

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu kebutuhan sekaligus tuntutan guna menjamin perkembangan dan kelangsungan suatu bangsa dan negara. Pendidikan merupakan ujung tombak terciptanya sumber daya manusia yang berintelektualitas dan berkualitas tinggi (Bhakti, 2017). Namun, tercapainya sumber daya manusia seperti yang di paparkan sebelumnya tidaklah mudah. Dalam hal ini, penyelenggaraan sistem pendidikanlah yang memiliki peranan penting. Berkaitan dengan hal ini, pendidikan nasional Indonesia memiliki fungsi untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa. Sehingga nantinya dapat menciptakan bangsa yang bermartabat dan dapat mencerdaskan kehidupan bangsa.

Demi mencapai keberhasilan pendidikan, berbagai upaya telah dilakukan oleh pemerintah, sekolah, guru hingga siswa. Keberhasilan pendidikan dipengaruhi oleh banyak faktor (Wakano et al., 2021). Siswa sebagai objek dan subjek dalam dunia pendidikan merupakan faktor utama dalam keberhasilan pendidikan. Dalam proses pembelajaran dimana adanya proses penyampaian informasi atau pengetahuan kepada siswa, guru juga memegang peranan penting sebagai sarana penyedia dalam transformasi ilmu. Berkaitan dengan hal ini, guru hendaknya mengatur unsur dinamis dalam proses pembelajaran, sehingga dapat membuat siswa menjadi pribadi yang aktif dalam kegiatan belajar mengajar

sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Faktor lain yang dapat mendukung tercapainya pembelajaran yang baik yaitu adanya media yang dapat mendukung dalam penyampaian materi.

Dewasa ini, kehidupan manusia tidak terlepas dari teknologi. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi memberikan dampak yang sangat signifikan terhadap kehidupan manusia, termasuk didalamnya komunikasi dan pendidikan (Prayogo, 2020). Dalam dunia pendidikan, pengaplikasian teknologi dapat membantu proses belajar mengajar baik dikelas maupun diluar kelas. Penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran menjadi hal yang sangat penting berkaitan dengan kemajuan dunia pendidikan. Sejalan dengan ini, Syifa (2020) dunia pendidikan dituntut untuk mampu menyesuaikan “diri” dengan perkembangan teknologi secara global, dengan tujuan agar nantinya mampu meningkatkan mutu pendidikan terutama pada proses belajar mengajar.

Pembelajaran berbasis teknologi memberikan dampak yang begitu besar, salah satunya adalah perubahan proses mengajar konvensional menjadi berbasis digital, baik secara isi dan sistem pembelajaran (Oktaria & Hadiwinarto, 2020). Syifa (2020) mengutarakan bahwa masuknya teknologi dalam dunia pendidikan memungkinkan untuk melakukan pembelajaran dengan dukungan media internet. Pemanfaatan media internet ini memudahkan proses belajar mengajar, karena tidak lagi terbatas oleh ruang dan waktu antara guru dan siswa. Prayogo (2020) menyebutkan bahwa pembelajaran berbasis teknologi memberikan dampak efektifitas dan fleksibilitas yang lebih baik. Efektifitas yang dimaksud yaitu

pembelajaran lebih mudah dipahami dengan tersedia banyak sumber pelajaran yang dapat dipelajari secara mandiri oleh siswa. Sementara itu, fleksibilitas yaitu siswa dapat belajar dan mengakses materi belajar dimanapun dan kapanpun tanpa adanya batasan waktu dan ruang. Dengan demikian, munculah istilah *e-learning* dalam dunia pendidikan, yang mencakup pembelajaran hingga evaluasi secara online. Maraknya pembelajaran daring belakangan ini juga dipicu oleh merebaknya kasus Covid-19, yang mana terjadinya pembatasan pembelajaran tatap muka guna menekan peningkatan jumlah kasus. Sehingga, guru dan siswa diharuskan untuk melakukan pembelajaran jarak jauh secara daring.

Dalam pelaksanaan pembelajaran daring, guru tidak hanya sekedar mengunggah materi pembelajar dan siswa diminta untuk mengakses materi tersebut dan mempelajarinya secara mandiri. Namun, pembelajaran daring juga menuntut guru untuk melakukan evaluasi pembelajaran, menjalin komunikasi dengan siswa, berkolaborasi dan secara bersama-sama memanfaatkan teknologi yang digunakan dengan maksimal (Ahsan et al., 2020; Prayogo, 2020). Dengan demikian, guru diharapkan mampu merancang pembelajaran yang lebih menarik agar siswa dapat termotivasi dalam proses pembelajaran dengan memperhatikan aspek desain instruksional.

