

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Awal tahun 2020, pandemi Covid-19 mulai masuk di Negara Indonesia. Pandemi Covid-19 ini berdampak dalam berbagai sektor, oleh karena itu untuk menghentikan penyebaran Covid-19 maka pemerintah menetapkan kebijakan baru yaitu seluruh warga dihimbau untuk jaga jarak (*physical distancing*) serta menjauhi kerumunan dan bermacam kegiatan pertemuan yang memunculkan kerumunan.¹ Pemerintah mempraktikkan kebijakan untuk dirumah saja, segala macam kegiatan atau aktivitas apapun yang berkaitan dengan perkumpulan ataupun pertemuan diganti dengan pertemuan secara daring (*online*). Kebijakan tersebut juga diterapkan dalam sektor pendidikan, Kemendikbud mendukung pemutusan penyebaran Covid-19 dengan mengeluarkan kebijakan mengenai proses pembelajaran dilakukan secara daring.² Salah satu kebijakan tersebut yaitu aktivitas belajar mengajar di sekolah diganti menjadi pembelajaran berplatform jaringan (daring) atau sering disebut dengan *e-learning*.

Pada situasi semacam ini seluruh guru ataupun pengajar untuk mengubah media pembelajaran memakai *e-learning* ataupun secara *online*.

Berbagai program dipakai buat melaksanakan pengajaran alhasil butuh

¹ Covid.kemkes.go.id. 2020. Status Harian Covid-19 di Indonesia.

² Pusdiklat Kemdikbud. 2020. Surat Edaran Mendikbud No 4 Tahun 2020 Tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan Dalam Masa Darurat Penyebaran Corona Virus Disease (Covid-19). Pusdiklat Pegawai Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. <https://pusdiklat.kemdikbud.go.id>

dibantu dengan sarana pembelajaran yang bagus serta pemanfaatan teknologi data.³ Semua siswa diharapkan untuk memakai perlengkapan komunikasi semacam *handphone* dengan bijaksana untuk mensupport media pembelajaran. Pembelajaran daring dengan melihat wajah siswa dan guru lewat aplikasi jadi perihal yang sangat bermanfaat untuk memutuskan penyebaran Covid- 19 dan melindungi kesehatan dan keamanan jiwa guru serta siswa dari terpaparnya virus itu.⁴

Berkembang pesatnya teknologi informasi (TI), menjadi tuntutan mekanisme pembelajaran berbasis teknologi informasi tidak dapat dielakan, khususnya di bidang pendidikan. Pembelajaran *e-learning* saat ini dirasa sangat diperlukan dalam proses pembelajaran di sekolah. Menjaga kualitas *e-learning* dalam proses penggunaan secara berkelanjutan dapat meningkatkan proses pembelajaran agar tujuan pendidikan tetap tercapai.⁵ Dengan demikian, pada proses pembelajaran media *e-learning* dapat menjadi sarana media yang tepat dan mudah diakses.

Media pembelajaran merupakan perangkat yang digunakan untuk menyalurkan suatu informasi dari sumber yang terpercaya, adanya media pembelajaran ini dapat mempermudah guru untuk menyampaikan materi (informasi) kepada peserta didik sehingga pembelajaran menjadi lebih

³ Rusman, 2012. Model-model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru, RajaGrafindo Persada, Jakarta.

⁴ Jamaluddin, D., Ratnasih, T., Gunawan, H., & Panjiah, E. (2020). Pembelajaran Daring Masa Pandemi Covid-19 Pada Calon Guru: Hambatan, Solusi, dan Proyeksi. Karya Tulis Ilmiah, Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat UIN Sunan Gunung Djati, hal.1-8.

⁵ Suharyanto dan Adele H. I, *Penerapan E-learning Sebagai Alat Bantu Mengajar Dalam Dunia Pendidikan*. (Jurnal Ilmiah Widya Volume 3, Nomor 4, 2016), hal. 17.

efektif.⁶ Berdasarkan pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *e-learning* membawa inovasi baru dalam proses pembelajaran. Peserta didik dapat mendengarkan dan ikut berperan aktif secara langsung dengan menggunakan teknologi. Penggunaan teknologi dapat menarik daya tarik, minat, dan memotivasi peserta didik pada proses pembelajaran. Salah satu *e-learning* yang sering digunakan dalam pembelajaran yaitu *edmodo*. Penggunaan *Edmodo* pada sistem pendidikan akan mempengaruhi proses pendidikan dan membawa pada perubahan yang lebih baik dan inovatif. Pembelajaran melalui *edmodo* dapat menambahkan kreativitas peserta didik, hal ini dikarenakan materi yang didapat dan proses pembelajarandilakukan tidak hanya terpusat pada guru, akan tetapi peserta didik dapat menemukan dan memperoleh pengetahuan tambahan lainnya dari *e-learning* itu sendiri. Selain itu, penggunaan *edmodo* diharapkan mampu meningkatkan kemampuan kognitif siswa terhadap hasil belajar.⁷ *Edmodo* dilengkapi dengan fitur-fitur yang menarik sehingga menumbuhkan minat peserta didik untuk menggunakannya, sehingga dapat memotivasi peserta didik untuk semangat belajar memahami materi dan pembelajaran menjadi bermakna.

