

BAB I

PENDAHULUAN

Pada BAB I dipaparkan beberapa hal, antara lain: 1) latar belakang masalah, 2) identifikasi masalah, 3) pembatasan masalah, 4) rumusan masalah, 5) tujuan penelitian, dan 6) manfaat penelitian.

1.1 Latar Belakang

Paradigma pendidikan abad ke 21 telah mengalami pergeseran yang ditandai dengan perbedaan orientasi pada sistem pembelajaran. Perkembangan pendidikan abad 21 menuntut siswa untuk mampu bersaing dengan siswa yang lain dari berbagai wilayah. Peserta didik yang hidup pada abad 21 harus menguasai keilmuan, berketerampilan metakognitif, mampu dalam pemecahan masalah, mampu berpikir kritis dan kreatif, serta mampu berkomunikasi atau berkolaborasi secara efektif. Keadaan tersebut menggambarkan adanya kesenjangan antara harapan dan kenyataan. Kesuksesan seorang peserta didik tergantung pada terpenuhinya kecakapan abad 21, sehingga peserta didik harus belajar untuk memiliki kemampuan tersebut.

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 mengenai Sistem Pendidikan Nasional pada Bab II Pasal 3 disebutkan bahwa, “Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia beriman

bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.” Pemerintah telah merancang pembelajaran abad 21 melalui kurikulum 2013 yang berpusat pada peserta didik.

Pembelajaran yang berpusat pada peserta didik sudah diterapkan di sekolah formal, pembelajaran dituntut untuk menerapkan kemampuan 4C (*Critical Thinking, Communication, Collaboration, dan Creativity*). Hal ini dapat terwujud dengan cepat melalui peran guru dalam menggunakan model pembelajaran serta peran dan tanggung jawab pendidik non formal dalam membiasakan anak-anak menerapkan 4C dalam kesehariannya. Selain itu, pendidikan abad ke 21 menuntut pembentukan karakter peserta didik, bukan hanya sebatas mampu membaca dan berhitung (Yunianto et al., 2020). Dalam hal ini, guru dapat menerapkan model pembelajaran inovatif yang mampu membangkitkan kemampuan 4C pada diri peserta didik.

Pembelajaran inovatif abad 21 memiliki karakteristik yang mengarah pada pembelajaran yang interaktif, saintifik, kontekstual, tematik, efektif, kolaboratif, dan berpusat pada peserta didik, sehingga dalam implementasinya dengan menerapkan model pembelajaran yang berorientasi pada karakteristik tersebut (Yunianto et al., 2020). Penilaian dalam proses pembelajaran dikembangkan untuk mengukur kompetensi pengetahuan (berpikir kritis dan pemecahan masalah, kreativitas dan inovasi), kompetensi intrapersonal (kemampuan kerja dalam tim, kolaborasi, komunikasi, kerja sama, dan koordinasi), dan kompetensi interpersonal

(kemampuan untuk bekerja sama dengan orang lain seperti kemampuan manajemen diri, kerjasama, komunikasi yang efektif, dan kemampuan menjaga hubungan dengan orang lain secara emosional).

Namun pada kenyataannya, tidak semua guru mampu menerapkan model pembelajaran yang mampu meningkatkan kemampuan 4C pada diri peserta didik. Semenjak belajar dari rumah, peserta didik hanya diberikan materi untuk dibaca dan tugas untuk dikerjakan sehingga hal ini memberikan pengaruh yang cukup besar terhadap motivasi berprestasi dan hasil belajar peserta didik menjadi rendah. Hal ini didukung oleh hasil angket terbuka yang dilakukan dengan tiga orang guru di SMPN 1 Abiansemal, ketiga guru tersebut menyatakan motivasi berprestasi dan hasil belajar siswa sekarang menurun. Bahkan menurut salah seorang guru Bahasa Indonesia, Beliau kesulitan untuk memilih peserta lomba. Bahkan pada angket disebutkan pernah ada siswa yang menolak ikut lomba karena merasa kurang percaya diri. Hal ini juga dibenarkan oleh seorang guru informatika, dimana selama 2 tahun belakangan sudah tidak pernah lagi mengikuti ajang perlombaan, serta kemampuan siswa dalam menganalisis, berkomunikasi dan memecahkan masalah juga rendah. Dalam hal ini, pendidik diharapkan dapat menciptakan proses pembelajaran ideal yang mampu mendorong kreativitas anak secara keseluruhan, mampu meningkatkan keaktifan siswa, menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, mencapai tujuan pembelajaran, merangsang dan memberikan dorongan dalam mengembangkan potensi peserta didik sehingga proses pembelajaran dapat berjalan secara efektif dan dapat meningkatkan prestasi yang

dimiliki oleh peserta didik. Pembelajaran yang ideal dapat tercipta saat semua peserta didik terlibat aktif selama proses pembelajaran.

