BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada abad ke-21 teknologi menjadi unsur utama yang hanya dikuasai oleh individu. Karena setiap pergerakan yang dilakukan oleh individu tidak bisa diselesaikan dari pengaruh teknologi, kemajuan teknologi digital ditandai dengan meningkatnya penggunaan komputer dan jaringan komunikasi. Internet berkembang menjadi media komunikasi global yang memungkinkan pertukaran informasi secara cepat dan efisien tanpa dibatasi oleh ruang dan waktu. Perkembangan teknologi telah membantu perubahan yang signifikan terhadap peradaban manusia khususnya dalam beberapa dekade terakhir. Informasi dan komunikasi memegang peranan penting sebagai penunjang utama berbagai akitivitas manusia. Di Indonesia, perkembangan teknologi tersebut ditandai dengan semakin meluasnya jaringan internet hingga di wilayah terpencil, meningkatkannya pemanfaatan teknologi digital dalam penyelenggaraan pemerintah serta munculnya berbagai inovasi lokal yang mampu bersaing di tingkat nasional maupun global.

Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menegaskan bahwa penyelenggaraan pendidikan dilaksanakan dengan memanfaatkan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi untuk meningkatkan mutu pendidikan. Ketentuan ini diperkuat oleh Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 109 tahun 2013 tentang penyelenggaraan pendidikan jarak

jauh memberikan landasan khusus bagi pelaksanaan pembelajaran daring sebagai upaya memperluas akses dan pemerataan pendidikan. Selain itu, Peraturan Pemerintah Nomor 57 tahun 2021 tentang Standar Nasional Pendidikan yang menyatakan bahwa proses pembelajaran dapat dilaksanakan dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi sesuai dengan perkembangan zaman.

Di sisi lain teknologi juga berperan penting dalam mendukung penyelenggaraan pendidikan. Pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran memungkinkan terciptanya sistem pendidikan yang lebih efektif, efisien, fleksibel seperti melalui penggunaan media digital dan pembelajaran berbasis *virtual*. Hubungan antara teknologi dan pendidikan bersifat timbal balik, dimana perkembangan teknologi mendorong peningkatan kebutuhan akan pendidikan sementara pendidikan berperan strategis dalam mengembangkan kemampuan peserta didik agar mampu memanfaatkan teknologi secara optimal dan bertanggungjawab.

Perkembangan teknologi telah membawa transformasi mendesak pada sistem pendidikan di seluruh dunia, yang berpusat pada guru sebelumnya menjadi pembelajaran yang lebih personal dan terpusat pada peserta didik. Pemanfaatan dan perkembangan teknologi juga membawa dampak dalam pelaksanaan pendidikan agar dapat membawa perubahan dalam hal sistem, materi pembelajaran, maupun bagaimana kegiatan dan proses pembelajaran berlangsung baik bagi peserta didik, guru, lembaga dan penyelenggaraan pendidikan.

Berdasarkan hasil penelitian Kusuma et al. (2021:56), menjelaskan bahwa dunia pendidikan yang semakin berkembang, mengajak peserta didik agar bisa kreatif dan inovatif dalam melakukan pembelajaran. Perkembangan teknologi yang makin maju diharuskan benar-benar digunakan dengan sebaik-baiknya. Guru dan peserta didik dapat menggunakan fasilitas internet dalam membantu efektivitas dan efisiensi kegiatan belajar, pemanfaatan teknologi informasi bisa tercapai yaitu dengan adanya *e-learning*.

Kehadiran sistem pembelajaran yang memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi, khususnya internet, sebagai media utama dalam penyampaian materi, interaksi dan evaluasi, sehingga diharapkan proses belajar menjadi lebih teratur dan efisien. Nggego et al. (2023:160), menjelaskan bahwa *e-learning* atau pembelajaran elektronik merujuk pada metode pendidikan yang menggunakan teknologi digital untuk menyampaikan dan mengakses konten pembelajaran secara *virtual* sehingga pembelajaran melalui *e-learning* ini sangat dibutuhkan agar para peserta didik bisa melakukan pembelajaran tanpa harus datang ke tempat yang diperlukan.

