

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam dunia pendidikan, peserta didik memiliki sebuah kewajiban yaitu belajar dengan sungguh-sungguh untuk mencapai tujuan serta harapan yang diinginkan. Jika peserta didik sudah mengikuti kewajiban ini dengan sungguh-sungguh maka pembelajaran juga akan berjalan dengan baik. Selain itu, didukung oleh faktor pendidik yang akan memfasilitasi dengan baik ketika pembelajaran di kelas berlangsung. Adapun fasilitas-fasilitas yang dimaksud yaitu berupa bahan atau materi ajar yang akan diberikan kepada peserta didik untuk mencapai tujuan yang diinginkan pendidik dan peserta didik. Pendidik harus mampu memberikan pemahaman materi berupa materi bahan ajar dengan sungguh-sungguh, hal ini tentunya akan menjadi kunci keberhasilan dari pembelajaran di kelas. Keberhasilan itu tentunya didapat jika pendidik dan peserta didik mampu memainkan perannya masing-masing ketika pembelajaran di kelas. Adapun hasil yang akan diberikan yaitu berupa perilaku yang akan terjadi perubahan ke arah yang positif. Jika pembelajaran terjalin komunikasi dengan baik antara guru dan siswa yang tentunya akan memberikan hasil yang positif berupa perubahan sikap dari peserta didik menurut pendapat Suherman tentang Pembelajaran (dalam, Jihad dan Haris, 2013:11). Pembelajaran idealnya hanya dilakukan ketika jam efektif sekolah saja, tetapi bisa dilakukan ketika bukan jam efektif sekolah juga. Ketika bukan jam efektif sekolah maksudnya, terjadi di luar kelas. Banyak hal yang bisa dilakukan ketika di luar kelas yaitu dengan mengerjakan tugas-tugas yang diberikan ketika belajar di dalam kelas, serta melakukan diskusi mengenai tugas atau materi yang belum dimengerti secara langsung dengan peserta didik lainnya yang akan mendukung pembelajaran yang diinginkan oleh pendidik, peserta didik maupun pihak sekolah yaitu terciptanya pembelajaran secara inovatif.

Pendidik dan peserta didik sangat berperan penting dalam pencapaian pembelajaran inovatif tersebut. Pembelajaran itu akan tercipta seiring komunikasi yang terjadi antara pendidik dengan peserta didik terjalin dengan sangat baik, maka proses pembelajaran yang inovatif itu juga akan terwujud melalui komunikasi yang tercipta antara pendidik dengan peserta didiknya. Jika sekolah sudah menerapkan proses pembelajaran yang sesungguhnya maka ketika pembelajaran berlangsung tentunya akan melahirkan pelajaran yang di dalamnya terkandung makna yang terselubung yang akan didapat dalam proses pembelajaran makna tersirat atau tersurat. Hal ini dimaksud dengan proses *encoding* menurut Daryanto (2013:5). Maksudnya, simbol-simbol atau pesan-pesan yang ada dalam proses pembelajaran itu yang dimaksud adalah proses komunikasi yang terjalin antara kedua belah pihak yaitu antara pendidik dengan peserta didik. Dalam menciptakan komunikasi yang efektif tersebut, maka perlunya media atau model pembelajaran yang akan mendukung terciptanya proses komunikasi yang diinginkan. Hal ini, sekaligus menjadi alat untuk mencapai pembelajaran yang diinginkan oleh guru, siswa dan pihak sekolah disebut dengan model atau media pembelajaran. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Daryanto (2013:7) bahwa dalam proses pembelajaran, komunikasi akan tercipta dengan baik dan optimal melalui media atau model yang akan diterapkan dalam menunjang proses pembelajaran dan tentunya dalam pencapaian tujuan dari proses pembelajaran.

