

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang

Pendidikan ialah setiap usaha, pengaruh, perlindungan dan bantuan yang diberikan kepada anak yang tertuju kepada pendewasaan anak itu, atau lebih tepat dikatakan membantu anak agar cukup cakap melaksanakan tugas hidupnya sendiri. Sedangkan yang dimaksud dengan pengaruh di sini datangnya dari orang dewasa (atau yang diciptakan oleh orang dewasa seperti sekolah, buku, putaran hidup sehari-hari, dan sebagainya) dan ditujukan kepada orang yang belum dewasa.

Saat ini kurikulum yang diterapkan oleh pendidikan di Indonesia adalah Kurikulum 2013 revisi. Kurikulum 2013 revisi ini adalah kurikulum yang bertujuan agar peserta didik dapat melakukan pengamatan, bernalar, bertanya, dan menjelaskan terhadap apa yang mereka dapatkan atau mereka pahami setelah mengikuti proses belajar. Tanpa adanya kurikulum, suatu program pembelajaran tidak akan berhasil. Dalam pembelajaran terdapat Strategi, Model dan Media pembelajaran.

Model pembelajaran adalah rangkaian penyampaian materi ajar yang mencakup segala aspek baik sebelum, sedang dan sesudah pembelajaran berlangsung yang dilakukan oleh pendidik dengan menggunakan fasilitas tertentu, baik langsung maupun tidak langsung dalam proses pembelajaran. Salah satu jenis model pembelajarannya yaitu model pembelajaran jarak jauh atau *e-learning*. *E-learning* merupakan sebuah bentuk teknologi informasi dan komunikasi yang diterapkan di dunia pendidikan yang dapat berupa *website* atau aplikasi yang dapat digunakan oleh pendidik maupun peserta didik. *E-learning* ini dapat digunakan melalui perangkat komputer atau telpon seluler yang terhubung dengan jaringan internet. Salah satu bentuk pemanfaatan *e-learning* adalah dengan aplikasi

*Google Classroom*. Aplikasi ini adalah sebuah layanan web gratis, yang dikembangkan oleh *Google* untuk kegiatan pembelajaran di sekolah, tujuannya adalah untuk menyederhanakan proses pembelajaran tanpa harus bertatap muka.

Media dengan penggunaan teknologi informasi dan komunikasi merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi keberhasilan dalam proses pembelajaran. Seorang pendidik harus memahami dan mengikuti perkembangan dari kemajuan teknologi informasi dan komunikasi agar informasi yang di dapatkan selalu terkini dan tidak ketinggalan informasi. Seorang pendidik harus bisa berperan sebagai pembimbing dan fasilitator bagi peserta didik terutama dalam pemanfaatan media pembelajaran agar proses belajar mengajar di kelas lebih efektif, efisien, menyenangkan dan tidak membosankan.

Media pembelajaran yang menarik sangat dibutuhkan peserta didik, khususnya di jenjang Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). Hal tersebut dikarenakan bahwa pada sekolah menengah kejuruan lebih mengutamakan praktik dibandingkan dengan teori. Prosentase praktik 70% sedangkan teori 30%, dengan prosentase tersebut tentu saja harus dimaksimalkan dengan fasilitas dan penggunaan teknologi dan komunikasi yang relevan, sehingga aktivitas praktikum menjadi lebih optimal.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan lanjutan pendidikan menengah pertama yang mempunyai tujuan utama menyiapkan tenaga kerja yang terampil, profesional, dan berdisiplin tinggi sesuai dengan tuntutan dunia kerja. Tujuan tersebut tercantum dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 15 dimana menyebutkan tujuan khusus SMK adalah menyiapkan siswa agar menjadi manusia produktif, mampu bekerja mandiri, mengisi lowongan pekerjaan yang ada di dunia usaha dan dunia industri sebagai tenaga kerja tingkat menengah sesuai dengan kompetensi dalam program keahlian yang dipilihnya. Salah satu usaha untuk mewujudkannya adalah meningkatkan kualitas pembelajaran.

