BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dalam kehidupan bermasyarakat, manusia merupakan makhluk yang istimewa. Manusia merupakan makhluk yang berbeda dari pada makhluk yang lainnya, manusia memiliki akal, budipekerti serta dilengkapi dengan pengetahuan. Dengan adanya akal dan pengetahuan yang dimiliki manusia haruslah dikembangkan dengan sebaiknya.

Manusia dapat menyerap ilmu pengetahuan dari kehidupan bermasyarakat dan lingkungan sekitar yang disebut dengan menerapkan pendidikan nonformal namun jika hanya itu pastilah tidak cukup. Karena itu, manusia memerlukan sebuah pendidikan formal yang lebih membantunya untuk mengasah kemampuan dan mengembangkan keterampilan yang dimiliki.

Ada 3 tahapan pendidikan formal yang harus diikuti yaitu pendidikan sekolah dasar (SD), pendidikan sekolah menengah pertama (SMP), dan pendidikan sekolah menengah atas (SMA) ataupun pendidikan sekolah menengah kejuruan (SMK). Sekolah sering melakukan pembelajaran tatap muka yang dilakukan oleh pendidik dengan peserta didik. Selain itu terdapat cara lain yang bisa dilakukan oleh seorang pendidik untuk mempermudah menyampaikan materi agar peserta didik dapat memahami pelajaran yang diberikan.

Pada umumnya pembelajaran dilakukan secara tatap muka. Akan tetapi saat ini dengan adanya pandemi covid-19 membuat proses belajar-mengajar mengalami kendala. Akibatnya seluruh sektor kegiatan mulai dari ekonomi,

politik, sosial hingga pendidikan mengalami kesulitan dikarenakan adanya penerapan pembatasan skala besar atau dilarangnya masyarakat untuk berkumpul diruang publik. Oleh karena itu pendidik tidak dapat lagi menyampaikan materi melalui proses belajar-mengajar tatap muka.

Sebagai seorang pendidik harus mampu untuk selalu menyampaikan pengetahuan kepada peserta didiknya. Dengan kemajuan teknologi informasi sekarang ini akhirnya pembelajaran dilakukan secara *e-Learning*. Menurut Susanti & Sholeh dalam Setyaningsih. Dkk. (2019) *e-learning* merupakan sistem pembelajaran yang dikonversikan dari system Pendidikan konvensional kedalam system digital melalui internet. *E-learning* sangat memudahkan dalam kegiatan belajar dan mengajar di hampir semua perguruan tinggi karena mahasiswa sekarang yang merupakan pemuda milenial sangat menginginkan sesuatu yang mudah dimiliki dan diakses dimanapun dan kapanpun dengan gadget.

Pada dasarnya *E-learning* yang dilakukan di SMA N 3 Ketapang menggunakan aplikasi *group whatsapp*. Namun pastinya dengan menggunakan pembelajaran *E-learning* ini memiliki kendala, satu diantaranya peserta didik mengalami masalah dalam memahami pelajaran. Sehingga hasil belajar dari peserta didik juga mengalami penurunan, yang dibuktikan dengan hasil UTS (Ulangan Tengah Semester) kelas XI IPS 3 pada table berikut :

**TABEL 1.1 Hasil UTS Ekonomi Kelas XI IPS 3
SMA N 3 Ketapang**

NAMA	NILAI
A R W	55
A D	75

ARI	60
AES	45
BH	80
DA	50
DSD	35
DHF	75
DJ	70
DMN	60
FV	50
GVH	65
HL	40
HF	85
IP	35
IW	70
IN	45
MA	55
MAAM	85
MD	80
MDP	55
MJ	30
NS	75
RFF	80
RRSA	60
RRN	85
RRC	65
RA	40
RD	70
RW	75
RR	55
S	80
TN	65
TA	55
YY	75
YHTP	80