Seiring berjalannya waktu, teknologi terus mengalami perkembangan yang tentunya hal ini akan merambah pada pendidikan. Kemudian, menuju proses pembelajaran yang akan terus berkembang melalui kehadiran teknologi ini. Teknologi memberikan pengaruh besar terhadap proses pembelajaran. Pendidik menjadikan teknologi sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran. Artinya, ketika pendidik kesulitan mencari bahan ajar atau belum paham terhadap materi yang akan diberikan maka, teknologi menjadi salah satu solusinya. Teknologi diyakini akan meningkatkan mutu serta kualitas proses pembelajaran. Selain itu, teknologi memberikan kemudahan atau keleluasaan kepada pendidik dalam memberikan pembelajaran kepada peserta didik. Caranya, dengan memanfaatkan teknologi, pendidik akan mampu menerapkan pembelajaran yang lebih inovatif, kreatif dan berkualitas. Pembelajaran dan teknologi adalah dua bagian berbeda tetapisaling

berkaitan. Dalam hal ini, pendidik harus mampu menciptakan suasana pembelajaran yang inovatif yang akan mampu memecahkan suasana ketika pembelajaran berlangsung. Pendidik harus mampu memanfaatkan adanya teknologi tersebut untuk dibawa ke ranah proses pembelajaran. Kehadiran teknologi dalam ranah proses pembelajaran tentunya akan memerlukan metode atau cara yang efektif untuk menciptakan pembelajaran yang diinginkan oleh pihak sekolah. Salah satu implementasi kehadiran teknologi itu adalah berupa *e-learning* yang tentunya memiliki kelebihan dari segi keefektifan, fungsi dan manfaatnya. Pendidik dan peserta didik akan merasakan kelebihan yang akan diberikan oleh *e-learning* ini melalui penerapannya ketika proses pembelajaran berlangsung. Hal ini menjadi langkah positif dalam pembelajaran yaitu akan mencapai tujuannya, pembelajaran yang inovatif dan kreatif yang didambakan.

Untuk mencapai proses pembelajaran tersebut, pendidik mencoba segala langkah untuk merealisasikan tujuan tersebut melalui kehadiran *e-learning* ini. *E-learning* menjadi langkah pembaharuan atas proses pembelajaran konvensional yang digunakan sebelumnya. Artinya, pembelajaran konvensional dirasa masih kurang, sehingga perlu pembaharuan untuk menciptakan proses pembelajaran yang lebih inovatif tersebut. Urgensi penggunaan *e-learning* dalam proses pembelajaran sangat efektif. Semua itu, didapat dari kemudahan yang disajikan oleh *e-learning*. Kemudian akan memberikan dampak terhadap proses pembelajaran melalui penggunaan *e-learning*. Dampak yang dimaksud akan menguntungkan bagi pendidik dan peserta didik. Dampak yang ditimbulkan oleh kehadiran *e-learning* ini pun banyak memberikan hasil dan tentunya mengubah paradigma proses pembelajaran sebelumnya meliputi: (1) dari pelatihan ke penampilan, (2) dari ruang kelas ke di mana dan kapan saja, (3) dari kertas ke “*online*” atau saluran, (4) fasilitas fisik ke fasilitas jaringan kerja, (5) dari waktu siklus ke waktu nyata menurut pandangan Rosenberg (2001) dalam (Triono, 2007:5). Artinya, proses pembelajaran sebelumnya yang pada awalnya hanya bergantung pada pendidik saja kemudian bergeser, peserta didik juga ikut berperan aktif dengan kehadiran *e-learning* ini yang memiliki banyak kelebihan sekaligus kemudahan yang diberikan. Sekolah juga akan merasakan kelebihan tersebut karena peran kedua sentral dalam proses pembelajaran yaitu pendidik dan peserta didik memainkan perannya dengan baik

dalam menciptakan proses pembelajaran yang diinginkan. Bukan hanya itu, *E-learning* juga diyakini akan menunjang proses pembelajaran sekaligus memberikan peningkatan dari segi hasil belajar peserta didik.

