/2023”.

## **B. Batasan Masalah**

Media pembelajaran daring terdiri dari google classroom, google meet, google form, google drive. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan media pembelajaran google form.

## **C. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, dapat dilakukan identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Strategi pembelajaran kewirausahaan di sekolah belum optimal dilakukan.
2. Media pembelajaran kewirausahaan belum maksimal dalam memanfaatkan media teknologi dikelas nya.

## **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan sebelumnya, maka terdapat permasalahannya dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Bagaimana penerapan media daring pada pembelajaran kewirausahaan siswa kelas X IPS 1 &2 di MA AL Inayah Bandung?
2. Bagaimana prestasi belajar siswa kelas X IPS 1 & 2 di MA AL Inayah Bandung?
3. Seberapa besar pengaruh media pembelajaran daring terhadap prestasi belajar siswa pada pembelajaran kewirausahaan kelas X IPS 1 & 2 di MA AL Inayah Bandung?

## **E. Tujuan Penelitian**

Mengacu pada latar belakang dan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penerapan media pembelajaran daring pada pembelajaran kewirausahaan siswa kelas X IPS 1 & 2 di MA AL Inayah Bandung.
2. Prestasi belajar siswa kelas X IPS 1 & 2 di MA AL Inayah Bandung.

3. Besarnya pengaruh media pembelajaran daring terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran kewirausahaan kelas X IPS 2 di MA AL Inayah Bandung.

#### **F. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat dari penelitian ini antara lain:

1. Manfaat Teoritis
  - a. Dapat mengembangkan proses pembelajaran daring menjadi lebih berkualitas pada pembelajaran kewirausahaan kelas X IPS 1 & 2 di MA AL Inayah Bandung.
  - b. Dapat menjadikan informasi untuk pengetahuan para pembaca mengenai implementasi pembelajaran daring yang di awasi dengan orang tua sebagai upaya agar memberikan perubahan yang lebih baik pada proses pembelajaran daring.
  - c. Dapat menjadikan referensi bagi penelitian selanjutnya.
2. Manfaat Praktis
  - a. Bagi Siswa
    - 1) Dapat meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran.
    - 2) Dapat mengembangkan kemampuan hasil belajar.
    - 3) Dapat meningkatkan kemandirian siswa.
  - b. Bagi Guru
    - 1) Dapat meningkatkan kreativitas guru terhadap pelaksanaan pembelajaran daring.
    - 2) Dapat megembangkan profesionalisme guru dalam bentuk pengaplikasian dan adaptasi dari pembelajaran daring yang sebagai media pembelajaran.
  - c. Bagi Sekolah
    - 1) Memberikan inovasi baru serta wawasan yang lebih luas bagi sekolah dalam pembelajaran.
    - 2) Memberikan pembaharuan untuk memperbaharui media pembelajaran yang ada pada sekolah.

## G. Definisi Operasional

Agar mencegah kekeliruan dalam mengartikan judul skripsi, penulis mendefinisikan variabel-variabel yang terkait diantaranya:

### 1. Pengaruh

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2015, hlm. 1045) menyatakan, “Pengaruh adalah daya yang ada atau timbul dari sesuatu (orang, benda) yang ikut membentuk watak, kepercayaan, atau perbuatan seseorang”.

Menurut Surakhmad (2012, hlm. 1) menyatakan, “Pengaruh adalah kekuatan yang muncul dari sesuatu benda atau orang dan juga gejala dalam yang dapat memberikan perubahan yang dapat membentuk kepercayaan atau perubahan”.

### 2. Media Pembelajaran Daring

Menurut Rusman (2018, hlm. 131) menyatakan, “Media pembelajaran daring adalah merupakan jaringan luas dari jutaan jaringan komputer yang menjangkau jutaan orang di seluruh jagat raya”.

### 3. Prestasi Belajar

Menurut Susanti (2019, hlm. 32-33) menyatakan, “Prestasi belajar adalah kemampuan menyelesaikan hal sulit, menguasai, menggungguli, menandingi, dan melampaui mahasiswa lain sekaligus mengatasi hambatan dan mencapai standar yang tinggi”.

## H. Sistematika Skripsi

Sistematika penulisan skripsi menggambarkan lebih jelas tentang isi dari keseluruhan skripsi yang disajikan berupa kandungan dari setiap bab, urutan penulisan, serta hubungan antara satu bab dengan bab lainnya dalam membentuk sebuah kerangka utuh skripsi. Sistematika penulisan skripsi tersebut disusun sebagai berikut:

### 1. BAB I Pendahuluan

Bab ini merupakan bagian pertama skripsi dari penguraian latar belakang penelitian yang berhubungan dengan kesenjangan fakta dan harapan di lapangan, identifikasi masalah, perumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian hingga pada bagian sistematika skripsi.

## 2. BAB II Kajian Teori dan Kerangka Pemikiran

Bab ini merupakan bab yang berisikan mengenai kajian teori yang berkaitan dengan pembahasan dari variabel yang akan diteliti. Selain itu bab ini juga membahas tentang kerangka pemikiran yang menjelaskan kondisi awal dalam kelas, tindakan penulis terhadap kondisi, dan hasil akhir dari tindakan yang penulis lakukan dalam penelitian.

## 3. BAB III Metode Penelitian

Bab ini merupakan penjelasan secara sistematis dan terperinci mengenai cara dan langkah-langkah yang digunakan dalam menjawab permasalahan dan memperoleh simpulan. Hal yang dibahas yaitu mengenai metode penelitian, desain penelitian, subjek dan objek penelitian, dan instrumen penelitian, pengumpulan data, teknik analisis data serta prosedur penelitian yang digunakan.

## 4. BAB IV Hasil Penelitian dan Pembahasan

Bab ini menyampaikan dua hal utama, yaitu (1) temuan penelitian berdasarkan hasil pengolahan dan analisis data dengan berbagai kemungkinan bentuknya sesuai dengan urutan rumusan permasalahan penelitian, dan (2) pembahasan temuan penelitian untuk menjawab pertanyaan penelitian yang telah dirumuskan.

## 5. BAB V Simpulan dan Saran

Bab ini menyajikan simpulan terhadap hasil analisis temuan dari penelitian yang dilakukan dan saran penulis sebagai bentuk pemaknaan terhadap hasil analisis temuan serta bentuk rekomendasi kepada para pembuat kebijakan, pengguna atau kepada peneliti berikutnya.