Sejalan dengan visi merdeka belajar, penerapan *e-learning* menjadi salah satu strategi pembelajaran yang memberikan kelulusan bagi peserta didik untuk belajar sesuai dengan kebutuhan, minat, dan kecepatan belajarnya masing-masing. Melalui *e-learning* proses pembelajaran dapat disajikan dalam berbagai bentuk seperti teks digital, gambar, audio video, serta materi interaktif yang memungkinkan peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang lebih bermakna.

Perkembangan teknologi pendidikan turut mendorong inovasi dalam penyampaian materi pembelajaran, sehingga kegiatan belajar mengajar tidak lagi bersifat satu arah, melainkan lebih fleksibel, adaptif, dan relevan dengan tuntunan zaman. Selain itu, *e-learning* berperan penting dalam mendukung terwujudnya pembelajaran yang merdeka,variatif, dan berbasis kemajuan teknologi pendidikan.

Kemajuan teknologi pendidikan yang semakin pesat mendorong sekolah untuk menyesuaikan proses pembelajaran dengan perkembangan zaman. Salah satu bentuk pemanfaatan teknologi tersebut adalah penerapan pembelajaran berbasis *e-learning* yang digunakan sebagai sarana pendukung kegiatan belajar mengajar di Sekolah Menegah Atas (SMA). Penerapan *e-learning* diharapkan mampu memfasilitasi interaksi belajar yang lebih fleksibel serta mengakomodasi perbedaan kemampuan, minat, dan tingkat pemahaman peserta didik dalam menerima materi pembelajaran.

Proses pembelajaran yang berlangsung di SMA Negeri 9 kota Jambi melibatkan interaksi antara peserta didik dengan lingkungan belajar yang beragam. Setiap peserta didik memiliki kemampuan minat dan tingkat pemahaman yang berbeda-beda dalam menerima materi pembelajaran, perbedaan tersebut menyebabkan capaian hasil belajar peserta didik tidak sama, baik dari segi ketuntasan maupun waktu yang dibutuhkan untuk memahami materi yang diberikan. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada pembelajaran ekonomi di SMA Negeri 9 Kota Jambi diperoleh data capaian hasil belajar peserta didik yang disajikan pada tabel, sebagai berikut:

Tabel 1.1
Capaian Ketuntasan Hasil Belajar Perserta Didik Kelas X-Xll di SMA Negeri 9 Kota Jambi

Kelas	KKM		Jumlah (Peserta Didik)
	< Tidak tuntas	>Tuntas	
X	125	104	229
XI	119	105	224
XII	117	110	227
JUMLAH	**316**	**319**	**680**

Sumber: Data SMA Negeri 9 Kota Jambi. (Data diolah)

Berdasarkan data hasil belajar peserta didik kelas X sampai kelas XII di SMA Negeri 9 Kota Jambi, dari total 680 peserta didik, sebanyak 319 peserta didik (46,91%) telah mencapai nilai > 75 dan dinyatakan tuntas, sedangkan 316 peserta didik (46,47%) memperoleh nilai di bawah KKM. Data tersebut menunjukkan bahwa jumlah peserta didik yang belum mencapai ketuntasan belajar masih lebih besar dibandingkan dengan peserta didik yang telah tuntas, sehingga hasil belajar peserta didik secara keseluruhan belum sepenuhnya memenuhi standar yang ditetapkan sekolah.

Penilaian *e-learning* di SMA Negeri 9 Kota Jambi dilaksanakan berdasarkan kurikulum dan kebijakan sekolah untuk mengetahui tingkat pemahaman serta hasil belajar peserta didik. Penilaian mencakup tahap awal, proses, dan akhir pembelajaran dengan berbagai bentuk penilaian daring yang menilai aspek pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Ketuntasan belajar ditentukan oleh nilai yang ditetapkan sekolah, dan peserta didik yang belum mencapai ketuntasan diberikan tindak lanjut berupa remedial secara online.

Pembelajaran *e-learning* yang diterapkan di SMA Negeri 9 Kota Jambi selama melaksanakan Praktek Pengalaman Lapangan (PPL) bertujuan untuk menjaga keberlangsungan proses belajar mengajar secara efektif. Namun, dalam pelaksanaannya masih ditemukan beberapa kendala yang mempengaruhi ketercapaian tujuan pembelajaran. Peserta didik belum sepenuhnya menunjukkan keaktifan dalam mengikuti pembelajaran, baik dalam memahami materi maupun dalam berpartisipasi selama proses pembelajaran berlangsung. Interaksi antara guru dan peserta didik cenderung terbatas, sehingga berdampak pada rendahnya keterlibatan peserta didik dalam diskusi serta penyampaian pendapat.

