

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pada tanggal 2 Maret 2020 pemerintah mengumumkan dua kasus positif Covid-19 di Indonesia. Sejak diumumkan, hampir setiap hari angka kasus positif Covid-19 selalu bertambah. Informasi tersebut disampaikan oleh media berita di televisi dan sosial media. Karena angka kasus positif Covid-19 meningkat pemerintah membuat keputusan untuk membatasi kegiatan di luar rumah. Pembatasan kegiatan di luar rumah seperti kegiatan perkantoran, berbelanja di mall dan kegiatan pembelajaran di sekolah dihentikan sementara. Tujuan dari pembatasan tersebut untuk menghentikan laju kasus positif Covid-19 atau virus Corona. Kegiatan pembelajaran di sekolah dihentikan atau diliburkan mulai dari jenjang Sekolah Dasar (SD), Sekolah Menengah Pertama (SMP), dan Sekolah Menengah Atas (SMA).

Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi (Mendikbud Ristek) menyambut baik kebijakan pemerintah untuk melakukan pemberhentian sementara aktivitas bersekolah yang terkait dengan penyebaran virus corona demi keamanan dan keselamatan peserta didik serta guru. Karena angka kasus positif cenderung mengalami peningkatan, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi (Mendikbud Ristek) menerapkan pembelajaran secara daring atau pembelajaran jarak jauh. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi (Mendikbud Ristek) telah mengembangkan aplikasi pembelajaran jarak jauh berbasis portal dan Android Rumah Belajar yang dapat dimanfaatkan oleh siswa dan guru dari jenjang Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), Sekolah Dasar (SD), Sekolah Menengah Pertama (SMP), dan Sekolah Menengah Atas/Kejuruan (SMA/SMK). Di sekolah SMA Negeri 1 Cigugur yang berada di Kabupaten Kuningan, Jawa Barat tidak menggunakan aplikasi dari Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi (Mendikbud Ristek). Karena aplikasi tersebut kurang familiar dan aplikatif, serta tidak ada keharusan dari kementerian untuk menggunakan aplikasi yang dikembangkan tersebut. Untuk aplikasi pembelajaran

jarak jauh yang digunakan di sekolah SMA Negeri 1 Cigugur adalah platform aplikasi SeOn sebagai media pembelajaran *Learning Management System (LMS)*. Pernyataan tersebut penulis peroleh dari hasil wawancara dengan Kepala Kurikulum SMA Negeri 1 Cigugur.

Sebelum menggunakan media pembelajaran SeOn, SMA Negeri 1 Cigugur menggunakan platform aplikasi komunikasi sosial yaitu *Whatsapp* pada awal-awal pembelajaran jarak jauh. Dikarenakan aplikasi *Whatsapp* memiliki kekurangan seperti terbatasnya durasi video dan memori penyimpanan yang cepat penuh karena mengunduh dokumen ataupun video pembelajaran. Karena aplikasi *Whatsapp* kurang mendukung SMA Negeri 1 Cigugur kemudian mengganti dengan *Google Classroom*. Penggunaan media pembelajaran *Google Classroom* tidak bertahan lama karena banyak nya guru yang tidak dapat mengelolanya dengan baik.

Berdasarkan hasil dari wawancara dengan tiga guru (Sejarah, Bahasa Inggris, dan Fisika) pada 01 september 2021 di SMA Negeri 1 Cigugur. Aplikasi SeOn ini sangat membantu sekali guru dalam melaksanakan pembelajaran jarak jauh dan sangat mudah digunakan oleh guru dan peserta didik. SeOn merupakan salah satu aplikasi dalam pendidikan yang mempunyai banyak fitur dan menu antara lain mengupload materi, tugas *online*, *live meeting*, rekapitulasi tugas, ujian *online*, rekapitulasi presensi, rekapitulasi nilai, jadwal pelajaran, ruang kelas, ruang guru, dan ruang TU yang dapat diakses baik guru maupun peserta didik. Hasil dari wawancara dengan tiga peserta didik dapat disimpulkan dalam menggunakan aplikasi SeOn ini sangat mudah dan cukup satu aplikasi sudah banyak fiturnya seperti *live meeting*, tugas *online*, materi, absensi serta ujian *online*. SeOn Indonesia merupakan Aplikasi *Learning Management System (LMS)* dan sekaligus menjadi sistem manajemen sekolah.

Pandemi Covid-19 telah melanda Indonesia selama satu tahun, setiap kegiatan yang bertemu langsung diubah sistemnya menjadi daring, salah satu kegiatan yang diubah adalah kegiatan pembelajaran di sekolah yang awalnya tatap muka dan saat ini kegiatan dilakukan secara daring atau pembelajaran jarak jauh. Perubahan tersebut berdampak juga terhadap hasil belajar dari peserta didik di sekolah karena berubah nya kegiatan pembelajaran menjadi. Hasil dari wawancara penulis dengan Wakil Kurikulum SMA Negeri 1 Cigugur hasil belajar dari peserta didik saat

pembelajaran jarak jauh mengalami penurunan, penyebab dari menurunnya hasil belajar peserta didik karena media pembelajaran yang digunakan di SMA Negeri 1 Cigugur beberapa kali mengganti media pembelajaran yang digunakan selama pembelajaran jarak jauh. Pada tahun pelajaran 2020/2021 pada mata pelajaran Sejarah, Fisika, Matematika, dan Bahasa Inggris serta mata pelajaran Bisnis Digital nilai rata-rata hasil belajarnya mengalami penurunan. Nilai rata-rata peserta didik sebelum pandemi Covid-19 delapan puluh masih diatas nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), selama pandemi nilai rata-rata peserta didik menurun menjadi tujuh puluh bahkan ada yang di bawah. Nilai pada mata pelajaran Bisnis Digital juga menurun, materi pembelajaran pada mata pelajaran Bisnis Digital adalah materi tentang E-Commerce.