Menurut kebijakan direktorat Pembinaan SMK Tahun 2015, tantangan pengembangan SMK dari segi kompetensi lulusan meliputi *hardskill*, *soft skill* dan keterampilan dalam penggunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi. SMK Negeri 50 Jakarta yang beralamatkan di jalan Cipinang Muara 1 Jakarta Timur merupakan salah satu SMK Negeri yang menerapkan kurikulum 2013. SMK Negeri 50 Jakarta memiliki 4 Kompetensi Keahlian, yaitu Otomatisasi dan Tata Kelola Pekantoran (OTKP), Bisnis Daring dan Pemasaran (BDP), Akuntansi dan Keuangan Lembaga (AKL) dan Multimedia. Dalam Struktur Kurikulum Perdirjen No. 7 tahun 2018 tentang Struktur Kurikulum SMK pada mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital termasuk kedalam kelompok C1 yaitu kelompok mata pelajaran Dasar Bidang Keahlian atau yang biasa disebut Siskomdig, yang diajarkan pada peserta kelas sepuluh untuk semua kompetensi keahlian.

Mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital adalah suatu pelajaran yang membahas tentang cara menduplikasi atau menggambarkan ciri, tampilan, dan karakteristik dari suatu sistem yang nyata. Pembelajaran simulasi digital adalah media pembelajaran yang digunakan untuk melihat perkembangan dari media cetak dalam bentuk buku hingga media audio visual yang kemudian ditampilkan dalam bentuk buku melalui koneksi jaringan internet yang dapat diakses secara daring.

SMK Negeri 50 Jakarta merupakan sekolah yang sudah memanfaatkan *e-learning* sebagai media pembelajaran sudah satu tahun terakhir ini. Kegiatan belajar mengajar menggunakan media pembelajaran online (*e-learning*) di sekolah tersebut menggunakan *Google Classroom*. Pada proses pembelajarannya kegiatan belajar mengajar diberikan materi dan penugasan oleh pendidik dan mengirimkan hasil kerja peserta didik ke aplikasi *Google Classroom*. Disamping itu juga peserta didik diberikan tambahan materi guna memahami lebih luas lagi materi yang mungkin belum bisa di sampaikan langsung ketika

pembelajaran tatap muka di kelas. pemanfaatan *e-learning* ini merupakan salah satu media alternative untuk memberikan soal soal evaluasi baik dalam bentuk tes maupun nonton dan improvisasi media yang tidak selalu menggunakan media cetak.

**Tabel 1.1.** Jumlah Peserta didik dengan Nilai UTS dibawah KKM

Kelas	Jumlah Siswa		Kelas yang Belum Mencapai KKM	
	Jumlah	%	Jumlah Siswa	%
X AKL 1	36	100%	13	38%
X AKL 2	36	100%	12	35%
X BDP 1	36	100%	15	42%
X BDP 2	36	100%	14	40%
X MM	36	100%	20	55%
X OTKP	36	100%	17	45%
Jumlah	216	100%	91	42%

Sumber : Data nilai UTS Semester Ganjil Matapelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital Tahun pelajaran 2019-2020.

Akan tetapi berdasarkan pengamatan melalui aplikasi Google Classroom dan pada saat proses belajar di kelas X SMK Negeri 50 Jakarta terlihat bahwa motivasi siswa masih rendah. Motivasi berprestasi ini menyebabkan hasil belajar sebagian siswa pada mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital dibawah Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) adapun nilai KKM pada mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital adalah sebesar 70. Rendahnya Motivasi berprestasi siswa terlihat dari kebiasaan-kebiasaan belajar siswa. Hasil observasi menunjukkan bahwa siswa kurang aktif dalam kegiatan belajar. Siswa juga kurang belajar dengan inisiatif sendiri. Siswa hanya melaksanakan tugas sekolah karena ada tekanan dari luar dirinya seperti halnya perintah guru atau orang tua dan hanya sebatas menggugurkan kewajiban di sekolah. Kurangnya motivasi berprestasi siswa juga dapat dilihat dari ketergantungan siswa kepada guru. Siswa memiliki ketergantungan yang sangat tinggi kepada guru karena guru harus selalu mengingatkan siswa untuk mendengarkan, memperhatikan, dan mencatat materi pelajaran yang dijelaskan guru, bukan siswa yang aktif dalam memperoleh pengetahuannya. Adanya

ketergantungan dan tidak adanya inisiatif sendiri membuat siswa kurang mandiri dalam belajar. Mayoritas siswa hanya belajar jika ada paksaan, ada yang menyuruh, adanya tekanan dari kawannya, ataupun belajar hanya jika ada ujian.