Pembelajaran bermakna dapat ditinjau dari hasil belajar maksimal yang diperoleh selama proses pembelajaran. Hasil belajar maksimal merupakan hasil penilaian akhir yang dilakukan setelah materi yang

⁶ Nizwardi Jlinus dan Ambiyar, *Media dan Sumber Pembelajaran*. (Jakarta: Kencana, 2016), hal.4.

⁷ Rudy Haryadi, dkk, *Pengaruh Media Pembelajaran E-learning Terhadap Hasil Belajar siswa*. (At- ta'lim Volume 7, Nomor 1, 2021), hal. 69.

disampaikan selesai, penilaian ini dapat dilakukan secara berulang-ulang. Hasil belajar yang baik menandakan tujuan dari pelaksanaan pembelajaran yang diharapkan telah tercapai dengan baik dan maksimal. Selain itu, pembelajaran yang bermakna dapat meningkatkan cara berpikir kritis dan perilaku yang baik, hal ini dikarenakan peserta didik dapat pemahaman konsep yang diperoleh selama proses pembelajaran akan tersimpan dalam jangka panjang atau bahkan tidak akan hilang, sehingga pembelajaran bermakna dan hasil belajar yang maksimal dapat mempengaruhi peserta didik dalam membentuk individu yang terus berkembang menjadi lebih baik dan berprestasi.⁸

Pengukuran dan penilaian akhir dalam pendidikan formal merupakan tahap yang penting untuk dilakukan pada akhir proses pembelajaran. Oleh karena itu, pada akhir kegiatan belajar mengajar wajib dilakukan penilaian uji pemahaman atau sering disebut dengan evaluasi, hal ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui hasil belajar dan tingkat pemahaman peserta didik. Guru memiliki peran penting pada tahap ini, guru dapat membantu peserta didik untuk mencapai pembelajaran yang berkualitas dengan hasil belajar yang maksimal. Peran penting guru diantaranya meliputi, pengolahan komponen pembelajaran, penyusunan RPP, penyampaian materi, pengolahan pembelajaran, pendampingan dan evaluasi, agar proses pembelajaran berjalan dengan lancar dan secara

⁸ Sulastrri, Imran, dan Arif Firmansyah, *Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Strategi Pembelajaran Berbasis Masalah Pada Mata Pelajaran IPS di Kelas V SDN 2 Limbo Makmur Kecamatan Bumi Raya*. (Jurnal Kreatif Tadulako Online Vol. 3 No. 1), hal.92.

optimal dapat memberikan hasil sesuai dengan tujuan yang ditetapkan.

Hasil penelitian sebelumnya, menunjukkan bahwa hasil pembelajaran dengan menggunakan bantuan *edmodo* memperoleh hasil yang baik dan dapat meningkatkan pengetahuan. *Edmodo* dilengkapi dengan fitur-fitur yang mendukung proses pembelajaran seperti fitur kuis, tugas atau diskusi kelompok, dan kolom materi.⁹ Hal tersebut dapat mempermudah guru dan peserta didik untuk melakukan proses pembelajaran yang bermakna. Penggunaan *edmodo* merupakan bentuk upaya untuk memperbaiki kegiatan pembelajaran yang dirasa kurang optimal.

Berdasarkan uraian diatas, sehingga menyebabkan perlu dilakukan penelitian mengenai pengaruh media *e-learning* pada materi larutan elektrolit dan non elektrolit. Penerapan pembelajaran *e-learning* melalui *edmodo* memberikan dampak positif untuk peserta didik yaitu peserta didik mampu mengakses materi dan mengikuti pembelajaran dengan fleksibel. Materi yang digunakan dalam penelitian ini yaitu materi larutan elektrolit dan non elektrolit. Hal ini dikarenakan sebagian besar peserta didik menganggap bahwa mata pelajaran kimia itu sulit dan menakutkan. Hal ini terlihat pada peserta didik yang pasif dan bosan pada proses pembelajaran berlangsung, kesulitan memahami materi, dan tidak mengerjakan tugas. Bahkan terdapat peserta didik yang tidak mengikuti pembelajaran kimia dikarenakan tidak mengerjakan tugas karena merasa kesulitan. Apabila hal

⁹ Barra Pradja, dkk. *Pengaruh Pembelajaran Berbasis E Learning dengan Aplikasi Edmodo terhadap Hasil Belajar Siswa SMA*. (Diskusi Panel Nasional Pendidikan Matematika, Vol. 5, 2019), hal 141.

ini terus berlanjut, peserta didik akan kesulitan dalam memahami kimia dan materi kimia menjadi mata pelajaran yang menakutkan.