Selain itu, *e-learning* memainkan peranan penting dalam rangka menciptakan proses pembelajaran yang berkualitas dan inovatif. Misalnya: ketika pendidik berhalangan hadir untuk menyampaikan materi, pendidik bisa meniadakan kelas namun tetap belajar yaitu dengan cara membagikan materi atau memberikan ruang diskusi kecil pada *e-learning* atau pendidik menyediakan ruang untuk peserta didik menjawab soal-soal yang telah disediakan untuk didiskusikan bersama. Selanjutnya, hemat biaya dalam hal penggunaan kertas saat ulangan atau kuis yang bergeser pada penggunaan *e-learning*. Interaksi yang terjadi antara pendidik dengan peserta didik juga bisa terjadi dimana dan kapan saja. Proses interaksi ini tidak hanya mengandalkan pertemuan di kelas tetapi bisa mengandalkan *e-learning* sebagai proses interaksi antara pendidik dengan peserta didik dan peserta didik dengan peserta didik lainnya walaupun jarak berjauhan. Ini menandakan sumber belajar bisa diperoleh dimana saja tidak hanya mengandalkan jam efektif sekolah saja untuk melakukan proses pembelajaran, namun ketika bukan jam efektif sekolah pun, hal itu bisa didapatkan melalui sumber belajar penggunaan *e-learning*.

Dalam proses pembelajaran jika pendidik sudah mampu memberikan atau menyampaikan materi dengan baik kemudian peserta didik juga memahami dengan baik lewat penyampaian materi oleh pendidik maka hasil belajar yang diinginkan juga akan tercipta. Hasil ini sekaligus sebagai alat ukur bagi pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran, yang mengindikasikan jika terdapat urgensi antara hasil belajar dengan proses pembelajaran yang sangat berkaitan satu sama lain. Sesuatu yang diperoleh saat mengikuti proses pembelajaran juga menjadi hasil sekaligus cerminan dari hasil belajar. Cerminan dari hasil belajar inilah yang akan membawa ke arah yang lebih positif. Lebih positif maksudnya, hasil yang akan dicapai pendidik dan peserta didik melalui proses pembelajaran. Selain itu, peserta didik dalam mencari pekerjaan akan sangat ditentukan oleh tinggi rendahnya hasil belajar yang didapat ketika mengikuti proses pembelajaran. Hasil belajar ini, sekaligus menjadi kunci keberhasilan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran

dan tentunya berguna ketika ingin mencari suatu pekerjaan. Maka dari itu, hasil belajar sangatlah penting, sebagai alat ukur sekaligus bukti keberhasilan proses pembelajaran. Ada aspek-aspek yang akan sangat menentukan tercapainya hasil belajar yang diinginkan, maka dari aspek ini tentunya menjadi modal utama dalam pencapaian hasil belajar tersebut menurut pendapat Romiszowki (1991) dalam Yunus. Ketiga aspek ini memiliki perannya masing-masing dan saling berhubungan dalam pencapaian hasil belajar oleh pendidik dan peserta didik. Dalam pencapaian hasil belajar, informasi disalurkan dari pendidik kepada peserta didik. Saat pendidik memberikan informasi berupa materi bahan ajar dengan sungguh-sungguh kemudian peserta didik mampu memahaminya dengan mudah, artinya terjadi proses pembelajaran yang sesungguhnya. Terakhir, tinggal pengadaan tes mengenai pemahaman sebagai pembuktian terhadap proses komunikasi yang sudah terjalin dengan baik antar pendidik dengan peserta didik dalam hal pencapaian hasil belajar yang diinginkan.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi tak dapat terbendung karena perkembangannya yang semakin pesat. Maka dari itu untuk menghadapi perkembangan yang pesat tersebut pendidik dan peserta didik juga harus memanfaatkan secara optimal kehadiran teknologi tersebut di era baru ini atau yang lebih dikenal dengan era revolusi industri 4.0. Pada era ini diharapkan teknologi mampu dimanfaatkan secara optimal tentunya dengan tujuan yang sama yaitu menunjang proses pembelajaran sekaligus pencapaian hasil belajar yang diinginkan dalam dunia pendidikan. Adanya teknologi ini, harus mampu dimanfaatkan secara baik oleh pelaku dalam proses pembelajaran yaitu pendidik dan peserta didik. Hal ini mengindikasikan jika teknologi memberikan pengaruh besar terhadap aspek proses pembelajaran.