Selain itu ada pula peserta didik yang kurang dapat mengikuti pembelajaran dengan baik. Seperti ada terlambat mengikuti pembelajaran melalui google classroom, ada yang tidak mengumpulkan tugas tugas dari guru mata pelajaran yang diberikan melalui Google Classroom, kemudian ada pula yang sama sekali tidak dapat mengikuti pembelajaran melalui Google Classroom yang dikarenakan siswa tidak memiliki paket data dan perangkat komputer atau telepon selular yang memadai untuk menggunakan google classroom.

Hal itu berkaitan pula dengan motivasi berprestasi yang ada pada diri masing masing peserta didik berbebeda beda. Pada saat kegiatan belajar berlangsung, beberapa siswa ada yang benar benar antusias yang ditunjukkan dengan perhatian yang diberikan peserta didik saat kegiatan belajar mengajar, namun masih ada juga yang tidak mengikuti pembelajaran dengan baik jika dilihat dari kehadiran pada Aplikasi google Classroom.

Adanya pemanfaatan *E-learning* secara baik dan benar serta dibarengin dengan motivasi belajar peserta didik yang tinggi maka akan didapatkan hasil belajar yang tinggi. Motivasi merupakan daya penggerak yang menjamin terjadinya kelangsungan kegiatan belajar dan memberikan arah pada kegiatan belajar sehingga tujuan yang diinginkan pada proses belajar dapat terpenuhi. Motivasi belajar diperlukan agar siswa memiliki dorongan kehendak kemauan untuk mempelajari suatu materi pembelajaran. Apabila seseorang tidak memiliki motivasi untuk belajar atau mempelajari sesuatu, maka hasil belajar yang maksimal tidak akan dicapai oleh orang tersebut. motivasi berprestasi yang tinggi akan membuat siswa semangat dalam belajar dengan keinginan sendiri, sehingga siswa menjadi lebih mandiri dan senang untuk belajar. Apabila ada motivasi, semangat pun akan muncul

dan segala kegiatan dapat dilakukan termasuk belajar. Begitupula sebaliknya, jika motivasi berprestasi rendah, maka semangat akan hilang dan tidak dapat melakukan apapun. Motivasi belajar tidak akan muncul tiba tiba dan dengan sendirinya, namun perlu dilatih dalam pembelajaran. Dalam hal ini, motivasi berhubungan dengan factor yang mempengaruhi belajar, yaitu motivasi berprestasi.

Motivasi berprestasi berperan penting dalam menumbuhkan gairah, semangat dan kemandirian siswa untuk belajar. Siswa yang bermotivasi tinggi dan kuat akan memiliki banyak suplemen untuk belajar. Hasil belajar dapat optimal jika ada motivasi yang tepat. Dalam proses pembelajaran di sekolah, kegagalan peserta didik dalam belajar tidak semata mata berasal dari peserta didik tersebut, namun bisa juga dari pendidik yang dirasa kurang berhasil dalam memberikan motivasi pada peserta didiknya untuk belajar. Oleh karenanya, pada dasarnya motivasi berprestasi adalah factor yang sangat menentukan keberhasilan peserta didik dalam belajar.

Dengan adanya permasalahan di atas, diperlukan upaya untuk menemukan metode tepat sebagai solusi memecahkan persoalan pembelajaran tersebut. Dalam hal ini peneliti melaksanakan penelitian dengan judul “Pengaruh Pemanfaatan E-learning dan Motivasi Berprestasi Terhadap Hasil Belajar Simulasi dan Komunikasi Digital Siswa Kelas X di SMK Negeri 50 Jakarta”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, terdapat beberapa masalah :

1. Metode pembelajaran yang diterapkan di SMK Negeri 50 Jakarta masih kurang bervariasi dan bersifat monoton yaitu didominasi dengan metode ceramah dan demonstrasi.
2. Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi di SMK Negeri 50 Jakarta belum maksimal.

