

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pendidikan adalah usaha sadar yang dilakukan oleh keluarga, masyarakat dan pemerintah, melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, dan latihan, yang berlangsung di sekolah dan di luar sekolah sepanjang hayat, untuk mempersiapkan siswa agar dapat memainkan peran dalam berbagai lingkungan hidup secara tepat di masa yang akan datang. Pendidikan adalah pengalaman-pengalaman belajar terprogram dalam bentuk pendidikan formal, non formal, dan informal di sekolah dan di luar sekolah, yang berlangsung seumur hidup yang bertujuan optimalisasi.

Selain itu, pendidikan merupakan kebutuhan utama bagi setiap warga negara yang menginginkan kemajuan. Pendidikan lebih dapat membawa dampak pada perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang bermanfaat dalam mengatasi permasalahan yang dihadapi oleh bangsa dan negara. Adanya perubahan paradigma pembelajaran yang semula berpusat pada guru menjadi pembelajaran berpusat pada siswa, menuntut adanya perubahan unsur-unsur lain yang menunjang dalam pembelajaran tersebut, seperti adanya perubahan kurikulum. Secara prinsip, kegiatan pembelajaran merupakan proses pendidikan yang memberikan kesempatan kepada siswa agar dapat mengembangkan potensinya menjadi kemampuan dalam meningkatkan sikap, pengetahuan, dan keterampilan dalam hidup bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara. Oleh karena itu, kegiatan pembelajaran diarahkan untuk memberdayakan semua potensi siswa menjadi kompetensi yang diharapkan.

Keberhasilan proses pembelajaran sangat bergantung kepada model pembelajaran sebagai cara pembelajaran yang digunakan guru di kelas ataupun pembelajaran di luar lingkungan kelas. Sejauh ini, strategi pembelajaran yang populer di Indonesia adalah pembelajaran berbasis kelas tradisional (klasikal) dengan menggunakan metode ceramah.

Penambahan inovasi pembelajaran yang tepat akan menghasilkan kemandirian dan kepercayaan diri siswa yang telah mencoba mengeksplorasi dan mengeksplorasi tidak hanya para guru.

Dalam proses pembelajaran PPKn, seharusnya menggunakan pembelajaran dengan model pembelajaran yang mampu meningkatkan kemandirian, yaitu pembelajaran yang berpusat pada siswa. Oleh karena itu, anggapan sebagian siswa yang memandang Pendidikan Kewarganegaraan sebagai mata pelajaran hiburan, tidak menarik, dan membosankan, perlu diubah, sebab siswa harus memiliki motivasi diri, lepas dari ketergantungan dan memiliki prestasi yang ditunjukkan dengan hasil belajar yang semakin lebih baik.

Dalam rangka merangsang siswa untuk belajar PPKn melalui berbagai masalah nyata dalam kehidupan sehari-hari, maka guru dituntut untuk dapat menerapkan pembelajaran yang bermakna. Maksud dari pembelajaran yang bermakna adalah guru dapat mengarahkan siswa dalam menghubungkan pengetahuan yang diperoleh dengan kehidupan sehari-hari sehingga siswa lebih mudah memahami dan menyelesaikan masalah yang siswa temukan. Tuntutan Kurikulum 2013 yaitu pembelajaran yang berbasis ilmiah. Wamendik (2014) menyatakan bahwa Kurikulum 2013 lebih menekankan pada proses kerja siswa, bukan hanya hasil kerja siswa. Dalam proses pembelajaran hal tersebut dapat didukung dengan memanfaatkan model pembelajaran yang digunakan, namun dalam hal ini siswa juga harus berperan dalam pembelajaran karena keberhasilan sesungguhnya dari ketercapaian pembelajaran terjadi karena adanya kerja sama antara guru dan siswa dalam proses pembelajarannya.

Sebuah gambaran di lapangan tepatnya di SMK Negeri 1 Mas, Ubud, yang berlokasi di Desa Mas, Ubud, Kabupaten Gianyar adalah sekolah yang dalam proses pembelajaran dilaksanakan melalui tatap muka, dan juga dilaksanakan melalui media *online*. Proses tersebut dilaksanakan karena pembelajaran untuk Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) diwajibkan siswanya untuk melaksanakan Praktek Kerja Lapangan (PKL), selama siswa melaksanakan

PKL maka pembelajaran dilakukan secara *online*. Hal ini diharapkan dapat memberikan hak siswa untuk belajar, di mana saja termasuk pada saat siswa melaksanakan PKL tanpa harus mengganggu waktu di dunia industri.