Selain rendahnya motivasi berprestasi, hasil belajar siswa belakangan ini juga menurun. Hal ini dibenarkan oleh tiga orang guru yang telah diwawancarai pada bulan Maret 2021 di SMPN 1 Abiansemal. Semenjak belajar dari rumah, banyak siswa memperoleh nilai dibawah KKM. Hal ini menunjukkan bahwa siswa tidak serius dalam menjawab soal yang diberikan sehingga menyebabkan hasil belajar menjadi rendah. Selain itu siswa juga kurang bertanggung jawab terhadap tugas yang diberikan. Hal ini ditunjukkan oleh beberapa siswa yang sering terlambat dalam mengumpulkan tugas yang diberikan.

Hasil belajar merupakan gambaran dari tindakan, nilai, sikap, penghargaan, kemampuan dan keterampilan peserta didik (Ilmi & Chatri, 2019). Berdasarkan hasil angket terbuka dengan salah satu guru mata pelajaran Informatika di SMPN 1 Abiansemal yang dilakukan pada tanggal 2 Maret 2021, didapatkan informasi bahwa masih banyak siswa yang memperoleh nilai Informatika dibawah kriteria ketuntasan minimal (KKM). Hal ini didukung oleh data sesuai dengan Tabel 1.1.

Tabel 1.1 Data Nilai Siswa

No	Kelas	Jumlah Siswa	Keterangan	
			Tuntas	Tidak Tuntas
1	VIII A	38	12	26
2	VIII B	36	11	25
3	VIII C	38	10	28
4	VIII D	38	17	21
5	VIII E	38	17	21
6	VIII F	38	12	26
7	VIII G	38	14	24

8	VIII H	38	11	27
9	VIII I	38	13	25
Total		340	117	223

(Sumber: Guru Informatika SMP Negeri 1 Abiansemal)

Berdasarkan data tersebut, sebanyak 223 peserta didik memperoleh nilai dibawah KKM, sedangkan 117 peserta didik mendapatkan nilai diatas KKM. Data tersebut menunjukkan lebih banyak peserta didik yang tidak mampu memperoleh nilai sesuai standar yang telah ditetapkan.

Motivasi berprestasi dan hasil belajar rendah terjadi karena selama proses belajar dari rumah, guru hanya memberikan materi untuk dibaca dan tugas yang harus dikerjakan oleh peserta didik, sehingga peserta didik cenderung kurang aktif dan kurang termotivasi untuk memperoleh prestasi ataupun hasil belajar yang tinggi. Hal ini diperkuat dari hasil sebaran angket yang disebarkan pada peserta didik tanggal 3-4 Maret 2021, penyebab rendahnya motivasi berprestasi dan hasil belajar peserta didik khususnya dalam mata pelajaran informatika diantaranya : 1) proses pembelajaran masih berpusat pada guru, 2) tidak terjadi interaksi antara guru dan peserta didik dalam membahas materi pelajaran, 3) peserta didik merasa kurang adil karena nilai diberikan hanya berdasarkan tugas yang dikerjakan, menurut salah satu peserta didik jawaban bisa saja berasal dari internet bukan murni dari pengetahuan peserta didik itu sendiri, 4) peserta didik menginginkan materi pelajaran dapat dengan mudah diakses. Semua masalah dapat terjadi karena pendidik lebih fokus terhadap pemberian materi dan tidak melibatkan peserta didik dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan pemaparan, maka perlu adanya tindak lanjut untuk meningkatkan motivasi berprestasi dan hasil belajar siswa. Salah satu cara yang bisa dilakukan yaitu dengan memilih model pembelajaran inovatif yang melibatkan peserta didik dalam proses pembelajaran. Model pembelajaran yang dapat mengaktifkan serta memenuhi kebutuhan belajar peserta didik yang beragam didukung dengan pemanfaatan teknologi yaitu model *problem based e-learning*. Model ini lebih menekankan pada kegiatan-kegiatan yang berpusat dalam pemecahan masalah maupun pengembangan kreativitas belajar peserta didik (Ramlawati & Yunus, 2017). Model *problem based e-learning* dipilih karena model ini merupakan model pembelajaran kontekstual dengan menggunakan masalah sebagai fokus utama dalam pembelajaran yang diharapkan dapat meningkatkan kemampuan analisis dari pembelajar. Model pembelajaran ini diharapkan dapat menstimulus siswa untuk berpikir kritis, berkomunikasi, berkolaborasi, dan kreatif sesuai dengan tuntutan pembelajaran masa kini. Model *problem based e-learning* diyakini dapat menumbuhkan kemampuan kreatifitas siswa, baik secara individual maupun secara kelompok karena hampir di setiap langkah pembelajaran menuntut adanya keaktifan siswa. Jika keaktifan siswa meningkat selama proses pembelajaran, maka dapat memberikan pengaruh terhadap motivasi berprestasi dan hasil belajarnya.