Pemanfaatan teknologi pada pendidikan tidak hanya sebatas pada tahap pembuatan tugas, pengiriman tugas, atau hanya sekedar menyimpan tugas (Ahsan et al., 2020; Riyanda et al., 2020). Namun, dengan pemanfaatan teknologi ini memungkinkan guru dan siswa untuk melakukan interaksi secara langsung

dengan perbedaan tempat dan waktu dan melakukan sharing secara online. Riyanda et al., (2020) menambahkan bahwa dalam pembelajaran berbasis *e-learning* dapat mengakses materi pembelajaran, soal ujian harian, mengikuti kuis secara online, mengunggah tugas yang diberikan, dan berdiskusi dengan teman maupun guru dalam satu platform *e-learning*. Disisi lain, pendidik diharuskan untuk mengunggah seluruh materi pembelajaran, tugas, soal ujian, kuis kedalam *platform* pembelajaran *online* yang digunakan, dan melakukan penilaian langsung terhadap tugas atau kuis yang dikerjakan siswa.

Distance learning atau pembelajaran jarak jauh merupakan pembelajaran yang menggunakan support atau bantuan dari rangkaian elektronik seperti internet, komputer, dan aplikasi lainnya untuk menyampaikan pembelajaran, melakukan interaksi hingga melakukan bimbingan (Ahsan et al., 2020; Prayogo, 2020). Purbo (2002) dalam Prayogo (2020) menjelaskan bahwa penggunaan “e” pada *e-learning* merujuk pada seluruh teknologi yang digunakan dalam mendukung pembelajaran menggunakan teknologi internet guna menambah pengetahuan dan wawasan seperti audio, video yang disampaikan secara “*synchronously*” (pada waktu yang sama) ataupun “*asynchronously*” (pada waktu yang berbeda).

Seperti yang telah dideskripsikan sebelumnya, pembelajaran daring merupakan pembelajaran jarak jauh yang mengirimkan materi dan bahan ajar melalui media dengan bantuan internet sebagai teknologi utamanya. Beberapa aplikasi pendukung proses pembelajaran adalah melalui media sosial yang mengintegrasikan pentingnya penerapan pengetahuan dan pemanfaatan teknologi

(Rizandi et al., 2021). Media yang sering digunakan untuk mendukung pembelajaran di masa pandemi yaitu *Zoom, Google Classroom, Edmodo, Ruang Guru, Google Meet, WhatsApp (WA)*, dan *Rumah Belajar* (Oktaria & Hadiwinarto, 2020). Penggunaan media ini berfungsi untuk mendukung ketercapaian tujuan pendidikan dan pembelajaran dalam upaya mengembangkan potensi diri peserta didik baik ditinjau dari aspek kognitif, afektif maupun psikomotorik.

Dampak utama bagi peserta didik apabila pemilihan penggunaan media pembelajaran tidak tepat adalah sedikitnya waktu untuk belajar, mengalami gejala stress, perubahan cara siswa berinteraksi, dan kurangnya motivasi belajar. Suparto (2012) kemudian menambahkan bahwa pemilihan penggunaan media teknologi dalam pembelajaran bergantung pada kesiapan pengguna, kurikulum, sarana dan prasarana yang disesuaikan dengan kondisi, tingkat perkembangan siswa, dan lingkungan belajar siswa. Rizandi et al., (2021) dalam penelitiannya menemukan bahwa pengguna umumnya memilih media yang digunakan karena dikenal umum, mudah digunakan dan tidak berbayar, berkaitan dengan permasalahan ekonomi dan sulitnya akses sinyal di beberapa wilayah.

Berkaitan dengan paparan di atas, wawancara dengan kepala sekolah telah dilaksanakan berkaitan dengan harapan penerapan pembelajaran berbantuan *e-learning* di SMA Negeri 6 Denpasar. Hasil wawancara menunjukkan bahwa pembelajaran berbantuan *e-learning* diharapkan dapat membantu mendukung tercapainya tujuan pembelajaran tanpa memandang tempat dan waktu. Pembelajaran dengan bantuan *e-learning* diharapkan tidak sekadar hanya

digunakan untuk mengumpulkan tugas namun juga dipergunakan secara maksimal untuk melakukan interaksi antara siswa dan guru secara langsung pada tempat berbeda dalam waktu yang bersamaan. Selanjutnya, *e-learning* dalam kegiatan pembelajaran diharapkan dapat dimanfaatkan secara maksimal bagi siswa dalam mengakses materi pembelajaran, mengerjakan soal ujian harian, mengikuti kuis secara online, mengunggah tugas yang diberikan, dan berdiskusi dengan teman maupun guru dalam satu platform *e-learning*. Kemudian, *e-learning* diharapkan mempermudah guru dalam memberikan materi pembelajaran berupa video ataupun audio, mempermudah dalam memberikan penilaian terhadap siswa, dan juga mempermudah dalam melakukan diskusi dengan siswa tanpa adanya batasan waktu dan tempat.