Selain materi yang abstrak dan media pembelajaran yang kurang memadai, penerapan metode pembelajaran dapat mempengaruhi hasil belajar. Sesuai tuntutan kurikulum 2013 proses pembelajaran harus terpusat pada peserta didik, akan tetapi berdasarkan informasi yang didapat bahwa sekolah masih menerapkan metode pembelajaran yang berpusat pada guru, sehingga peserta didik tidak dapat terlibat aktif. Dengan demikian, diperlukan penerapan metode pembelajaran yang dapat melibatkan peserta didik dan membantu peserta didik menghubungkan materi dengan fenomena dalam kehidupan sehari-hari.¹⁰ Hal tersebut diharapkan peserta didik dapat tertarik pada pembelajaran kimia dan menambah tingkat pemahaman.

Oleh karena itu, perlu adanya dukungan media dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan pembelajaran mandiri, kreatif dan efektif.¹¹ Berdasarkan pemaparan diatas, maka pada pembelajaran kimia diperlukan beberapa metode pembelajaran salah satunya menggunakan *e-learning* yang digunakan melalui *edmodo*. Berdasarkan uraian pemikiran diatas, peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul **Pengaruh**

¹⁰ Azizah. *Pengaruh Model Pembelajaran Daring Terhadap Hasil Belajar Siswa Materi Larutan Elektrolit Dan Nonelektrolit Semester Genap Tahun Ajaran 2019/2020*. (Serambi Konstruktivis , Volume 2, No.2, 2019), hal. 29

¹¹ Anna Juniar, dkk. *Pengaruh Media E-Learning Berbasis Weblog Pada Pembelajaran Model Kooperatif Tipe Tps (Think Pair Share) Terhadap Hasil Belajar Kimia Siswa Pada Pokok Bahasan Struktur Atom Dan Sistem Periodik Unsur*. (Jurnal Pendidikan Kimia, Volume 6, Nomor 1, 2014).

Pembelajaran *E-learning* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Larutan Elektrolit dan Non Elektrolit Kelas X SMAN 1 Plemahan.

B. Identifikasi dan Pembatasan Masalah

Berdasarkan memaparan latar belakang, diuraikan menjadi beberapa identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Pemanfaatan media saat kegiatan pembelajaran masih kurang optimal
2. Pembelajaran masih terbatas ruang dan waktu, sehingga hal ini menyebabkan pembelajaran di kelas kurang efektif dan efisien.
3. Peserta didik mengalami kesulitan pada mata pelajaran kimia, sehingga hasil belajar peserta didik kurang maksimal dan perlu perbaikan pada proses pembelajaran.

Berdasarkan dari identifikasi masalah yang telah dipaparkan, peneliti membatasi menjadi:

1. Pemanfaatan media dalam proses pembelajaran kurang maksimal, maka diperlukan pemanfaatan media berbasis *e-learning* melalui *edmodo* dengan penggabungan kegiatan pembelajaran
2. Materi yang ditampilkan pada *edmodo* terbatas pada materi larutan elektrolit dan non elektrolit
3. Peserta didik diharapkan mencapai hasil belajar dengan tuntas sesuai dengan kompetensi dasar yang mencakup ranah kognitif minimal C1-C5.

C. Rumusan Masalah

Apakah pembelajaran *e-learning* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran kimia materi larutan elektrolit dan non elektrolit

siswa kelas X SMAN 1 Plemahan Tahun pelajaran 2021/2022?

D. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh pembelajaran *e-learning* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran kimia materi larutan elektrolit dan non elektrolit siswa kelas X SMAN 1 Plemahan Tahun pelajaran 2021/2022.

E. Hipotesis Penelitian

H_0 Tidak ada pengaruh pembelajaran *e-learning* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran kimia materi larutan elektrolit dan non elektrolit siswa kelas X SMAN 1 Plemahan tahun pelajaran 2021/2022.

H_1 Ada pengaruh pembelajaran *e-learning* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran kimia materi larutan elektrolit dan non elektrolit siswa kelas X SMAN 1 Plemahan tahun pelajaran 2021/2022.