SMK Negeri 1 Mas Ubud adalah sekolah yang dalam proses pembelajaran melakukan kombinasi antara pembelajaran tatap muka dan pembelajaran jarak jauh (*e-learning*). Untuk pembelajaran jarak jauh (*online*) media pembelajaran yang digunakan adalah model pembelajaran *Adaptive Learning*. Hal tersebut dilakukan untuk melaksanakan pembelajaran selama siswa PKL dan juga diwajibkan pada pembelajaran jarak jauh di era pandemi covid 19. Pandemi Covid-19 ini memaksa masyarakat untuk menerapkan kebijakan *social distancing* untuk meminimalisir penyebarannya. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemdikbud) mengeluarkan kebijakan belajar dari rumah melalui pembelajaran dalam jaringan (*daring*). Selama ini pembelajaran *daring* belum sebagai paradigma pembelajaran, namun hanya sebagai konsep dan perangkat teknis. Seharusnya pembelajaran *daring* mendorong siswa menjadi kreatif mengakses sumber pengetahuan yang lebih banyak, menciptakan sebuah karya, mengasah wawasan dan pada akhirnya membentuk siswa menjadi pembelajar sepanjang hayat. Salah satu cara agar pembelajaran *daring* dapat berjalan dengan baik adalah pendidik atau guru dapat mengembangkan media pembelajaran yang lebih variatif.

*E-learning* adaptif adalah pendekatan baru yang dapat membuat sistem *e-learning* menjadi lebih efektif yaitu dengan mengadaptasi penyajian informasi dan hubungan keseluruhan pengguna secara lebih personal sesuai dengan karakteristik siswa sebagai pengguna *e-learning*. *E-learning* adaptif didasarkan pada asumsi bahwa setiap pelajar memiliki karakteristik yang berbeda dan bahwa pengaturan proses pembelajaran yang berbeda untuk tiap siswa dapat lebih meningkatkan kualitas dari hasil pembelajaran.

Salah satu tujuan dari *e-learning* adaptif adalah untuk memberikan informasi yang tepat, kepada siswa yang tepat, dan pada waktu yang tepat. Ini berarti bahwa *e-learning* sistem

adaptif mampu melacak penggunaan oleh siswa dan untuk mengakomodasi konten secara otomatis untuk setiap pengguna, untuk mendapatkan hasil belajar terbaik. Sebuah sistem adaptif didukung oleh model siswa, yang dibangun dari hasil akhir yang ingin didapatkan oleh siswa yang bersangkutan, preferensi, dan pengetahuan awal dari siswa tersebut. Model siswa yang didapat oleh sistem digunakan untuk beradaptasi menurut kebutuhan. *E-learning* adaptif dapat membuat sistem *e-learning* menjadi lebih efektif dan siswa akan mendapatkan hasil belajar yang lebih baik.

Pendekatan pembelajaran yang dianggap tepat untuk menerapkan konsep di atas salah satunya adalah *active learning* (pembelajaran aktif). Peran guru dalam pembelajaran ini adalah sebagai pembimbing dan fasilitator sehingga siswa dapat belajar untuk berpikir dan memecahkan masalah oleh mereka sendiri. Peran ini harus dijalankan karena seorang guru tidak mampu memberikan semua pengetahuan pada siswa. Adapun karakteristik strategi *active learning* adalah:

- (1) Penekanan proses pembelajaran bukan pada penyampaian informasi oleh pengajar melainkan pada pengembangan keterampilan pemikiran analitis dan kritis terhadap topik atau permasalahan yang dibahas;
- (2) Siswa tidak hanya mendengarkan materi pelajaran secara pasif tetapi mengerjakan sesuatu yang berkaitan dengan materi pelajaran tersebut;
- (3) Penekanan pada eksplorasi nilai-nilai dan sikap-sikap berkenaan dengan materi pelajaran;
- (4) Siswa lebih banyak dituntut untuk berpikir kritis, menganalisa dan melakukan evaluasi; dan
- (5) Umpan-balik yang lebih cepat akan terjadi pada proses pembelajaran.

Selain itu, *active learning* (pembelajaran aktif) yang perlu dipertimbangkan ada pula yang dapat diterapkan dalam pembelajaran *e-learning* adalah *adaptive learning*.