Berdasarkan masalah yang telah diuraikan, maka penulis melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran SeOn terhadap Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Bisnis Digital di SMA Negeri 1 Cigugur“.

1.2 Identifikasi Masalah

1. SMA Negeri 1 Cigugur menggunakan aplikasi *Whatsapp* dan *Google Classroom* sebagai media pembelajaran jarak jauh karena kedua aplikasi tersebut banyak digunakan pada saat pandemi.
2. Penggunaan media pembelajaran *Whatsapp* dan *Google Classroom* di SMA Negeri 1 Cigugur tidak bertahan lama karena aplikasi *Whatsapp* banyak menggunakan memori dan *Google Classroom* banyak dari guru yang tidak dapat mengelolanya dengan baik.
3. SMA Negeri 1 Cigugur tidak menggunakan aplikasi Rumah Belajar yang dikembangkan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan karena kurang aplikatif dan tidak banyak digunakan.
4. Hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Bisnis Digital nilai rata-rata menurun saat pembelajaran jarak jauh.
5. Media pembelajaran yang digunakan di SMA Negeri 1 Cigugur adalah SeOn setelah beberapa kali mengganti media pembelajaran yang digunakan.

1.3 Batasan Masalah

Agar penelitian dapat terfokus dengan baik, maka perlu adanya pembatasan masalah. Pada penelitian ini ruang lingkup permasalahan penelitian dibatasi sebagai berikut:

1. Aplikasi media pembelajaran yang digunakan di SMA Negeri 1 Cigugur adalah aplikasi SeOn Indonesia.
2. Hasil belajar yang diteliti adalah pada mata pelajaran Bisnis Digital di SMA Negeri 1 Cigugur.

1.4 Perumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah, maka dapat dirumuskan masalah penelitian sebagai berikut:

1. Apakah media pembelajaran SeOn Indonesia berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik kelas X di SMA Negeri 1 Cigugur pada mata pelajaran Bisnis Digital?
2. Apakah media pembelajaran SeOn Indonesia dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas X di SMA Negeri 1 Cigugur pada mata pelajaran Bisnis Digital?

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan, maka dapat diketahui tujuan penelitian dan pengembangan ini adalah:

1. Untuk mengetahui pengaruh dari penggunaan media pembelajaran SeOn Indonesia terhadap hasil belajar peserta didik kelas X pada mata pelajaran Bisnis Digital.
2. Untuk meningkatkan hasil belajar yang dicapai oleh peserta didik kelas X dengan media pembelajaran SeOn Indonesia pada mata pelajaran Bisnis Digital.

*Mencerdaskan dan
Memartabatkan Bangsa*

1.5 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian, maka manfaat dari penelitian dan pengembangan ini adalah:

1. Teoretis

Dapat memberikan kontribusi terhadap pelaksanaan pembelajaran Bisnis Digital di SMA Negeri 1 Cigugur serta dapat dijadikan bahan acuan bagi peneliti selanjutnya.

2. Praktis

a. Bagi guru

Dengan dilaksanakannya hasil penelitian ini, dapat membantu guru saat pembelajaran, dengan mengetahui pengaruh dari penggunaan media pembelajaran Bisnis Digital dapat memperbaiki proses belajar mengajar yang dilakukan di kelas. Disisi lain, pengaruh penggunaan media pembelajaran ini dapat membantu guru untuk menghasilkan pembelajaran yang lebih efektif serta dapat memotivasi guru untuk terus mengembangkan media pembelajaran yang ada.

b. Bagi siswa

Dengan adanya media pembelajaran SeOn ini, dapat dijadikan siswa sebagai sumber belajar. Diterapkannya media pembelajaran Bisnis Digital Seon diharapkan dapat membantu dalam memahami Bisnis Digital sehingga meningkatkan prestasi belajar siswa.

c. Bagi lembaga

Dari hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif sekaligus sebagai bahan pertimbangan bagi lembaga media yang berupa pengaruh penggunaan media pembelajaran Seon ini sebagai acuan dalam pelaksanaan pembelajaran.

d. Bagi peneliti

Penelitian ini sebagai sarana untuk memperluas wawasan dan memperkaya pengetahuan (keilmuan) dalam dunia pendidikan khususnya tentang pengaruh media pembelajaran dan pengelolaanya dalam lingkungan belajar siswa, sehingga dapat mempermudah jalannya suatu proses KBM.