Dalam proses pembelajaran hubungan *e-learning* dengan hasil belajar saling berkaitan. Artinya, penggunaan *e-learning* akan memberikan dampak terhadap pendidik dan peserta didik. Hubungan itu bisa kita lihat dari dampak yang akan ditimbulkan dari kedua hal tersebut. Adanya model pembelajaran yang inovatif tentunya akan sangat mendukung proses pembelajaran, pendidik menggunakan *e-learning* sebagai pencapaian pembelajaran yang diinginkan tersebut sekaligus menjadi pembaharuan atas media konvensional. Kemudian, penggunaan

model pembelajaran yang inovatif ini tentunya akan memberikan hasil pada proses pembelajaran yaitu pencapaian hasil belajar. Hal ini menandakan hubungan keduanya yang sangat berkaitan erat antara *e-learning* dengan hasil belajar yang saling memberikan manfaat satu sama lain.

Kehadiran *e-learning* ini tentunya berawal dari model pembelajaran yang sebelumnya diterapkan masih kurang maksimal. Pada awalnya pendidik hanya menggunakan model konvensional yang masih sempit, sehingga bergeser pada penggunaan *e-learning* yang akan memperluas wawasan serta menciptakan suasana pembelajaran yang lebih inovatif. Hal ini sejalan dengan pandangan Taslim, dkk (2017:186), mengatakan mahasiswa pada umumnya akan merasakan kenyamanan mengikuti proses pembelajaran ketika diberikan kemudahan akses melalui metode *e-learning*. Melalui metode ini mahasiswa harus mengoptimalkan ruang diskusi dengan baik dan membicarakan permasalahan yang dihadapi ketika proses perkuliahan berlangsung. Maka, proses pembelajaran yang inovatif itu akan terjadi melalui penggunaan model pembelajaran *e-learning*.

Jika pendidik mampu menciptakan proses pembelajaran yang inovatif tersebut maka, peserta didik juga akan merasa tertarik mengikuti proses pembelajaran dengan sungguh-sungguh menerima pelajaran yang diberikan oleh pendidik. Pendidik memanfaatkan *e-learning* ini sebagai alat dalam menunjang proses pembelajaran karena banyak kelebihan yang didapatkan dari penggunaan *e-learning* dalam proses pembelajaran. Semua merasakan kemudahan tersebut, dari pendidik peserta didik dan bahkan sekolah akan merasa sangat terbantu dengan kehadirannya. *E-learning* merupakan media digital yang harus diterapkan guna memperbaharui media konvensional yang diterapkan sebelumnya. Model konvensional yang dirasa masih kurang karena proses komunikasi hanya tertuju pada satu orang saja, sehingga kesannya kurang efektif. Maka dari itu *e-learning* menjadi solusi atas kekurangan tersebut melalui aplikasi yang akan digunakan saat proses pembelajaran. Untuk merealisasikannya

Jika dilihat *e-learning* memiliki dua kata yang, *e-* dan *learning*. Keduanya memiliki makna yang berbeda, *e-* artinya elektronik dan *learning* yang artinya pembelajaran. Jika digabungkan maknanya akan menjadi pembelajaran yang berbasis elektronik. Penggunaan model *e-learning* pada pembelajaran sebagai

pencapaian hasil yang diinginkan oleh guru, siswa dan sekolah melalui pemanfaatan media elektronik, jika mampu memanfaatkan dengan baik menurut pandangan Daryanto (2012:168). Berdasarkan pandangan itu, dapat disimpulkan bahwa perangkat elektronik berupa laptop, komputer dan internet merupakan bagian terpenting dalam *e-learning* yang harus dimanfaatkan secara optimal untuk mendapatkan hasil belajar yang diinginkan. Pada intinya, *e-learning* adalah pembelajaran yang sangat berkaitan dengan perangkat elektronika pada umumnya.