3. Pendidik dan peserta didik masih belum familiar dengan e-learning
4. Pemanfaatan E-learning di SMK Negeri 50 Jakarta masih belum optimal.
5. Penugasan terhadap peserta didik masih menggunakan model manual, yaitu penugasan menggunakan kertas
6. Proses penyampaian materi pada pembelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital belum mendukung pengembangan motivasi berprestasi peserta didik.
7. Kurangnya motivasi berprestasi peserta didik pada mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital.
8. Komunikasi antara guru dan siswa hanya terjadi secara satu arah sehingga keterlibatan siswa dalam pembelajaran belum dapat tercipta secara optimal.
9. Motivasi berprestasi peserta didik masih kurang jika dilihat dari kurangnya tanggungjawab pribadi dalam pengumpulan tugas.

### **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas maka perlu ada pembatasan agar penelitian mencakup masalah-masalah utama yang harus dipecahkan sehingga diperoleh hasil yang lebih optimal. Batasan masalah ini dibatasi oleh pemanfaatan *e-learning*, motivasi berprestasi dan hasil belajar Simulasi dan Komunikasi Digital di SMK Negeri 50 Jakarta.

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan batasan masalah yang telah diuraikan di atas, dapat dirumuskan masalah sebagai berikut :

1. Apakah pemanfaatan e-learning berpengaruh secara langsung terhadap hasil belajar Simulasi dan Komunikasi Digital kelas X SMK Negeri 50 Jakarta?
2. Apakah motivasi berprestasi berpengaruh secara langsung terhadap hasil belajar Simulasi dan Komunikasi Digital kelas X di SMK Negeri 50 Jakarta?

3. Apakah pemanfaatan e-learning dan motivasi berprestasi berpengaruh secara langsung terhadap hasil belajar siswa kelas X SMK Negeri 50 Jakarta?

### **E. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui pengaruh pemanfaatan e-learning terhadap hasil belajar Simulasi dan Komunikasi Digital siswa kelas X di SMK Negeri 50 Jakarta
2. Untuk mengetahui pengaruh motivasi berprestasi terhadap terhadap hasil belajar Simulasi dan Komunikasi Digital siswa kelas X di SMK Negeri 50 Jakarta
3. Untuk mengetahui pengaruh pemanfaatan e-learning terhadap motivasi berprestasi siswa kelas X di SMK Negeri 50 Jakarta.

### **F. State Of The Art Penelitian**

*State of the art* penelitian ini dipaparkan agar terlihat keasliannya atau bernilai kebaruan dan tidak sama persis dengan penelitian sebelumnya. Kebaruan penelitian ini adalah penelitian ini difokuskan pada pengaruh atau keterkaitan antara pemanfaatan *e-learning*, motivasi berprestasi serta hasil belajar siswa pada mata pelajaran simulasi dan komunikasi digital kelas X pada kompetensi keahlian multimedia di SMK Negeri 50 Jakarta. Sedangkan penelitian yang pernah dilakukan sebelumnya belum ada yang membahas langsung mengenai pengaruh antara pemanfaatan *e-learning*, motivasi berprestasi dengan hasil belajar simulasi dan komunikasi digital. Berkaitan dengan penelitian yang dilakukan sebelumnya dan dilakukan penelusuran penelitian-penelitian dalam bentuk karya ilmiah yang memiliki keterkaitan dengan pembahasan yang akan diteliti. Penelitian-penelitian tersebut antara lain sebagai berikut:

1. (Anas Pratama & Arief, 2019) “*Pengaruh Pemanfaatan E-Learning, Lingkungan Teman Sebaya, Dan Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Belajar*” Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial Universitas Islam Negeri Malang. Vol. 6. No.1 Desember 2019.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh pemanfaatan e-learning, lingkungan teman sebaya dan motivasi belajar terhadap prestasi belajar Akuntansi siswa kelas X Akuntansi SMK Hidayah Semarang. Sampel dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X Akuntansi SMK Hidayah Semarang yang berjumlah 41 siswa. Penelitian ini menggunakan angket sebagai alat pengumpulan data. Teknik analisis data menggunakan analisis regresi berganda. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh positif dan signifikan baik secara simultan maupun parsial dari pemanfaatan e-learning, lingkungan teman sebaya dan motivasi belajar terhadap prestasi belajar siswa kelas X Akuntansi SMK Hidayah Semarang.