Sumber : Pendidik ekonomi SMA N 3 Ketapang

Dari data diatas dapat diketahui bahwa dari 36 peserta didik, hanya 13 orang yang mencapai KKM (kriteria ketuntasan minimum) yang mana tidak sampai dari 50% dari total peserta didik, dan sisanya masih berada dibawah KKM itu

sendiri. dengan adanya kendala diatas pendidik mengambil tindakan dengan mencoba menerapkan penggunaan *Google Meet* dalam pembelajaran sehari-hari. *Google Meet* adalah sebuah ciptaan dari *Google Apps*, dimana terdapat banyak kelebihan dari aplikasi ini terutama *Google Meet* menyediakan fitur *video call* yang bisa dilakukan 250 orang aktif dengan menggunakan *smartphone*, PC yang tersambung ke internet. Dan didasarkan dengan pendapat Trianto Ibnu (2017,) yang menyatakan bahwa “Efektivitas pembelajaran dapat dilihat pada prosesnya pembelajaran terjadi, yaitu dengan melihat tanggapannya, saat peserta didik sedang belajar. bisa efektif jika ada hubungan timbal balik antar peserta didik, maka efektif capai tujuan yang sama dengan pendidik. Pembelajaran yang efektif membutuhkan infrastruktur dan media yang tepat untuk bisa membantu mencapai tujuan”(h.21). Oleh karena itu penulis tertarik untuk mengambil judul penelitian mengenai “ Efektivitas E-Learning Berbasis Aplikasi *Google Meet* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di SMA N 3 Ketapang.”.

Dengan dilakukannya penelitian ini diharapkan dapat memberikan pandangan mengenai Efektivitas Aplikasi *Google Meet* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMA N 3 Ketapang.

B. Rumusan Masalah

Adapun yang menjadi bahasan didalam penelitian ini yaitu mengenai “Efektivitas *E-Learning* Berbasis Aplikasi *Google Meet* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di SMA N 3 Ketapang”. Untuk

memudahkan ruang lingkup penelitian, maka masalah khusus dalam rumusan masalah penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana hasil belajar peserta didik tanpa menggunakan aplikasi *Google Meet* pada mata pelajaran ekonomi di SMA N 3 Ketapang?
2. Bagaimana hasil belajar peserta didik dengan menggunakan aplikasi *Google Meet* pada mata pelajaran ekonomi di kelas SMA N 3 Ketapang?
3. Apakah penggunaan aplikasi *Google Meet* efektif untuk meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran ekonomi di kelas SMA N 3 Ketapang?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan hal-hal yang berkenaan dengan:

- a. Untuk mengetahui hasil belajar peserta didik tanpa menggunakan aplikasi *Google Meet* pada mata pelajaran ekonomi di SMA N 3 Ketapang
- b. Untuk mengetahui hasil belajar peserta didik dengan menggunakan aplikasi *Google Meet* pada mata pelajaran ekonomi di SMA N 3 Ketapang
- c. Untuk mengetahui efektif atau tidaknya aplikasi *Google Meet* efektif untuk meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran ekonomi di SMA N 3 Ketapang

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan beberapa manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini bisa memberikan tambahan wawasan dan pengetahuan terutama mengenai Efektivitas *E-Learning* Berbasis Aplikasi *Google Meet* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di SMA N 3 Ketapang.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Pendidik

Penelitian ini bisa menjadi bahan pertimbangan pendidik untuk lebih memonitoring peserta didik dalam penggunaan aplikasi *Google Meet* guna mencapai tujuan pembelajaran yang baik dimana dilihat dari hasil belajar dari peserta didik.

b. Bagi Pihak Sekolah

Penelitian ini bisa membagikan informasi kepada sekolah tentang pelaksanaan pembelajaran *E-learning* sehingga sekolah dapat mendukung segala akses yang diperlukan dalam pembelajaran ini, selain itu sekolah juga dapat melakukan pelatihan secara *online* dimana pendidik dan peserta didik sebagai pesertanya agar penggunaan aplikasi *Google Meet* menjadi lebih efektif.

c. Bagi Peserta Didik

Penelitian ini dapat menyampaikan keterbukaan kepada peserta didik mengenai kendala yang mereka hadapi selama pembelajaran daring terutama dalam penggunaan aplikasi *Google Meet* agar hasil belajar mereka tidak menurun.

d. Bagi Penulis

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai penulisan karya ilmiah yang dipersembahkan penulis untuk seluruh pihak terkait dan juga dapat digunakan penulis sebagai gambaran dalam penggunaan aplikasi *Google Meet* terhadap hasil belajar peserta didik.

