

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan kebutuhan bagi kehidupan manusia. Peningkatan mutu pendidikan dilakukan dengan adanya kegiatan belajar. Kegiatan belajar dapat dilakukan kapanpun dan dimanapun. Belajar merupakan suatu proses kegiatan memperoleh informasi dari berbagai sumber, atau kegiatan yang dilakukan untuk mempelajari suatu hal agar mencapai tujuan yang diinginkan dari pengalaman yang telah diperoleh, sehingga menghasilkan perubahan perilaku.

Sekolah merupakan salah satu lembaga pendidikan formal yang mewadahi kegiatan proses pembelajaran. Proses pembelajaran di sekolah tidak terlepas dari adanya interaksi guru dan murid. Guru merupakan fasilitator dalam kegiatan pembelajaran agar dapat terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan, sehingga terjadi perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman peserta didik itu sendiri dalam interaksinya dengan lingkungan. Untuk itu, guru dituntut agar kreatif dalam proses kegiatan pembelajaran seperti mengembangkan metode serta media pembelajaran yang mengikuti zaman, sehingga dapat memacu peserta didik belajar secara optimal dalam proses kegiatan pembelajaran.

Pada era modern seperti sekarang ini, teknologi informasi dikembangkan sesuai dengan kebutuhan manusia agar dapat membantu serta memudahkan manusia dalam melakukan aktifitasnya. Salah satunya adalah banyaknya teknologi yang digunakan dalam memperoleh suatu informasi. Teknologi informasi kini dibutuhkan dalam berbagai bidang, baik itu bidang kesehatan, bisnis, dan pendidikan.

Pengaruh teknologi informasi dan komunikasi dalam dunia pendidikan semakin terasa sejalan dengan adanya pergeseran pola pembelajaran dari tatap muka yang konvensional ke arah pendidikan yang lebih terbuka dan bermedia. Dengan masuknya pengaruh globalisasi, pendidikan masa mendatang akan lebih

bersifat terbuka dan dua arah, beragam, multidisipliner, serta terkait pada produktifitas kerja dan kompetitif.

Dalam menghadapi perkembangan arus globalisasi, pemerintah mengembangkan kurikulum Pendidikan dengan tujuan memperbaiki kualitas pendidikan di Indonesia dan menciptakan kualitas penerus bangsa yang bermutu. Pada kurikulum 2013, peserta didik sebagai subjek dalam proses pembelajaran, sehingga peserta didik harus lebih aktif pada saat proses pembelajaran. Materi Dinamika Kependudukan merupakan salah satu materi mata pelajaran geografi pada kurikulum 2013 yang diberikan kepada kelas XI semester genap pada kompetensi dasar 3.1 menganalisis dinamika kependudukan di Indonesia untuk perencanaan pembangunan. Untuk mencapai ketuntasan kompetensi dasar tersebut, dibutuhkan fasilitas penunjang, metode, serta media pembelajaran yang mendukung proses pembelajaran.

Sementara itu, berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di SMA Negeri 54 Jakarta menunjukkan sekolah sudah memiliki fasilitas memadai untuk dapat digunakan dalam proses belajar mengajar di kelas. Terdapat beberapa guru SMAN 54 Jakarta telah menggunakan *E-learning* dalam proses pembelajarannya, namun metode yang digunakan oleh guru yaitu metode *asynchronous*. Peserta didik diberi kebebasan dalam mencari informasi yang terdapat di internet dalam proses belajar mengajar. Dalam proses mencari Informasi, peserta didik dapat menemukan Informasi yang bervariasi dari berbagai sumber di internet. Namun informasi yang terdapat di internet belum tentu kebenarannya, karena melalui internet setiap orang dapat menuliskan apa yang diinginkannya sehingga perlu dilakukan validasi dari informasi tersebut. Dalam pembelajaran dengan *asynchronous* peserta didik dapat memperoleh informasi apapun dari internet, namun jika tidak diarahkan dengan tepat peserta didik akan berpotensi mendapatkan berbagai pandangan serta tidak mendapatkan informasi yang seharusnya didapatkan.

Berdasarkan permasalahan tersebut, menurut peneliti untuk mengatasi masalah-masalah tersebut hendaknya guru harus mencari cara agar proses dalam

pembelajaran menjadi efektif. Salah satu cara yang dapat digunakan yaitu memanfaatkan fasilitas *e-learning* dengan terarah untuk memperlancar proses belajar dan pembelajaran. Menurut Dabbag dan Rithland (dalam Lidia, dkk; 2019:36) penggunaan *e-learning* secara terencana dan terstruktur dapat meningkatkan interaktivitas, kemandirian, dan hasil belajar. Dalam penerapannya komunikasi *e-learning* terbagi menjadi dua, yaitu *synchronous* dan *asynchronous*. Komunikasi *synchronous* dilakukan dengan menggunakan cara dimana guru mengarahkan peserta didik untuk mencari informasi di tempat yang telah ditentukan oleh guru. Dalam penelitian ini saya mengarahkan peserta didik untuk menggunakan *Quipper School* yang merupakan salah satu bentuk media pembelajaran dari komunikasi *synchronous*.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, peneliti tertarik untuk mengkaji perbedaan hasil belajar peserta didik dengan metode *synchronous* dan *asynchronous* pada kelas XI di SMA Negeri 54 Jakarta.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang diatas, maka diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar dengan menggunakan metode *synhcrnous* dengan metode *asynchronous*?
2. Apakah metode *Synchronous* lebih efektif dibandingkan dengan metode *Asynchronous* dalam meningkatkan hasil belajar geografi pada materi dinamika penduduk bagi peserta didik SMA Negeri 54 Jakarta?

C. Perumusan Masalah

Adakah terdapat perbedaan yang signifikan antara penggunaan *e-learning* metode *synchronous* dan *asynchronous* terhadap hasil belajar geografi pada materi Dinamika Penduduk di kelas XI IPS SMAN 54 Jakarta.

D. Tujuan Penelitian

Mendeskripsikan perbedaan pembelajaran *e-learning* metode *synchronous* dan *asynchronous* terhadap hasil belajar geografi pada materi Dinamika Penduduk di kelas XI IPS SMAN 54 Jakarta

E. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi guru bidang studi, sebagai variasi pembelajaran sehingga pembelajaran dapat tercapai secara optimal
2. Menunjukkan secara kuantitatif perbedaan pembelajaran dengan metode *synchronous* dan *asynchronous* terhadap hasil belajar peserta didik.
3. Bagi sekolah, penelitian ini dapat memberikan sumbangan perbaikan proses pembelajaran guna meningkatkan kualitas pembelajaran geografi
4. Bagi peserta didik, dapat menambah wawasan dan ilmu pengetahuan serta membuat peserta didik tidak merasa jenuh saat belajar.