2. (Chyo Sujiwo & A'yun, 2020) "*Pengaruh Pemanfaatan E-learning Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa*". Jurnal Sistem & Teknologi Informasi Indonesia Vol. 5 No.2 2 Agustus 2020 Penelitian menunjukkan terdapat pengaruh pembelajaran e-learning terhadap motivasi belajar mahasiswa. Hal tersebut ditunjukkan dengan nilai signifikansi sebesar 0,000 yang kurang dari 0,05 dan nilai t-hitung yang lebih besar dari t-tabel sebesar  $11,737 > 2,02439$ .
3. (Yadewani & Surya Bayu, 2016) "*Pengaruh Pemanfaatan E-Learning Dan Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa Amik Jayanusa Padang*". Jurnal J-Click Vol. 3 No. 2 Desember 2016. Penelitian ini adalah untuk mengetahui pemanfaatan e-learning dan motivasi belajar terhadap prestasi belajar mahasiswa AMIK Jayanusa Padang. Metode yang digunakan dalam penelitian ini pendekatan dengan metode deskriptif kuantitatif. Populasi dan sampel dalam penelitian ini adalah Mahasiswa AMIK Jayanusa Padang yang aktif pada tahun ajaran 2014/2015. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan angket dan observasi Tehnik analisa data menggunakan analisis regresi linier berganda , uji validitas dan uji

reliabilitas. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa : 1) Secara simultan tidak ada pengaruh antara motivasi belajar dan prestasi belajar terhadap pemanfaatan elearning mahasiswa AMIK Jayanusa Padang2) Secara parsial ada pengaruh antara motivasi belajar terhadap elearning mahasiswa AMIK Jayanusa Padang. 3) Secara parsial tidak ada pengaruh antara prestasi terhadap pemanfaatan e-learning mahasiswa AMIK Jayanusa Padang

4. (Sekarningtyas, 2017) “*Pengaruh Motivasi Berprestasi Dan Kemampuan Berpikir Kritis Terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Alam Siswa Sdn Sukatani IV*” Jurnal Pendidikan Dasar Volume 8 No. 2 Desember 2017. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh motivasi berprestasi dan kemampuan berpikir kritis terhadap hasil belajar Ilmu Pengetahuan Alam siswa Sekolah Dasar .Penelitian ini dilakukan di kelas V Sekolah Dasar Negeri Sukatani IV, Cimanggis, Depok, pada bulan Mei tahun ajaran 2012/2013 semester II. Sampel penelitian ini sebanyak 100 responden yang diambil dengan teknik simple random sampling. Metode penelitian ini dengan metode survey dengan menggunakan path analysis.
5. (Darliah, 2016) “*Pengaruh Kualitas Informasi Dan Penggunaan E-Learning Terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa Pendidikan Ekonomi Fe Uny Dengan Motivasi Belajar Sebagai Variabel Intervening*” Jurnal Pendidikan dan Ekonomi Volume 5 No.2 Tahun 2016. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh kualitas informasi dan penggunaan E-learning terhadap prestasi belajar mahasiswa pendidikan Ekonomi FE UNY dengan motivasi belajar sebagai variabel Intervening. Prestasi belajar dilihat dari nilai Mata Kuliah Statistika II dan Aplikasi Komputer II. Penelitian ini merupakan penelitian Ex Post Facto. Populasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa Pendidikan Ekonomi FE UNY angkatan 2012-2013 sebanyak 181 mahasiswa dan Sampel yang diambil sebanyak 123 mahasiswa dengan

menggunakan teknik proportional random sampling. Pengumpulan data dilakukan dengan angket dan dokumentasi. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan path analysis.

Kebaruan (*State of the Art*) penelitian terhadap penelitian sebelumnya dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh pemanfaatan e-learning terhadap hasil belajar simulasi dan komunikasi digital kelas X di SMK Negeri 50 Jakarta, untuk mengetahui pengaruh motivasi berprestasi terhadap hasil belajar simulasi dan komunikasi digital kelas X di SMK Negeri 50 Jakarta, serta pengaruh antara pemanfaatan E-learning, motivasi berprestasi dan hasil belajar simulasi dan komunikasi digital siswa kelas X di SMK Negeri 50 Jakarta. Penelitian ini menggunakan model penelitian kuantitatif asosiatif dengan Metode penelitian ini adalah metode angket dan dokumentasi dengan menggunakan *path analysis*. Populasi dan sampel dalam penelitian ini adalah Siswa kelas X SMK Negeri 50 Jakarta pada kompetensi keahlian multimedia tahun pelajaran 2021/2022 yang berjumlah 36 Orang.

