

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu bidang yang sangat penting bagi kehidupan suatu bangsa, karena tingkat kemajuan suatu bangsa yaitu dalam bidang pendidikan. Pendidikan merupakan sarana dan wahana yang strategis didalam pengembangan sumber daya manusia. Pendidikan harus mendapat perhatian yang lebih baik dari pemerintah maupun dari pengelola pendidikan itu sendiri. Berbagai upaya dilakukan oleh pengelola pendidikan untuk mengelola dan mengembangkan pendidikan di negara ini dalam rangka meningkatkan prestasi belajar siswa dengan mengoptimalkan seluruh sumber daya yang tersedia.

Peningkatan kualitas pendidikan dapat dilakukan dengan memperbaiki kualitas pembelajaran dan untuk meningkatkan minat siswa. Guru dituntut untuk menjadikan pelajaran lebih inovatif yang dapat mendorong siswa untuk belajar lebih optimal, baik belajar mandiri maupun dalam pembelajaran di kelas dengan metode yang inovatif. Media pembelajaran yang sesuai dengan zaman menuntut penguasaan untuk membantu proses pembelajaran agar mampu mendukung proses belajar mengajar.

Indonesia perlu meningkatkan kualitas keterampilan tenaga kerja dengan teknologi digital, termasuk dalam dunia pendidikan. Era industri 4.0 menuntut seorang pendidik untuk menjadi pendidik 4.0. Keterampilan abad 21 harus dimiliki serta berbagai macam teknologi sudah seharusnya diterapkan dalam pengajaran di kelas. Kompetensi abad 21 menuntut agar siswa terlibat langsung dalam proses

pembelajaran yang memanfaatkan internet. Siswa bukan hanya sebatas mencari informasi, tetapi juga melaksanakan pembelajaran secara online. Sesuai dengan UU No. 11 tahun 2019 tentang Sistem Nasional Ilmu Pengetahuan dan Teknologi Pasal 3 dikatakan bahwa:

“Sistem nasional ilmu pengetahuan dan teknologi bertujuan memajukan dan meningkatkan kualitas pendidikan, penelitian, pengembangan, pengkajian, dan penerapan ilmu pengetahuan dan teknologi yang menghasilkan invensi dan inovasi.”

Implementasi teknologi digital modern dalam pendidikan, baik tatap muka, campuran, maupun online, telah dibahas oleh para peneliti, pendidik, pemerintah, dan pemangku kepentingan selama dua dekade terakhir. Roda pendidikan harus sejalan dengan perkembangan teknologi, implementasi teknologi digital dalam berbagai bentuk pembelajaran menjadi fokus utama bagi para pemangku kepentingan dalam dunia pendidikan. Salah satu penerapannya dengan menerapkan pembelajaran berbasis *e-learning* yang memanfaatkan teknologi dan jaringan internet dalam pembelajaran.

Industri pendidikan telah memanfaatkan tren ini dengan mengintegrasikan metode baru seperti kolaborasi virtual, aplikasi pembelajaran seluler, dan teknologi pembelajaran yang ditingkatkan. Sebelum wabah COVID-19 banyak studi, konferensi, dan seminar diadakan dengan topik pembelajaran online, campuran, dan jarak jauh, yang bertujuan untuk melengkapi lingkungan kelas tradisional. Adanya teknologi yang merupakan penunjang dalam pembelajaran, menjadikan pemanfaatan teknologi sebagai pendukung proses belajar secara *e-learning* mampu menjawab tantangan guru di abad 21 dalam menyampaikan materi yang harus sesuai jadwal kegiatan program semester. Sistem *e-learning* adalah *platform* yang menyediakan

alat dan layanan yang diperlukan untuk mengaktifkan dan meningkatkan pendidikan (Alerkait & Alduaij, 2024).

E-learning memiliki peran krusial dalam persaingan antar bangsa di era saat ini. Kebutuhan akan *e-learning* telah meningkat dari tahun ke tahun, perkembangan pesat internet dan teknologi telah mendorong industri pendidikan untuk merangkul sumber belajar berbasis internet dari pendidikan dasar hingga pendidikan tinggi. Saat ini *e-learning* tidak hanya digunakan pada pendidikan tinggi yang berbasis pendidikan jarak jauh (PJJ), namun juga dapat diterapkan sebagai pendukung blended learning. *E-learning* memberikan fleksibilitas proses belajar mengajar dari manapun dan kapan pun. Guru dapat memberikan materi maupun tugas tanpa harus bertemu tatap muka dengan siswanya. Begitu pula dengan siswa, dapat mengakses informasi dengan memanfaatkan jaringan internet yang ada. *E-learning* memungkinkan siswa untuk mengakses materi pembelajaran, berinteraksi dengan guru dan sesama siswa, serta menyelesaikan tugas-tugas akademis melalui *platform* digital.