SMA Negeri 6 Denpasar merupakan salah satu sekolah yang menerapkan pembelajaran berbasis *e-learning*. Namun, hasil observasi pembelajaran berbasis *e-learning* di SMA Negeri 6 Denpasar menunjukkan penerapan *e-learning* ternyata belum dilakukan secara efektif, hal ini ditandai dengan tidak dimanfaatkannya dengan optimal fitur-fitur yang ada pada *e-learning*, yaitu berupa forum diskusi, presentasi *e-learning*, video tutorial, padahal apabila fitur-fitur tersebut dimanfaatkan dengan baik sesuai dengan fungsinya maka akan memberikan pengetahuan baru serta pengalaman baru bagi siswa dalam belajar.

Selanjutnya, hasil wawancara dengan beberapa guru menunjukkan bahwa pemanfaatan dan penggunaan *e-learning* sendiri oleh tenaga pengajar dan siswa belum optimal. Hal ini disebabkan karena adanya beberapa kendala yang dialami pada saat proses belajar mengajar. Pertama yaitu kendala sistem dan jaringan.

Banyak siswa yang mengeluh tidak dapat mengakses materi yang telah diberikan oleh guru karena terjadi gangguan jaringan. Mereka juga mengalami kesulitan dalam mengakses aplikasi dikarenakan spesifikasi perangkat yang mereka miliki belum memadai. Selanjutnya, sulitnya pengiriman materi ajar berkapasitas besar kepada mahasiswa juga menjadi salah satu kendala yang di rasakan pengguna layanan *e-learning*. Sehingga, guru harus membagi materi menjadi beberapa bagian sehingga nantinya dapat diakses oleh siswa dengan mudah. Hasil wawancara juga menunjukkan bahwa siswa dan juga pengajar membutuhkan waktu dalam memahami media pembelajaran yang digunakan. Banyak ditemukan guru yang masih kesulitan dalam mengoperasikan aplikasi-aplikasi pembelajaran.

Rizandi et al., (2021) mengatakan bahwa sebelum mengimplementasikan pembelajaran berbasis *e-learning* alangkah baiknya apabila guru dan siswa diberikan pelatihan terlebih dahulu agar memiliki pemahaman yang cukup mengenai seperti apa dan bagaimana pembelajaran berbasis teknologi. Pelatihan ini sangatlah penting untuk menunjang pelaksanaan sehingga dapat mencapai hasil pembelajaran berbasis *e-learning* yang telah ditentukan. Izzudin, Baalwi, Fabet, dan Thoufan (2021) berpendapat bahwa masih lemahnya pengetahuan dan kemampuan guru dalam mengoperasikan IT atau aplikasi-aplikasi untuk kegiatan pembelajaran. Begitu juga dengan peserta didik yang kurang serius dalam pembelajaran berbasis *e-learning*. Hal ini dikarenakan pembelajaran dengan melihat gadget berjam-jam sangat membosankan dan menurunkan konsentrasi belajar, sehingga sangat berpengaruh pada tingkat efektivitas hasil belajar.

Permasalahan yang terjadi dalam penerapan *e-learning* di SMA Negeri 6 Denpasar dan juga diutarakan oleh beberapa peneliti terdahulu dapat menghambat jalannya proses belajar yang juga berdampak pada hasil belajar siswa. Bagi guru, permasalahan ini tentunya berdampak pada pencapaian pembelajaran. Dengan demikian, untuk melihat efektifitas pembelajaran ekonomi berbasis *e-learning* di SMA Negeri 6 Denpasar perlu diadakannya studi evaluasi.

Evaluasi diartikan sebagai proses penilaian yang berdasarkan standar objektif atau kriteria tertentu (Arikunto, Suharsimi, dan Jabar, 2014). Aktivitas evaluasi adalah aktivitas yang dilakukan untuk mengumpulkan beberapa informasi tentang sesuatu yang bekerja, dan selanjutnya informasi yang telah dikumpulkan tersebut digunakan sebagai alternatif yang tepat dan akurat dalam mengambil sebuah keputusan (Syifa, 2020). Arikunto (2014) dalam Marta (2018) menyatakan bahwa ada empat kemungkinan kebijakan dalam evaluasi program yakni menghentikan program, merevisi program, melanjutkan program, dan menyebarluaskan program.