F. Kegunaan Penelitian

4. Secara Teoritis

Mampu menambah wawasan dan mampu menjadikan tambahan dalam dunia pendidikan serta memberikan gambaran tentang pengaruh pembelajaran *e-learning* melalui *edmodo* pada materi larutan elektrolit dan nonelektrolit.

5. Secara Praktis

a. Bagi Peserta Didik

Mampu menciptakan kondisi belajar yang lebih menarik dan mampu meningkatkan kreativitas pada kegiatan belajar, sehingga mampu meningkatkan pemahaman dan hasil belajar.

b. Bagi Guru

Diharapkan mampu memberikan inovasi kepada pendidik untuk alternatif pemanfaatan media yang akan digunakan pada proses pembelajaran. Selain itu, mengembangkan wawasan dan pengetahuan pendidik mengenai media pembelajaran berbasis informasi dan teknologi.

c. Bagi Peneliti

Diharapkan mampu menambah khazanah ilmu pengetahuan dan bahan kajian untuk melakukan penelitian lebih dalam berkaitan dengan pemanfaatan media pembelajaran *e-learning*.

G. Penegasan Istilah

6. Penegasan Konseptual

- a. Pembelajaran merupakan proses interaksi langsung dalam proses pembelajaran dengan tujuan untuk memperoleh segala informasi dan pengetahuan.¹²
- b. *E-learning* merupakan proses pembelajaran dengan bantuan alat atau media berbasis digital elektronik.¹³

¹² Moh Suardi, *Belajar dan Pembelajaran*. (Yogyakarta: deepublish, 2018), hal. 7.

¹³ Munir, *Kurikulum Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*, (Bandung: Alfabeta, 2008), hal. 164.

- c. Hasil belajar merupakan tingkat ukuran kemampuan yang diperoleh peserta didik selama kegiatan pembelajaran, kemampuan tersebut dapat diukur melalui evaluasi akhir.¹⁴
- d. Larutan elektrolit dan non elektrolit merupakan materi ini membahas mengenai konsep, sifat, fenomena, daya hantar listrik.¹⁵

7. Penegasan Operasional

- a. Pembelajaran merupakan suatu proses yang terjadi pada lingkungan belajar yang menimbulkan interaksi antara pendidik dan peserta didik untuk menambah pengetahuan dan saling berbagi informasi.
- b. *E-learning* merupakan inovasi baru dalam kegiatan belajar mengajar dengan memanfaatkan media pembelajaran yang berbasis digital elektronik dan dalam melaksanakan sistemnya memerlukan internet.
- c. Hasil belajar merupakan pencapaian yang kita dapatkan selama mencari ilmu, seberapa pahamkah kita dengan materi yang disampaikan dan apakah kita sudah mampu mempraktikannya menerapkan dalam kehidupan nyata.
- d. Larutan elektrolit dan non elektrolit merupakan materi yang bersifat abstrak dan memerlukan pemahaman secara kontekstual.

¹⁴ Sulastri, Imran, dan Arif Firmansyah, *Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Strategi Pembelajaran Berbasis Masalah Pada Mata Pelajaran IPS di Kelas V SDN 2 Limbo Makmur Kecamatan BumiRaya*. (Jurnal Kreatif Tadulako Online Vol. 3 No. 1), hal.92.

¹⁵ Juari Santosa, S, Sudiono, S., dan Pranowo, D, *KIMIA untuk SMA dan MA*. (Klaten: PT IntanPariwara, 2007). hal.132.

H. Sistematika Pembahasan

Tahapan-tahapan penulisan skripsi dengan tujuan untuk mempermudah pembaca dalam memahami tujuan dan pembahasan penelitian diuraikan pada sistematika pembahasa, maka peneliti menyusun skripsi ini dengan tahapan sebagai berikut :

8. Bab I tersusun dari uraian latar belakang masalah yang akan diteliti, identifikasi dan pembatasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, hipotesis penelitian, penegasan istilah dan sistematika pembahasan.
9. Bab II tersusun mengenai landasan teori-teori yang akan digunakan pada penelitian.

Landasan tersebut terdiri dari deskripsi teori, kerangka berfikir, dan penelitian terdahulu.
10. Bab III tersusun mengenai metode-metode yang digunakan dalam proses penelitian yang meliputi prosedur, variabel penelitian, populasi dan sampel, kisi-kisi instrumen, instrumen penelitian, sumber data, teknik pengumpulan data, dan teknik analisis data.
11. Bab IV tersusun mengenai hasil penelitian yang meliputi deskripsi informasi dan pengujian hipotesis.
12. Bab V tersusun mengenai pembahasan dari hasil penelitian
13. BAB VI tersusun dari kesimpulan dan saran