Penerapan model *problem based e-learning* dapat membantu pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran untuk dapat menumbuhkan motivasi berprestasi, mendorong rasa ingin tahu peserta didik lebih lanjut serta mendorong peserta didik untuk meningkatkan hasil belajar. Berkembangnya rasa ingin tahu dan

rasa kepuasan dalam belajar siswa kiranya dapat digunakan dalam pengelolaan proses pembelajaran agar mencapai hasil belajar yang optimal. Model pembelajaran ini dipilih karena proses pembelajaran menuntut keaktifan peserta didik sehingga dapat meningkatkan motivasi berprestasi dan merangsang peserta didik untuk ikut belajar dalam timnya.

Berdasarkan penelitian sebelumnya terkait dengan pengaruh model *Problem Based Learning* didapatkan beberapa hasil penelitian yang relevan, yaitu Sumitro et al. (2017) menyatakan bahwa setelah menerapkan model *problem based learning* terjadi peningkatan motivasi belajar siswa pada keempat aspek dengan rincian, pada aspek *attention* sebesar 11,28% dari 73,04% pada siklus I menjadi 84,32% pada siklus II, pada aspek *relevance* meningkat sebesar 9,64% dari 76,55% pada siklus I menjadi 86,19% pada siklus II, pada aspek *confidence* meningkat sebesar 10,62% dari 71,56% pada siklus I menjadi 82,18% pada siklus II, dan pada aspek *satisfaction* meningkat sebesar 14,88% dari 71,79% pada siklus I menjadi 86,67% pada siklus II. Hasil belajar meningkat sebesar 14,29% dari 71,42% pada siklus I menjadi 85,71% pada siklus II. Hasil ini menunjukkan bahwa model tersebut dapat meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar siswa. Pada penelitian tersebut, fokus terhadap semangat siswa untuk belajar sehingga dapat meningkatkan motivasi belajarnya dan memberikan pengaruh terhadap hasil belajar yang dicapai oleh siswa. Sedangkan dari hasil penelitian Pelawi & Sinulingga (2016), diperoleh data penelitian ini menggunakan *Two Group Pretest-Posttest Design*. Analisis data menggunakan ANAVA dua jalur. Dari penelitian ini didapatkan hasil belajar fisika siswa yang menerapkan model *problem based learning* lebih baik dibandingkan

dengan model pembelajaran konvensional, hasil belajar Fisika siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi lebih baik dibandingkan siswa yang memiliki motivasi belajar rendah, dan terdapat interaksi antara model pembelajaran dengan motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa.

Dalam beberapa penelitian sebelumnya yang sudah dilaksanakan, penelitian yang dilakukan masih bersifat luar jaringan (*luring*) sehingga hanya bisa dilaksanakan ketika ada pembelajaran tatap muka di sekolah. Mengingat saat ini pandemi covid-19 masih belum berakhir, maka proses pembelajaran tidak dapat dilakukan secara tatap muka di sekolah. Kebijakan pemerintah mengenai *social distancing* berakibat fatal terhadap roda kehidupan manusia. Pandemi covid-19 memberikan efek yang cukup besar dalam semua bidang, termasuk dalam dunia pendidikan. Salah satu upaya pemerintah untuk mencegah penyebaran virus adalah memindahkan proses pembelajaran dari sekolah menjadi di rumah, dengan melaksanakan pembelajaran secara *online*. Penelitian ini dilaksanakan secara *online* dengan bantuan teknologi internet menggunakan *platform* pembelajaran. Pembelajaran *online* dapat menjadi solusi agar proses pembelajaran dapat tetap berjalan meskipun tidak dapat diterapkan secara tatap muka di sekolah. Seels & Richey (1994) dalam bukunya menjelaskan bahwa teknologi pembelajaran merupakan teori dan praktek dalam desain, pengembangan, pemanfaatan, pengelolaan, dan penilaian proses dan sumber untuk belajar. Dari definisi tersebut terdapat 5 kawasan teknologi pembelajaran yaitu, (1) kawasan desain, (2) kawasan pengembangan, (3) kawasan pemanfaatan, (4) kawasan pengelolaan, dan (5) kawasan penilaian. Kelima kawasan ini melibatkan personal, prosedur, peralatan,