Selain ada Balqis Fallahnda (2020) *adaptive learning* adalah model pembelajaran yang mengedepankan efektivitas dan efisiensi. Model pembelajaran ini menganjurkan proses belajar-mengajar dirancang dan diterapkan sesuai dengan kebutuhan siswa, dengan menyediakan sumber pelajaran yang tepat. Selain itu, model pembelajaran ini mengaplikasikan



sistem *feedback* dan arahan yang cepat dalam komunikasi antara guru dengan siswa. Untuk itu diperlukan sebuah media pembelajaran *interactive* yang dapat memberikan siswa pengalaman belajar yang lebih menarik.

Tujuan utama *adaptive learning* agar masing-masing siswa, baik yang berkemampuan pemula hingga yang telah menguasai penuh, siswa sama-sama mendapatkan tantangan dan motivasi belajar yang tinggi sesuai level kompetensi masing-masing. Mengingat waktu dan kapasitas perhatian guru terbatas, peranan teknologi sangat diharapkan. Perangkat lunak sistem tutor cerdas (*intelligent tutoring system*) dapat membantu guru mengenali minat dan kecepatan belajar masing-masing siswa. Demikian pula bagi siswa, perangkat lunak ini memberi bahan pelajaran yang sesuai dengan urutan atau tahapan penguasaannya, membantu mengatasi kesulitan yang dialami pada topik tertentu, sehingga siswa siap melangkah ke topik pembelajaran berikutnya. Dengan penerapan *adaptive learning* dapat meningkatkan hasil belajar.

Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah mereka menerima pengalaman belajar dalam proses pembelajaran. Hasil belajar pada dasarnya adalah hasil yang diperoleh seseorang setelah mengikuti kegiatan belajar. Hasil belajar biasanya dinyatakan dalam bentuk angka, simbol, huruf, ataupun kalimat.

Selain model pembelajaran, aspek penting yang turut memberi pengaruh pada proses belajar adalah motivasi. Motivasi dan belajar merupakan dua hal yang saling mempengaruhi. Belajar adalah perubahan tingkah laku secara relatif permanen dan secara potensial terjadi sebagai hasil dari praktik atau penguatan (*reinforced practice*) yang dilandasi tujuan untuk mencapai tujuan tertentu. Motivasi belajar dapat timbul karena faktor intrinsik, berupa hasrat dan keinginan berhasil dan dorongan kebutuhan belajar, harapan akan cita-cita. Sedangkan faktor ekstrinsiknya adalah adanya penghargaan, lingkungan belajar yang kondusif, dan kegiatan belajar yang menarik. Tetapi harus diingat, kedua faktor tersebut disebabkan oleh

rangsangan tertentu, sehingga seseorang berkeinginan untuk melakukan aktivitas belajar yang lebih giat dan semangat.

Motivasi dalam belajar berperan dalam menumbuhkan gairah belajar siswa, merasa senang dan semangat untuk belajar. Siswa yang memiliki motivasi kuat, akan mempunyai banyak energi untuk melakukan kegiatan belajar. Seorang siswa yang tidak memiliki motivasi dalam belajar, maka tidak akan mungkin bisa menjalankan aktivitas belajar dengan baik. Untuk mencapai keberhasilan dan kesuksesan siswa dalam belajar, peran guru sebagai motivator sangat dibutuhkan sebagai penggerak, pendorong agar siswa bersemangat untuk belajar, sehingga hasil pembelajaran siswa dapat tercapai dengan baik.

Siswa yang termotivasi akan penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran akan terus berusaha belajar dan mencari tahu cara menggunakannya. Selain hal tersebut, siswa lebih aktif membuka situs *e-learning* untuk menemukan materi terbaru untuk dipelajari, hal-hal yang kurang dipahami akan dipertanyakan kepada guru dan melakukan diskusi dalam kelas (konvensional). Berdasarkan dari permasalahan yang telah diuraikan, sehingga penulis tertarik meneliti pengaruh pembelajaran berbasis *e-learning* terhadap motivasi belajar.

Motivasi menjadi perhatian penulis karena faktor ini jarang tampak kasatmata, namun menjadi momok dalam proses pembelajaran. Guru jarang menyadari kondisi psikologis siswa saat proses pembelajaran sehingga setelah proses pembelajaran dan penilaian mendapat hasil yang tidak sesuai harapan. Berdasarkan kenyataan seperti itu maka factor motivasi menjadi prioritas penelitian yang akan dilihat pengaruhnya terhadap proses pembelajaran.