E-learning sudah menjadi hal yang lumrah diterapkan di sekolah-sekolah. Tak dapat dipungkiri, ada berbagai macam aplikasi yang dapat diperoleh ketika pembelajaran di kelas serta pencapaian pembelajaran yang diinginkan. Seperti, *googel classroom, schollogy, edmodo, quiper* dan yang lain yang sudah diterapkan oleh pendidik dalam proses pembelajaran. Tentunya di dalamnya terdapat kemudahan yang akan disajikan melalui aplikasi *e-learning* tersebut. Kemudahan yang dimaksud adalah kelebihan yang dapat kita temukan pada penggunaan aplikasi *e-learning*. Sesuai dengan penelitian yang peneliti rancang yaitu untuk meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia melalui aplikasi *e-learning* yang akan diterapkan saat proses pembelajaran. Artinya, adanya perubahan cara belajar peserta didik yang awalnya cenderung konvensional atau hanya tertuju pada penjelasan guru saja (*teacher sentence*) berubah menjadi siswa juga ikut aktif dalam proses pembelajarn (*student sentence*).

Kehadiran teknologi berupa aplikasi *e-learning* ini dalam proses pembelajaran tak dapat dipungkiri. Kehadirannya sangat memberikan kontribusi dalam mencapai kesuksesan dari proses pembelajaran. Kesuksesan yang dimaksud adalah pencapaian dari hasil belajar siswa. Proses belajar-mengajar akan tercipta dengan baik jika unsur-unsur ini sudah terpenuhi seperti, guru, siswa, kurikulum, bahan ajar, interaksi, evaluasi dan hasil belajar maka unsur utama pendidikan artinya sudah menyatu atau menyeluruh satu sama lain, menurut pendapat Hasan dan Zainul (1992:7). Jika keseluruhan unsur di atas sudah terpenuhi dan tingkat pemahaman peserta didik dalam menerima pelajaran dari pendidik juga sudah terealisasi maka proses pembelajaran yang sesungguhnya sudah terlaksana dengan baik juga.

Saat melakukan observasi di lapangan berdasarkan penelitian yang penulis rancang untuk mencari beberapa informasi. Sebelum menentukan sekolah yang akan dijadikan tempat lokasi penelitiannya, penulis merancang serta mendatangi sekolah-sekolah yang memungkinkan yang cocok dengan permasalahan yang akan diangkat pada penelitiannya. Setelah mendatangi beberapa sekolah, penulis memutuskan memilih sekolah yang ada dekat dengan kampus yaitu, SMA Negeri 4 Singaraja sebagai tempat akan diadakan observasi sekaligus tempat lokasi yang akan dijadikan penelitiannya. Mencari informasi serta melihat keadaan sekolah untuk pengumpulan data berupa masalah yang akan dikaitkan nantinya dengan penelitian, kemudian diperoleh beberapa informasi, bahwa sekolah tersebut sudah menerapkan *e-learning*, penggunaan *e-learning* sangat membantu proses pembelajaran dan dalam hal ini, peserta didik sangat antusias ketika pembelajaran berlangsung melalui penggunaan *e-learning*. Selain itu, berbagai kemudahan dan kelebihan juga bisa didapat dari penggunaan *e-learning*. Di sekolah yang disasar oleh peneliti saat melakukan observasi, pada umumnya sudah menerapkan *e-learning* berbasis aplikasi *googel classroom*. Bukan hanya aplikasi itu saja, ada juga aplikasi *schology* yang digunakan, namun salah satu guru Bahasa Indonesia lebih sering menerapkan *googel classroom* saat proses pembelajaran berlangsung. Tentunya kedua aplikasi tersebut memiliki kesamaan untuk memudahkan pendidik dan peserta didik dalam hal menunjang proses pembelajaran.