Wirawan (2011) dalam Marta (2018) mengatakan bahwa evaluasi program bertujuan untuk mengukur pengaruh program terhadap masyarakat, menilai apakah program telah dilaksanakan sesuai dengan rencana, mengukur apakah pelaksanaan program sesuai dengan standar, evaluasi program dapat mengidentifikasi dan menemukan mana dimensi program yang jelas dan mana yang tidak berjalan, pengembangan staf program, memenuhi ketentuan undang-undang, akreditasi program, mengukur *cost effectiveness* dan *cost efficiency*, mengambil keputusan mengenai program, akuntabilitas, memberikan balikan

kepada pimpinan dan staf program, memperkuat posisi politik, dan mengembangkan teori ilmu evaluasi atau riset evaluasi.

Terdapat beberapa model evaluasi yang dapat digunakan dalam melakukan studi evaluasi, seperti *Measurement* dan *Congruence*, untuk kuantitatif seperti: *Black Box Tyler*, Teoritik Taylor dan Maguire, Pendekatan Sistem Alkin, Countenance Stake, dan CIPP (*Context, Input, Process, Product*), dan untuk kualitatif seperti: studi kasus, Iluminatif, dan Responsive (Tsani et al., 2021).

Dari beberapa model evaluasi diatas, penulis memutuskan untuk menggunakan model evaluasi CIPP yang dikembangkan oleh Daniel Stufflebeam pada tahun 1967. Dikarenakan model evaluasi CIPP (*context, input, process, dan product*) ini bukan hanya menitik beratkan pada satu aspek (hasil) melainkan terdapat empat aspek yang akan dievaluasi. Objek evaluasi dalam CIPP bukan hanya pada hasil semata, melainkan mencakup konteks, masukan, proses, dan juga hasil. Kelebihan model CIPP lainnya ialah cakupan evaluasi lebih lengkap yaitu mencakup evaluasi formatif dan submatif. Oleh karena itu, model CIPP dikatakan lebih komprehensif diantara model evaluasi lainnya (Widoyoko, 2013).

Menurut Stufflebeam (dalam Arikunto et al., 2014) komponen pada model CIPP yaitu: 1. Context: "*Establishing needs and objectives*". Menurutnya evaluasi konteks berfokus pada intuisi yang mengidentifikasi peluang dan menialai kebutuhan. 2. Input: "*Specifying tyhe most appropriate approach to meet identified needs*". Evaluasi masukan menitikberatkan pada menentukan alternatif pendekatan yang tepat guna memenuhi kebutuhan yang teridentifikasi 3. Process: "*Assessing the implementation of the programme*". Evaluasi proses berkaitan

dengan penilaian pelaksanaan program, dalam penelitian ini yaitu pembelajaran berbasis *e-learning*. 4. Product: “*Assessing the outcomes of the programme*”. Evaluasi Produk berkaitan dengan penilaian hasil berjalannya program.

Berdasarkan uraian latar belakang permasalahan diatas, penerapan *e-learning* di SMA Negeri 6 Denpasar yang masih belum optimal seperti tidak dimanfaatkannya dengan optimal fitur-fitur yang ada pada *e-learning*, terjadi kendala sistem dan jaringan, sulitnya pengiriman materi ajar berkapasitas besar, membutuhkan waktu dalam memahami media pembelajaran yang digunakan, sehingga selanjutnya peneliti ingin melakukan penelitian mengenai “**Studi Evaluasi Pelaksanaan Pembelajaran Ekonomi berbantuan *E-learning* di SMA Negeri 6 Denpasar**” guna mengetahui lebih dalam mengenai efektifitas penerapan *e-learning* di SMA Negeri 6 Denpasar.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, indentifikasi masalah yang ditentutakn dalam studi evaluasi pembelajaran Ekonomi berbasi *e-learning* pada SMA Negeri 6 Denpasar yaitu:

- a. Penerapan *e-learning* dalam pembelajaran belum efektif;
- b. Belum optimalnya pemanfaatan fitur-fitur yang disediakan aplikasi yang digunakan;
- c. Siswa mengalami kendala jaringan dan sistem dalam *e-learning*;
- d. Keterbatasan dalam pengiriman dan *sharing* materi pembelajaran dalam ukuran besar;
- e. Kurangnya pemahaman siswa dan guru mengenai pembelajaran *e-elarning*;