Pentingnya teknologi dalam kerangka pendidikan tradisional dan online tidak dapat disangkal secara bersamaan, penting untuk mengakui bahwa efektivitas alat *e-learning* dalam pendidikan digital sangat dipengaruhi oleh sifat dan perilaku guru maupun siswa. *E-learning* mencakup berbagai bentuk pembelajaran, seperti kursus online, video pembelajaran, forum diskusi, dan ujian daring. Banyak media yang dapat digunakan dalam *e-learning*, seperti *google classroom*, *moodle*, *canvas*, dan *blackboard collaborate*.

Berbagai upaya dilakukan oleh pengelola pendidikan untuk mengelola dan mengembangkan pendidikan di negara ini dalam rangka meningkatkan prestasi belajar siswa dengan mengoptimalkan seluruh sumber daya yang tersedia. Untuk mencapai tujuan pendidikan dan kemampuan zaman yang menuntut siswa untuk memiliki kecakapan berfikir, kecakapan interpersonal, kecakapan beradaptasi dengan baik, kecakapan ilmiah yang nantinya diperlukan dalam dunia kerja maka dibutuhkan model pengajaran yang sesuai salah satunya adalah model *problem-based learning*. *Problem-based learning* merupakan salah satu model pembelajaran yang dapat menolong siswa untuk meningkatkan keterampilan yang dibutuhkan pada era globalisasi saat ini (Hotimah, 2020).

Pemanfaatan teknologi dan model pembelajaran inovatif ini, membuat guru dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang menarik dan efektif, sambil memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengasah kemampuan mereka. *Problem-based learning* membantu siswa untuk memahami materi yang diajarkan dengan melibatkan siswa secara aktif dalam pembelajaran untuk memecahkan suatu permasalahan serta melatih keterampilan siswa dalam berpikir tingkat tinggi. Disajikannya sebuah masalah, menuntut siswa untuk menggali segala pengetahuan yang dimiliki kemudian memanajemen pengetahuan atau informasi tersebut, memilih informasi atau pengetahuan mana yang dibutuhkan untuk memecahkan masalah.

Hubungan antara *e-learning* dan *problem-based learning* adalah untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih efektif dan interaktif. *E-learning* berbasis masalah menggunakan teknologi informasi dan komunikasi untuk

membantu siswa dalam memecahkan masalah dan menggali informasi baru. *E-learning* dapat membantu siswa dalam mencari informasi yang diperlukan, kemudian *problem-based learning* membantu siswa dalam mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan berpikir kreatif. Model *problem-based learning* yang dikombinasikan dengan aplikasi *e-learning* mampu membantu siswa dalam memecahkan dan menggali kemampuan berpikir kritis serta menimbulkan daya tarik siswa (Setyani & Susilowati, 2022).

Dunia pendidikan khususnya pada tingkat SMA, saat ini menuntut siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran. Pola komunikasi dalam pembelajaran tidak lagi satu arah dengan menempatkan guru sebagai satu-satunya sumber belajar namun guru memiliki peran sebagai fasilitator yang memandu dan mengarahkan siswa dalam proses belajar serta mendayagunakan seluruh sumber daya agar terjadi tindak belajar secara efisien dan efektif.

Berdasarkan hasil observasi yang di lakukan di SMA Negeri 6 Tana Toraja pada 15 Maret 2024 pada mata pelajaran sejarah didapatkan bahwa pada saat pembelajaran berlangsung keterbatasan sumber belajar alternatif seperti buku dan referensi menyebabkan kebiasaan siswa mencatat sambil mendengarkan penjelasan dari guru yang berpotensi mengganggu konsentrasi siswa dan menghambat pemahaman siswa. Kurangnya adopsi pembelajaran kontekstual seperti penggunaan teknologi membuat kurangnya sumber belajar bagi siswa. Observasi ini juga memperlihatkan bahwa kurangnya variasi dalam pendekatan pembelajaran menyebabkan tingkat keterlibatan siswa menurun. *E-learning* menjadi alternatif efektif untuk mengatasi sumber belajar di Sekolah, terutama dalam memberikan

akses informasi yang lebih luas dan fleksibel, sehingga siswa dapat mengakses berbagai bahan ajar, baik teks, audio, maupun visual, yang tidak terbatas hanya pada buku.