E. Ruang Lingkup Penelitian dan Definisi Operasional

Ruang lingkup penelitian adalah sebuah cara untuk mempertegas arah penelitian supaya pembaca tidak salah paham dalam permasalahan dan judul yang diangkat. Untuk mempertegas batasan masalah pada penelitian ini, maka perlu dijelaskan ruang lingkup penelitian tenrkait permasalahan yang akan diteliti. Ruang lingkup penelitian mengenai permasalahan yang akan diteliti. Penelitian ini akan dilakukan di SMA N 3 Ketapang.

1. Variabel Penelitian

Menurut Sugiyono (2012) “Variabel penelitian ialah atribut, sifat, atau nilai suatu objek atau aktivitas yang mengalami perubahan tertentu, peneliti dapat menerapkan perubahan tersebut pada penelitian dan kemudian menarik kesimpulan.”(h.59). Sedangkan menurut Suharsimi Arikunto (2012), “Variabel ialah Apa yang menjadi objek penelitian atau

fokus penelitian”(h.96). Dengan demikian dapat dilihat bahwa variabel ialah suatu objek atau suatu bahasan kegiatan yang menjadi pusat perhatian untuk diteliti lebih lanjut dan dapat diuji suatu kebenarannya serta ditarik kesimpulannya.

Dari pemaparan tersebut, maka variabel pada penelitian ini merupakan hasil belajar pada mata pelajaran ekonomi. Didalam penelitian ini, terdapat dua variabel, variabel bebas (X) yaitu efektivitas *e-learning* berbasis aplikasi *Google Meet* dan variabel terikat (Y) yaitu hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran ekonomi di SMA Negeri 3 Ketapang.

a. Variabel Bebas (X)

Menurut Hadari Nawawi dalam M. Sukri (2011), variabel bebas adalah “Beberapa gejala atau faktor yang menentukan atau mempengaruhi adanya atau munculnya gejala atau faktor atau faktor lain Gejala atau faktor atau faktor tersebut merupakan gejala atau faktor atau faktor yang kedua, yang disebut variabel dependen.” (hal. 6).

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah “efektivitas *e-learning* berbasis aplikasi *Google Meet*”. Dengan indikatornya adalah :

- (1) Mampu menerapkan model pembelajaran
- (2) Keaktifan peserta didik dalam pembelajaran
- (3) Mampu menciptakan kreatifitasnya dalam pembelajaran

Indikator ini dibuat untuk mengontrol proses pembelajaran serta jalannya penelitian dan bukan untuk menjadi pengukur dalam variable X.

b. Variabel terikat (Y)

Menurut Sugiyono (2012): “variabel terikat ialah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karenanya variabel bebas” (h.39). Variabel terikat dalam penelitian ini adalah “Meningkatkan hasil belajar peserta didik (Y)”. Sub variabelnya adalah :

- (1) Pemahaman peserta didik tentang *e-learning* berbasis aplikasi *Google Meet*.
- (2) Keinginan peserta didik untuk menjadi lebih aktif dalam *e-learning* berbasis aplikasi *Google Meet*.
- (3) Mampu menemukan cara belajar peserta didik yang lebih kreatif dalam *e-learning* berbasis aplikasi *Google Meet*.

Sub variabel ini digunakan untuk mengontrol proses pembelajaran saat penelitian berlangsung.

2. Definisi Operasional

Untuk memahami lebih jelas tentang penelitian ini supaya tidak terjadi kesalahan saat memaknai beberapa istilah yang peneliti gunakan pada penelitian ini maka peneliti akan menjelaskan beberapa hal sebagai berikut:

- a. *E-learning* berbasis aplikasi *Google Meet* adalah pembelajaran dalam jaringan dengan menggunakan aplikasi *Google Meet* dengan menggunakan komputer, laptop, atau *smartphone* yang tersambung dengan internet.

- b. Hasil belajar ialah suatu pencapaian yang didapat peserta didik dan biasanya berupa angka pada akhir pembelajaran yang dinilai dari segi kognitif peserta didik..