\Hal ini, karena motivasi belajar berperan penting dalam memberikan gairah dan semangat dalam belajar, sehingga siswa yang memiliki motivasi tinggi akan mempunyai energi yang kuat untuk melakukan belajar. Di samping itu, motivasi akan memberikan arah yang jelas dalam aktivitas belajar sehingga siswa yang memiliki motivasi tinggi, akan memiliki dua sayap yang kokoh untuk mencapai ketinggian prestasi, yaitu sayap energi dan sayap tujuan.

Dimiyati dan Mudjiono mengemukakan bahwa motivasi belajar merupakan segi kejiwaan yang mengalami perkembangan, artinya terpengaruh oleh kondisi fisiologis dan kematangan psikologi. Dimiyati dan Mudjiono juga mengatakan bahwa Motivasi belajar merupakan kekuatan mental yang mendorong terjadinya proses belajar (Sardiman. 2016). Motivasi adalah perubahan energi dalam diri (pribadi) seseorang yang ditandai dengan timbulnya perasaan dan reaksi untuk mencapai tujuan. Motivasi juga dapat diartikan sebagai keinginan yang kuat dari seorang individu untuk mencapai sesuatu yang diinginkannya. Sedangkan motivasi belajar adalah keinginan atau dorongan yang kuat dari seorang individu untuk belajar lebih giat.

Motivasi belajar yang rendah dapat menyebabkan siswa tidak mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Sebagai seorang guru harus dapat membangkitkan semangat motivasi belajar siswa agar dapat mencapai hasil yang diinginkan. Diduga hasil penelitian ini menunjukkan bahwa siswa yang motivasi belajarnya lebih tinggi jika dibandingkan dengan siswa yang motivasi belajar rendah.

Berdasarkan uraian di atas akan dilakukan penelitian dengan judul "Pengaruh *Adaptive learning* Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar PPKn di SMKN 1 Mas Ubud". Dengan demikian penilaian akan dilakukan kepada siswa selama proses pembelajaran *online* dengan menggunakan media pembelajaran *adaptive learning* dengan melakukan perbandingan hasil belajar siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi dengan hasil belajar siswa dengan motivasi belajar rendah.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Dalam proses pembelajaran PPKn yang selama ini memiliki kekurangan-kekurangan diantaranya penyajian materi kurang menarik bagi siswa, dalam proses pembelajaran kurang memacu motivasi belajar siswa.
2. Model pembelajaran yang digunakan selama ini cenderung tidak sesuai dengan materi pelajaran yang disampaikan dan karakteristik siswa sehingga berpengaruh dengan hasil belajar siswa.
3. Pada masa pandemi Covid-19 ini, pembelajaran dilaksanakan *adaptive learning* yang ada saat ini adalah kurang efektif.

### **1.3 Pembatasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah di atas maka perlu dilakukan pembatasan masalah agar penelitian menjadi terfokus. Untuk itu, permasalahan yang diangkat dalam penelitian ini dibatasi pada pengaruh *adaptive learning* terhadap motivasi dan hasil belajar PPKn siswa Kelas XI. Tahap pelaksanaan pembelajaran *adaptive learning* dalam penelitian ini karena sulit bisa untuk dilakukan dan cukup melakukan uji terbatas pada tahap uji intrumen tes hasil belajar PPKn dan kuesioner motivasi belajar PPKn karena keterbatasan waktu ditambah kondisi pandemi Covid-19.

### **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah dan pembatasan masalah yang telah dikemukakan di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Apakah ada pengaruh model pembelajaran *adaptive learning* terhadap hasil belajar PPKn?
2. Apakah ada pengaruh model pembelajaran *adaptive learning* terhadap hasil belajar PPKn yang memiliki motivasi belajar rendah?
3. Apakah ada pengaruh model pembelajaran *adaptive learning* terhadap hasil belajar PPKn yang memiliki motivasi belajar tinggi?



## 1.5 Tujuan Pengembangan

Penelitian ini bertujuan untuk mendapatkan data empiris tentang perbedaan hasil belajar PPKn karena pengaruh model pembelajaran baik sebelum dan setelah diadakan pengendalian pengaruh kovariabel motivasi belajar Sesuai dengan rumusan masalah diatas, secara operasional tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui ada pengaruh model pembelajaran *adaptive learning* terhadap hasil belajar PPKn.
2. Untuk mengetahui ada pengaruh model pembelajaran *adaptive learning* terhadap hasil belajar PPKn siswa yang memiliki motivasi belajar rendah.
3. Untuk mengetahui ada pengaruh model pembelajaran *adaptive learning* terhadap hasil belajar PPKn siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi.