Kurangnya pemahaman dan penggunaan teknologi baik guru maupun siswa menjadi hambatan, sehingga materi pembelajaran tidak dapat diakses secara digital dan siswa sulit untuk mengulang pelajaran di rumah jika tidak sempat mencatat materi. Kesenjangan antara cara pembelajaran konvensional dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi menunjukkan urgensi untuk mengambil langkah-langkah inovatif. Penggunaan teknologi *e-learning* menjadi sangat penting agar guru dan siswa dapat mengakses dan berbagi materi pembelajaran secara digital. Peran teknologi pada pembelajaran adalah memfasilitasi terbentuknya hubungan secara kolaboratif dan membangun makna dalam konteks yang lebih mudah dipahami (Agustian & Salsabila, 2021). Penyediaan *platform* pembelajaran online yang mudah diakses dapat membantu mengatasi hambatan akses terhadap materi pembelajaran didalam dan luar kelas.

Pembelajaran sejarah terkenal membosankan dibanding pembelajaran yang lain, namun apabila guru dapat menggunakan media pembelajaran yang menarik akan memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Peran guru sangat penting dalam membentuk sikap siswa terkait materi sejarah di kelas. Guru aktif bersedia membantu siswa belajar, menunjukkan antusiasme di kelas dan memperhatikan kebutuhan mereka sehingga hal ini mampu membuat siswa tertarik dan memahami materi pembelajaran dengan baik.

Sejarah sebagai mata pelajaran yang melibatkan pengamatan, analisis, dan interpretasi terhadap berbagai konteks historis seringkali dianggap sebagai bidang yang sulit dan kurang menarik bagi sebagian siswa. Faktor ini diperparah oleh kemajuan teknologi yang cepat, di mana siswa lebih cenderung terpaku pada media digital dan konten yang seringkali tidak terkait dengan konten sejarah. Sementara itu, kurangnya keterlibatan siswa dalam pembelajaran sejarah dapat menghambat pengembangan keterampilan berpikir kritis dan kemampuan analisis mereka yang penting dalam memahami sejarah. Menjadi penting untuk mencari pendekatan pembelajaran yang mampu mengatasi tantangan tersebut. Penggunaan *e-learning*, dengan keunggulan aksesibilitas, fleksibilitas, dan interaktifnya menawarkan potensi untuk memperkaya pengalaman belajar sejarah.

Penggunaan media pembelajaran yang kurang menarik, seperti hanya menggunakan globe dalam kelas sejarah, dapat menghambat minat dan keterlibatan siswa secara signifikan. Media yang monoton dan tidak bervariasi sering kali tidak mampu memfasilitasi pemahaman yang mendalam atau memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Globe meskipun bermanfaat untuk menunjukkan lokasi geografis, tidak cukup untuk menjelaskan kompleksitas peristiwa sejarah. Akibatnya siswa cenderung merasa bosan dan kurang termotivasi untuk menggali materi lebih lanjut. Selain itu, media yang tidak interaktif membatasi kemampuan siswa untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan analitis yang penting dalam memahami sejarah. Penggunaan berbagai media interaktif seperti video dokumenter, peta digital interaktif, simulasi sejarah, dan

sumber-sumber primer digital dapat membuat pembelajaran lebih hidup dan relevan, sehingga meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa.

Merujuk pada hasil wawancara dengan guru sejarah di SMA Negeri 6 Tana Toraja yang mengatakan bahwa proses pembelajaran dengan model konvensional masih belum cukup memberikan kesan yang mendalam pada siswa, karena peran guru dalam menyampaikan materi lebih dominan dibandingkan keaktifan siswa sendiri. Guru lebih banyak memberikan penjelasan dari pada respon siswa terhadap materi yang disampaikan. Pemilihan model pembelajaran yang tepat dalam pembelajaran juga dapat membantu siswa memahami konsep yang diajarkan dengan lebih mudah. Metode konvensional yang masih dominan mengakibatkan keterbatasan dalam interaksi langsung antara guru dan siswa di kelas, terutama ketika siswa absen atau tidak dapat hadir.

Salah satu model pembelajaran yang mampu membantu siswa untuk aktif dan mandiri dalam mengembangkan kemampuan berpikir serta memecahkan masalah melalui pencarian data yang autentik sehingga ditemukan solusi yang tepat adalah model *problem-based learning*. Penerapan pendekatan *problem-based learning* di dalam kelas bertujuan untuk mendorong siswa mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah melalui pengalaman langsung dalam menyelesaikan masalah yang relevan dengan materi pembelajaran.