Penelitian dilanjutkan dengan proses wawancara dengan salah satu guru yang akan membantu dalam memecahkan permasalahan penelitian yang dilakukan penulis. Penulis melakukan wawancara dengan guru mapel Bahasa Indonesia tentunya untuk menanyakan hal-hal yang berkaitan dengan permasalahan dalam penelitian. Ni Nyoman Sartini, S.Pd, selaku guru Bahasa Indonesia yang mengajar di kelas X . Peneliti melakukan wawancara menanyakan seputaran permasalahan mengenai penelitiannya sehingga diperoleh hasil sekaligus informasi permasalahan yang dihadapi di sekolah tersebut adalah siswa masih kurang dalam pemanfaatan *e-learning* tersebut, padahal sudah jelas dalam proses pembelajaran *e-learning* sangat memberikan kemudahan. Mudah dalam memberikan tugas-tugas, memberikan soal-soal, mudah mengadakan interaksi dengan cara diskusi, hemat biaya dan tenaga dan masih banyak lagi kemudahan yang didapat pada penggunaan

e-learning. Namun, di balik kemudahan itu pastinya ada kendala yang harus dihadapi yaitu peserta didik selalu mengeluh ketika sudah menggunakan *e-learning* dengan alasan jaringan tak stabil, kuota internet tidak ada dan lainnya. Hal tersebut harus mampu diantisipasi oleh pendidik agar proses pembelajaran yang inovatif mampu terwujud dan proses pembelajaran juga akan berjalan dengan baik.

Penulis memilih SMA Negeri 4 Singaraja karena beberapa alasan yaitu: (1) SMA Negeri 4 Singaraja menerapkan kurikulum 2013, artinya siswa harus lebih aktif ketika proses pembelajaran berlangsung dan tidak mengandalkan penjelasan pendidik saja, (2) Sudah menerapkan sistem *full day school* yang otomatis memberikan kesempatan peserta didik untuk membawa gawai masing-masing ketika mengikuti proses pembelajaran, namun tetap di bawah kendali pendidik serta dengan tujuan yang sama yaitu untuk menunjang proses pembelajaran di kelas, (3) Pendidik sudah menerapkan *e-learning* dalam proses pembelajaran dengan baik. Dampak yang dapat diberikan untuk peserta didik melalui penerapan *e-learning* berbasis aplikasi saat proses pembelajaran sangat beragam dan akan sangat menguntungkan tentunya. Bukan hanya peserta didik, pendidik juga akan merasa diuntungkan dengan mengemas pembelajaran dengan menggunakan *e-learning* secara konsisten dan terarah. Untuk mencapai hasil yang diinginkan (4) Keberhasilan penggunaan *e-learning* di sekolah tersebut juga didukung oleh fasilitas yang memadai. Tanpa fasilitas tersebut proses pembelajaran akan kurang efektif dan terkesan terasa hambar tanpa adanya penggunaan *e-learning* berbasis aplikasi. Untuk menjawab permasalahan sesuai dengan penelitian yang peneliti rancang yaitu mengenai hasil belajar, dan *e-learning* berbasis aplikasi menjadi solusi utamanya. (5) Alasan lain dipilihnya *e-learning* sebagai objek dalam penelitian ini, karena eksistensi penggunaan aplikasi *e-learning* lebih tinggi dibandingkan dengan aplikasi lainnya dalam menunjang proses pembelajaran.

Berkaitan dengan penelitian ini, penulis mengemukakan permasalahan yang akan diangkat yaitu perbedaan hasil belajar Bahasa Indonesia antara yang menggunakan model pembelajaran *e-learning* dengan yang menggunakan media konvensional pada umumnya di kelas X SMA Negeri 4 Singaraja. Penelitian yang dirancang oleh penulis pada umumnya belum dapat dilakukan oleh penulis yang lain, tetapi ada penelitian yang tentunya memiliki letak persamaan namun