- f. Kurangnya sosialisasi pembelajaran berbasis *e-learning*.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut di atas, banyak faktor yang dapat terlibat, untuk itu penulis berupaya untuk membatasi permasalahan agar tidak terlalu meluas serta tidak menyimpang dari ruang lingkup pembahasan. Dalam kajian penelitian ini, batasan-batasan permasalahannya adalah sebagai berikut:

- 1) Aplikasi yang digunakan dalam penunjang pembelajaran berbasis *e-learning* hanya *Google Meet*, *Google classroom*, *Youtube*, *Google meet*, *Zoom*, dan *Whatsapp*.
- 2) Model penelitian yang digunakan adalah CIPP.
- 3) Penelitian ini hanya dilakukan di kelas XI - PS 1, 2 dan 3 pada SMA Negeri 6 Denpasar, khususnya pada mata pelajaran Ekonomi.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah diatas, maka dirumuskan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Bagaimanakah efektivitas pelaksanaan pembelajaran Ekonomi berbantuan *e-learning* di SMA Negeri 6 Denpasar ditinjau dari komponen *Context*?
2. Bagaimanakah efektivitas pelaksanaan pembelajaran Ekonomi berbantuan *e-learning* di SMA Negeri 6 Denpasar ditinjau dari komponen *Input*?

3. Bagaimanakah efektivitas pelaksanaan pembelajaran Ekonomi berbantuan *e-learning* di SMA Negeri 6 Denpasar ditinjau dari komponen *Proses*?
4. Bagaimanakah efektivitas pelaksanaan pembelajaran Ekonomi berbantuan *e-learning* di SMA Negeri 6 Denpasar ditinjau dari komponen *Product*?
5. Bagaimana hasil evaluasi secara bersama-sama terhadap pelaksanaan pembelajaran Ekonomi berbantuan *e-learning* di SMA Negeri 6 Denpasar yang ditinjau dari context, input , process, product?
6. Apa saja yang menjadi kendala-kendala dalam pelaksanaan pembelajaran Ekonomi berbantuan *e-learning* di SMA Negeri 6 Denpasar?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan maslaah peneltian yang diuraikan di atas, maka tujuan dilaksanakannya penelitian ini adalah untuk menganalisis pelaksanaan pembelajaran Ekonomi berbasis *e-learning* di SMA Negeri 6 Denpasar. Tujuan penelitian ini dapat diuraikan sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui efektivitas pelaksanaan pembelajaran Ekonomi berbantuan *e-learning* di SMA Negeri 6 Denpasar ditinjau dari komponen *Context*.
2. Untuk mengetahui efektivitas pelaksanaan pembelajaran Ekonomi berbantuan *e-learning* di SMA Negeri 6 Denpasar ditinjau dari komponen *Input*.
3. Untuk mengetahui efektivitas pelaksanaan pembelajaran Ekonomi berbantuan *e-learning* di SMA Negeri 6 Denpasar ditinjau dari komponen *Proses*.
4. Untuk mengetahui efektivitas pelaksanaan pembelajaran Ekonomi berbantuan *e-learning* di SMA Negeri 6 Denpasar ditinjau dari komponen *Product*.

5. Untuk mengetahui efektifitas pelaksanaan pembelajaran Ekonomi berbantuan *e-learning* di SMA Negeri 6 Denpasar pada *context, input, process, product*.
6. Untuk mengetahui kendala-kendala dalam pelaksanaan pembelajaran Ekonomi berbantuan *e-learning* di SMA Negeri 6 Denpasar.

1.6 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Dengan adanya penelitian ini, diharapkan hasil dari penelitian ini nantinya dapat bermanfaat untuk menambah pengetahuan mengenai penerapan *e-learning* dalam pembelajaran ekonomi dengan menggunakan aplikasi-aplikasi pendukung pembelajaran untuk meningkatkan partisipasi siswa, serta meningkatkan hasil belajar siswa. Kemudian, hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai pembandingan oleh peneliti lain yang melakukan penelitian sejenis.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi siswa, hasil penelitian ini diharapkan mampu membuat siswa merasakan adanya manfaat media pembelajaran dengan pemanfaatan *e-learning* yaitu diharapkan dapat meningkatkan semangat dan hasil belajar siswa.
- b. Bagi guru, hasil penelitian ini diharapkan dapat memudahkan guru dalam pencapaian materi, mempersingkat waktu dan juga dapat

mendisiplinkan siswa terutama dalam pengumpulan tugas dan aktif dalam berdiskusi.

- c. Bagi sekolah, hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan alternatif bagi sekolah untuk seterusnya dijadikan media penunjang pembelajaran.