dan organisasi untuk menganalisis masalah, mencari jalan pemecahan masalah yang menyangkut semua aspek pembelajaran. Inti dan proses pembelajaran adalah kegiatan pembelajaran, maka proses pembelajaran harus mampu mengupayakan bagaimana siswa dapat belajar, sehingga efektivitas pembelajaran sangat tergantung pada efektivitas siswa dalam belajar. Dengan demikian sudah seharusnya pendidik mampu menciptakan kondisi pembelajaran yang efektif, efisien, dan menyenangkan dengan mengoptimalkan peran teknologi pembelajaran.

Dalam prakteknya teknologi pembelajaran mempunyai peranan yang sangat penting bagi dunia pendidikan dewasa ini (Fitri, 2020). Perkembangan teknologi memungkinkan peserta didik untuk mengakses dan mencari bahan pembelajaran dengan mudah dan cepat. Berbagai *platform* atau aplikasi pembelajaran pun sudah banyak dikembangkan untuk membantu proses pembelajaran yang dapat diakses melalui telepon genggam sehingga praktis dan mudah digunakan. Gheytsi et al (dalam Krisna & Marlinda, 2020) menjelaskan bahwa pembelajar yang banyak berinteraksi dengan *platform* atau aplikasi di telepon genggam lebih mudah memahami isi teks bacaan.

Platform yang dapat digunakan untuk mendukung proses pembelajaran adalah *google classroom*, yang merupakan salah satu layanan *google for education*. *Google classroom* adalah platform pembelajaran multifitur yang dikembangkan oleh *google* untuk mendukung sistem pembelajaran dengan tujuan menyederhanakan pembuatan, pendistribusian dan penilaian maupun evaluasi materi dan tugas-tugas dengan sistem/konsep ramah lingkungan dengan pembatasan pemakaian kertas (*paperless*). *Google classroom* dapat diakses melalui

2 cara yaitu melalui *website* dan aplikasi. Penggunaan *google classroom* nantinya akan dibantu menggunakan *platform* lainnya seperti *google meet* untuk melakukan presentasi dan *google formulir* dalam proses evaluasi pembelajaran. *Platform* ini dipilih untuk mengatasi masalah keefektifan waktu selama proses pembelajaran. Hal ini berdasarkan penelitian sebelumnya yang sudah membuktikan bahwa *google classroom* dapat membantu guru membuat siswa lebih tepat waktu dalam pengumpulan tugas. *Google classroom* juga memiliki ketertarikan dan keunikan sendiri, maka penulis berharap *platform* tersebut dapat mengatasi kebosanan siswa dan diharapkan juga mampu meningkatkan aktivitas belajar siswa selama pembelajaran. Berdasarkan uraian tersebut, dalam penelitian ini akan mengkaji pengaruh model *problem based e-learning* terhadap motivasi berprestasi dan hasil belajar informatika pada siswa SMP. Penggunaan model pembelajaran ini diharapkan dapat membantu proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan optimal sehingga dapat meningkatkan motivasi berprestasi dan hasil belajar peserta didik.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan pemaparan diatas, maka dapat diidentifikasi masalah yang muncul dalam pembelajaran informatika sebagai berikut :

1. Model pembelajaran yang digunakan belum berpusat pada peserta didik dan belum maksimal dalam memanfaatkan teknologi, dimana peran peserta didik masih sebagai penerima materi ajar yang bersifat pasif. Pemilihan model pembelajaran dan penggunaan teknologi setidaknya mampu dimanfaatkan secara maksimal sehingga peserta didik terlibat aktif dalam proses pembelajaran.