Pembelajaran *e-learning* dalam pelaksanaannya dapat menggunakan aplikasi berbasis web seperti *google classroom*. *Google classroom* dipilih sebagai *platform e-learning* yang paling sesuai, karena kemudahan penggunaannya, efektivitas kinerjanya, serta aksesibilitasnya yang memungkinkan siswa untuk belajar secara

fleksibel dari berbagai lokasi dan kapan pun diperlukan. *Google classroom* telah menjadi salah satu *platform* pembelajaran *blended learning* yang populer di banyak sekolah dan institusi pendidikan di seluruh dunia. Mudah digunakan dan terintegrasi dengan infrastruktur google yang luas, membuatnya menjadi pilihan yang kuat untuk mendukung pembelajaran online. Tujuan penggunaan penggunaan *google classroom* adalah sebagai ruang kelas maya yang berfungsi sebagai tempat melakukan proses pembelajaran seperti upload video pembelajaran, share materi pembelajaran, upload tugas pembelajaran dll.

Sejarah sebagai disiplin yang memerlukan pemahaman mendalam terhadap konteks, narasi, dan implikasi dari peristiwa-peristiwa masa lalu membutuhkan pendekatan pembelajaran yang sesuai. Salah satu pendekatan yang tepat digunakan adalah *problem-based learning*, yang memungkinkan siswa untuk terlibat secara aktif dalam pemecahan masalah historis yang relevan dan menyeluruh. Penelitian ini menggabungkan potensi *e-learning* dengan keefektifan problem-based learning dalam meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa terhadap materi sejarah, serta memperkuat keterampilan analisis dan pemecahan masalah historis siswa.

Maka dari itu, peneliti tertarik untuk menerapkan *e-learning* berbasis *problem-based learning* secara khusus dalam mata pelajaran sejarah pada materi perlawanan bangsa Indonesia terhadap kolonialisme. Penerapan ini untuk memberikan kesempatan kepada siswa agar terlibat secara aktif dalam pemecahan masalah sejarah yang relevan dengan konten pembelajaran, memungkinkan mereka untuk memahami dan menganalisis peristiwa sejarah dengan lebih mendalam. Penerapan

e-learning berbasis *problem-based learning* diharapkan dapat menjadi alternatif yang menarik bagi pendidik.

Penggunaan *e-learning* berbasis *problem-based learning* melalui *platform* seperti *google classroom* dapat menghadirkan pendekatan inovatif yang memanfaatkan teknologi. Pemanfaatan fitur-fitur kolaboratif dan interaktif di *google classroom*, membuat guru dapat merancang dan menyajikan materi pembelajaran dalam bentuk masalah atau skenario yang relevan dengan pembelajaran. Memungkinkan siswa untuk aktif terlibat dalam proses pembelajaran, mengembangkan keterampilan pemecahan masalah, serta meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan diatas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Pengaruh Penggunaan *E-learning* Berbasis *Problem Based Learning* terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI SMA Negeri 6 Tana Toraja”. Penelitian ini perlu dilakukan karena saat ini guru dituntut untuk menguasai teknologi dalam proses pembelajaran, agar tercipta kondisi belajar yang lebih menarik sehingga siswa lebih mudah memahami materi.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: “Apakah ada pengaruh penggunaan *e-learning* berbasis *problem-based learning* terhadap hasil belajar siswa kelas XI di SMA Negeri 6 Tana Toraja?”

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: “Untuk mengetahui pengaruh penggunaan *e-learning* berbasis *problem-based learning* terhadap hasil belajar siswa kelas XI di SMA Negeri 6 Tana Toraja”.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat baik bersifat teoretis maupun praktis.

1. Manfaat Teoretis

Secara teoretis penelitian ini akan mengkaji metode pembelajaran yang sesuai untuk meningkatkan aktivitas siswa dan hasil belajar sejarah melalui penerapan *e-learning* berbasis *problem-based learning*. Oleh karena itu, temuan penelitian ini akan memperkaya pengetahuan di bidang teknologi pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

Bagi siswa:

- a. Siswa menjadi lebih aktif dan terlibat dalam proses pembelajaran.
- b. Siswa dapat mengembangkan keterampilan berpikir kritis, pemecahan masalah, dan kolaborasi.
- c. Metode pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa.

Bagi guru:

- a. Menyajikan materi dengan cara yang lebih menarik dan efektif.

- b. Meningkatkan kompetensi dalam menggunakan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) dalam proses pembelajaran

Bagi sekolah:

Sekolah dapat mencapai standar pendidikan nasional yang lebih tinggi dengan menerapkan teknologi dalam pembelajaran karena hal ini memungkinkan penyampaian materi yang lebih efektif dan sesuai dengan kebutuhan zaman.