kebanyakan letak perbedaan dapat dilihat dari segi subjek, objek, tempat lokasi penelitian dan yang lainnya atau yang lebih dikenal dengan penelitian relevan atau sejenis. Penelitian oleh Syifa Fauziyah, dkk pada tahun 2019 dengan penelitian berjudul (Perbedaan Penggunaan *E-Learning- Edmodo* Dengan Pembelajaran Konvensional Terhadap Hasil Belajar Pada Mapel Simulasi Digital Bagi Siswa Kelas X SMK. Penelitian oleh Safura Rizki Azizah pada tahun 2017 dengan penelitian berjudul (Pengaruh Penggunaan *E-Learning Schoology* Dalam Mapel Fisika Pada Materi Suhu dan Kalor Terhadap Hasil Belajar Siswa) pada tahun 2017. Ketiga, penelitian yang dilakukan oleh Indra Wijaya, S.Pd., M.Pd, dan Rahmatul Husna Arsyah dari Universitas Putra Indonesia dengan penelitian berjudul (Pengaruh Pembelajaran Berbasis Edmodo Terhadap Hasil Belajar simulasi Digital Kelas X SMK Negeri 9 Padang). Keempat, penelitian yang dilakukan oleh Made Ayu Pransisca dan Alfi Zaidah dengan penelitian berjudul (Pengaruh Model Pembelajaran Web (*e-Learning*) Bernuansa Lingkungan Berbantuan Media Audiovisual Terhadap Hasil Belajar IPS Ditinjau Dari Minat Siswa Kelas V SDN Gugus 1 MASBAGIK Utara Lombok Timur Tahun Pelajaran 2018/2019), untuk tahunnya tidak diterbitkan. Penelitian oleh Siti Shofiah pada tahun 2016 dengan penelitian berjudul (Pengaruh Android dan *E-learning* terhadap Hasil Belajar Mapel IPS Peserta didik kelas 8 SMPN 3 Kepanjen Malang).

Dari kelima penelitian tersebut ialah penelitian sejenis yang akan dipakai oleh penulis dalam penelitiannya. Kelima penelitian itu, memiliki letak persamaan dari sisi topik, tetapi memiliki letak perbedaan dengan penelitian oleh penulis. Mengenai topik penelitian penulis sama ialah mengenai model atau media pembelajaran pada pembelajaran di kelas. Yang dimaksud adalah *e-learning*. Dari letak pembedanya yaitu kelas yang dituju, subjeknya, objeknya, rancangan yang dipakai serta tempat lokasi penelitian. Melihat permasalahan yang ada, agar sesuai dengan penelitian yang akan dilakukan dan juga berdasar pada penelitian sejenis yang ditemukan tentunya memiliki perbedaan dan cakupannya yang lebih luas. Penulis dalam penelitiannya lebih mengkhusus pada permasalahan yaitu mendeskripsikan perbedaan hasil belajar berupa ulangan harian Bahasa Indonesia pada materi teks biografi.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan hasil observasi di lapangan, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut.

1. Pemanfaatan model pembelajaran kurang maksimal dalam proses pembelajaran sehingga pendidik belum mengetahui perbedaan dari segi hasil belajar Bahasa Indonesianya pada materi tertentu melalui tes ulangan harian.
2. Dua model pembelajaran ini memiliki letak perbedaan masing-masing, namun pendidik belum mengetahui dampak apa saja yang dapat ditimbulkan dari penggunaan model pembelajaran yang tepat ketika pembelajaran berlangsung.
3. Kurang efektifnya dalam menggunakan aplikasi *e-learning* berbasis aplikasi oleh peserta didik, terlihat kebingungan peserta didik saat menggunakan aplikasi tersebut saat proses pembelajaran berlangsung. Hal ini mengindikasikan jika perlunya penerapan model pembelajaran *e-learning*, untuk mengasah dan menambah wawasan peserta didik.
4. Perbedaan dari hasil belajar Bahasa Indonesia mengindikasikan jika pemahaman siswa kurang baik kemudian akan berdampak pada tak tercapainya pembelajaran yang diinginkan, sehingga berdampak nilai hasil belajar juga rendah.
5. Sumber data berasal dari hasil tes ulangan harian siswa materi teks biografi.