2. Motivasi berprestasi siswa masih rendah, hal ini terlihat dari menurunnya ranking peserta didik yang diperolehnya di dalam kelas, kurangnya tanggung jawab terhadap tugas yang diberikan, serta rendahnya minat peserta didik untuk mengikuti berbagai perlombaan baik dalam bidang akademik maupun non akademik. Khususnya lomba dalam bidang teknologi belum pernah diikuti oleh peserta didik selama 2 tahun belakangan.
3. Hasil belajar informatika masih rendah, hal ini terlihat dari masih banyak peserta didik yang mendapatkan nilai dibawah kriteria ketuntasan minimal. Hal ini dikarenakan proses pembelajaran masih didominasi oleh guru dan kurang melibatkan peserta didik, sehingga peserta didik tidak memiliki kesempatan untuk mengemukakan pendapat atau gagasannya dan mengaplikasikan kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik itu sendiri.

1.3 Pembatasan Masalah

Batasan masalah yang terdapat dalam penelitian yang akan dilakukan adalah sebagai berikut :

1. Motivasi berprestasi yang diukur dalam penelitian ini yaitu peningkatan prestasi khususnya perolehan ranking di dalam kelas, tanggung jawab terhadap tugas yang diberikan, serta keterlibatan peserta didik dalam berbagai ajang perlombaan.
2. Hasil belajar yang digunakan untuk mengukur ketercapaian hasil belajar ialah pada aspek ranah kognitif siswa. Cara memperoleh hasil belajarnya ialah dari nilai dengan diadakannya pretes dan postes.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah.

1. Apakah terdapat pengaruh penggunaan model *problem based e-learning* terhadap motivasi berprestasi dan hasil belajar siswa secara bersama-sama pada kelas VIII di SMPN 1 Abiansemal?
2. Apakah terdapat pengaruh penggunaan model *problem based e-learning* terhadap motivasi berprestasi siswa kelas VIII di SMPN 1 Abiansemal?
3. Apakah terdapat pengaruh penggunaan model *problem based e-learning* terhadap hasil belajar siswa kelas VIII di SMPN 1 Abiansemal?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Mendeskripsikan pengaruh model *problem based e-learning* terhadap motivasi berprestasi dan hasil belajar siswa secara bersama-sama pada kelas VIII di SMPN 1 Abiansemal.
2. Mendeskripsikan pengaruh penggunaan model *problem based e-learning* terhadap motivasi berprestasi siswa kelas VIII di SMPN 1 Abiansemal.
3. Mendeskripsikan pengaruh penggunaan model *problem based e-learning* terhadap hasil belajar siswa kelas VIII di SMPN 1 Abiansemal.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi pihak-pihak yang membutuhkan. Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

1.6.1 Manfaat Teoretis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah referensi pada penelitian selanjutnya terkait model *problem based e-learning*, model *ekspositori e-learning*, motivasi berprestasi dan hasil belajar siswa, guna meningkatkan kualitas pembelajaran kearah yang lebih baik khususnya dalam mata pelajaran informatika.

1.6.2 Manfaat Praktis

a. Bagi Peserta Didik

- 1) Membantu peserta didik untuk dapat menemukan masalah dari suatu peristiwa yang nyata, mengumpulkan informasi melalui strategi yang telah ditentukan sendiri untuk mengambil satu keputusan pemecahan masalahnya
- 2) Membantu peserta didik dalam mengembangkan kemampuan berpikir
- 3) Model *problem based e-learning* dapat menumbuhkan keaktifan dalam belajar
- 4) Peserta didik dapat memiliki keterampilan belajar mandiri (*skills for independent learning*).
- 5) Membiasakan peserta didik untuk tidak terjebak pada solusi atas pikiran yang sempit.

b. Bagi Pendidik

- 1) Dapat digunakan sebagai alternatif melaksanakan pembelajaran menggunakan model *problem based e-learning* untuk diterapkan dalam pembelajaran Informatika
- 2) Membantu pendidik mengaitkan materi pelajaran (*content*) dengan situasi dunia nyata siswa (*context*)
- 3) Membantu pendidik untuk menerapkan pembelajaran yang berpusat pada siswa sesuai tuntutan kurikulum

c. Bagi Kepala Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan gambaran kepada kepala sekolah terkait motivasi berprestasi dan hasil belajar informatika siswa melalui penerapan model *problem based e-learning*, sehingga dapat dijadikan masukan untuk lebih mengembangkan sistem pendidikan yang ada dalam rangka meningkatkan sumber daya manusia (SDM) yang berkualitas serta bisa diambil kebijakan strategis terkait peningkatan kualitas pembelajaran.

d. Bagi Peneliti

Menambah pengalaman dan pengetahuan bagi peneliti untuk mengetahui pengaruh model *problem based e-learning* terhadap motivasi berprestasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran informatika pada siswa SMP dan untuk menambah pengalaman dalam mendidik sebagai seorang pendidik.