## 1.6 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan.

Spesifikasi produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah pengaruh *adaptive learning* terhadap motivasi dan hasil belajar PPKn siswa Kelas XI SMKN 1 Mas Ubud tahun pelajaran 2021/2022 dengan materi pokok mengevaluasi peran Indonesia dalam hubungan internasional. Pembelajaran PPKn dengan model pembelajaran *adaptive learning* yang dibantu dengan media online (daring).

## 1.7 Manfaat Pengembangan.

Manfaat pengaruh *adaptive learning* terhadap motivasi dan hasil belajar PPKn siswa kelas XI yang diharapkan adalah sebagai berikut.

1. Manfaat teoritis

Secara teoritis, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi di bidang ilmu pengetahuan pada umumnya dan ilmu kependidikan pada khususnya, mengenai

pengaruh model pembelajaran *adaptive learning* terhadap motivasi dan hasil belajar PPKn siswa Kelas XI SMKN 1 Mas Ubud.

## 2. Manfaat praktis

Adapun manfaat praktis yang dapat diambil dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

- a. Bagi guru PPKn merupakan pengetahuan yang dapat dimanfaatkan untuk mendeskripsikan perbedaan hasil belajar siswa menggunakan media pembelajaran *online* untuk siswa dengan motivasi tinggi dan siswa dengan motivasi belajar rendah.
- b. Bagi Sekolah dapat dimanfaatkan untuk melakukan evaluasi proses pembelajaran di sekolah.
- c. Bagi siswa merupakan pengalaman yang dapat dimanfaatkan untuk menumbuhkan dan mengembangkan pembelajaran sesuai tuntutan jaman.
- d. Bagi peneliti dapat dimanfaatkan sebagai kajian ilmiah dan pertimbangan dalam penelitian selanjutnya.

## 1.8 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

### 1. Asumsi

Pengaruh model pembelajaran *adaptive learning* terhadap motivasi dan hasil belajar PPKn siswa Kelas XI SMKN 1 Mas Ubud ini mengacu pada beberapa asumsi sebagai berikut ini.

- a. Guru sudah mengenal media pembelajaran daring yang sesuai dengan karakter siswa di sekolahnya juga kesesuaian terhadap materi-materi yang diajarkan khususnya dalam mata pelajaran PPKn
- b. Siswa telah terbiasa menggunakan media pembelajaran online untuk mendapatkan informasi tentang materi pelajaran PPKn dan memperlancar proses pembelajaran PPKn yang berlangsung selama KBM belum diijinkan terlaksana di sekolah.

c. Semua siswa memiliki *smartphone*. Ini menunjukkan bahwa siswa siap untuk melaksanakan pembelajaran berbasis *daring* dengan menerapkan model pembelajaran *adaptive learning*. Selain itu, tersedia jaringan internet yang baik pada saat pembelajaran PPKn berlangsung.

## 2. Keterbatasan

Pengaruh model pembelajaran *adaptive learning* terhadap motivasi dan hasil belajar PPKn siswa Kelas XI SMKN 1 Mas Ubud ini dibatasi pada proses persiapan instrumen motivasi dan hasil belajar PPKn memerlukan beberapa kali pengujian dan revisi. Akan tetapi, karena keterbatasan waktu, prosedur pengembangan dipersingkat namun didalamnya sudah mencakup proses pengujian dan revisi terbatas. Dengan demikian, produk yang dikembangkan mampu memenuhi kriteria baik, teruji secara empiris dan tidak ada kesalahan yang berarti.

### 1.9 Definisi Istilah

#### 1. *Adaptive Learning*

*Adaptive Learning* adalah pembelajaran biasa yang dimodifikasi serta dirancang agar siswa mudah mempelajari, melaksanakan, dan memenuhi semua kebutuhan mereka.

#### 2. Hasil Belajar

Hasil belajar siswa merupakan kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Belajar itu sendiri merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perilaku yang relatif menetap.

#### 3. Motivasi Belajar

Motivasi belajar merupakan seluruh daya penggerak psikis yang ada dalam diri individu siswa yang dapat memberikan dorongan untuk belajar demi mencapai tujuan dari belajar tersebut.