1.3 Pembatasan Masalah

Seluruh permasalahan yang ada dalam penelitian ini tentunya harus diberikan suatu batasan untuk mempermudah peneliti nantinya dalam menentukan rumusan yang akan diangkat pada penelitiannya. Penulis terfokus pada permasalahan sesuai dengan penelitian yaitu mengetahui penggunaan *e-learning* dengan model pembelajaran konvensional dari segi perbedaan hasil belajar Bahasa Indonesianya pada kedua kelas yang beda melalui hasil ulangan harian di akhir pertemuan bab materi teks biografi.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka permasalahan yang diteliti dalam penelitian ini yaitu:

1. Bagaimanakah hasil belajar Bahasa Indonesia yang diajar menggunakan model pembelajaran *E-Learning* pada siswa kelas X SMA Negeri 4 Singaraja?
2. Bagaimanakah hasil belajar Bahasa Indonesia yang diajar menggunakan model pembelajaran Konvensional pada siswa kelas X SMA Negeri 4 Singaraja?
3. Bagaimanakah perbedaan hasil belajar Bahasa Indonesia yang menggunakan model pembelajaran *e-learning* dengan yang menggunakan model pembelajaran konvensional pada siswa kelas X SMA Negeri 4 Singaraja?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Mendeskripsikan hasil belajar Bahasa Indonesia yang diajar menggunakan model pembelajaran *e-learning* pada siswa kelas X SMA Negeri 4 Singaraja.
2. Mendeskripsikan hasil belajar Bahasa Indonesia yang diajar menggunakan model pembelajaran konvensional pada siswa kelas X SMA Negeri 4 Singaraja.
3. Untuk mendeskripsikan ada tidaknya perbedaan hasil belajar Bahasa Indonesia yang menggunakan model pembelajaran *e-learning* dengan yang menggunakan model pembelajaran konvensional pada siswa kelas X SMA Negeri 4 Singaraja.

1.6 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi beberapa pihak, baik secara teoretis maupun praktis. Adapun manfaat penelitian ini sebagai berikut.

1.6.1 Manfaat Teoretis

Secara teoritis, hasil penelitian ini dapat menyumbangkan teori penggunaan model pembelajaran *e-learning* dalam proses pembelajaran, sebagai sumber belajar, khususnya pada pembelajaran Bahasa Indonesia. Selain itu, untuk mengetahui perbedaan serta membandingkan hasil belajar Bahasa Indonesia antara yang menggunakan model pembelajaran *e-learning* dengan yang menggunakan model pembelajaran konvensional.

1.6.2 Manfaat Praktis

- a. Bagi peserta didik, penelitian ini bermanfaat untuk meningkatkan minat belajarnya melalui model pembelajaran *e-learning* saat proses pembelajaran berlangsung.
- b. Bagi guru, penelitian ini dapat dijadikan sebagai pedoman untuk mengetahui keefektifan penggunaan *e-learning* dalam hal melihat perbedaan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa melalui penggunaan model pembelajaran yang berbeda. Sehingga, pendidik dapat melihat perbedaannya untuk dijadikan pedoman untuk menciptakan proses pembelajaran yang inovatif.
- c. Bagi sekolah, penelitian ini bermanfaat sebagai bahan pertimbangan untuk meningkatkan penerapan model pembelajaran menggunakan *e-learning* yang sudah memberikan hasil dari segi hasil belajar Bahasa Indonesia. Selain itu untuk menciptakan guru yang berkualitas dalam menciptakan proses pembelajaran yang sesungguhnya.
- d. Bagi peneliti lain, penelitian ini diharapkan memberikan khazanah baru yang dapat digunakan untuk penelitian-penelitian lainnya ke depannya. Melalui teori yang ditemukan, diharapkan dapat menggugah peneliti lainnya melakukan penelitian serupa, namun dengan konsep yang berbeda sehingga teori yang ditemukan semakin banyak.