Penerapan *e-learning* di SMA 9 Negeri 9 Kota Jambi telah didukung oleh berbagai media digital serta aplikasi daring. Namun demikian, penerapannya belum berjalan secara merata pada seluruh mata pelajaran terutama Ekonomi. Selain itu, keterbatasan akses internet juga menjadi kendala, meskipun sekolah menyediakan jaringan dengan kecepatan router sekitar 19 Mbps di dalam kelas, sementara kebutuhan pembelajaran sinkron seperti zoom dan *google meet* membtuhkan *bandwidth* yang lebih stabil pada kisaran 30-33 Mbps, yang dapat diuraikan pada tabel sebagai berikut

Tabel 1.2
Kelemahan Penggunaan Media Pembelajaran Daring Per Jenjang

Kls	Jml Kelas	Platform Pembelajran	Kelas Mengalami Kendala	%	Bentuk Kelemahan Utama
X	7	Zoom	5	71	Koneksi tidak stabil, audio terganggu.
		Google Meet	4	57	Bandwidth terbatas, akses jadi lambat.
		Google Classroom	3	43	Interaksi minim, fakus tugas.
XI	7	Zoom	6	86	Gangguan jaringan saat pembelajaran.
		Google Meet	5	71	Partisipasi siswa belum optimal.
		Google Classroom	4	57	Pemanfaatan fitur belum maksimal.
XII	7	Zoom	6	86	Jaringan kurang mendukung.
		Google Meet	5	71	Akses internet terbatas.
		Goggle Classroom	5	71	Pembelajaran satu arah, focus pada tugas.

Sumber SMA Negeri 9 Kota Jambi. tahun 2026. (Data diolah)

Berdasarkan tabel di atas, tidak semua peserta didik memiliki akses internet yang stabil atau perangkat yang memadai, sehingga sebagian peserta didik mengalami kesulitan mengikuti pembelajaran secara optimal. Selain itu, keaktifan dan kedisiplinan peserta didik dalam pembelajaran *e-learning* masih bervariasi, dimana beberapa peserta didik kurang fokus dan pasif saat mengikuti pembelajaran secara virtual. Guru juga mengalami keterbatasan dalam mengontrol keterlibatan dan kejujuran peserta didik, terutama saat pelaksanaan kuis atau ulangan secara online. Kondisi ini menyebabkan penggunaan *e-learning* belum sepenuhnya berjalan efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Penggunaan media pembelajaran daring seperti Zoom, *Google Meet*, dan *Google Classroom* di SMA Negeri 9 Kota Jambi belum berjalan secara efektif dan efisien. Kondisi ini terlihat dari masih tingginya kendala akses internet, keterbatasan *bandwidth,* serta pemanfaatan media pembelajaran yang belum optimal, sehingga pelaksanaan pembelajaran dengan posisi peserta didik belajar dari rumah dan guru mengajar dari sekolah belum dapat berlangsung secara interaktif dan terkoordinasi dengan baik.

Dengan demikian, pembelajaran berbasis *e-learning* di SMA Negeri 9 Kota Jambi menjadi salah satu alternatif dalam menunjang proses pembelajaran, khususnya pada Mata Pelajaran Ekonomi. Pemanfaatan *e-learning* memberikan peluang bagi sekolah dan pendidik untuk mengembangkan pembelajaran yang lebih fleksibel dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Namun, dalam pelaksanaannya masih ditemukan berbagai kendala yang mempengaruhi keaktifan, pemahaman, serta hasil belajar peserta didik sesuai dengan tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan evaluasi dan pengkajian lebih lanjut terhadap penerapan *e-learning* agar dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran. Berdasarkan kondisi tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai **"Analisis Faktor Pembelajaran *E-Learning* Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di SMA Negeri 9 Kota Jambi"**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan sebelumnya, permasalahan yang berkaitan dengan pembelajaran *e-learning* dapat diidentifikasi. Identifikasi masalah ini bertujuan untuk memperjelas fokus penelitian yang berkaitan dengan pembelajaran *e-learning* sebagai berikut:

1. Hasil belajar peserta didik masih rendah, ditunjukkan oleh lebih dari 50% peserta didik belum mencapai KKM.
2. Pemanfaatan *e-learning* dalam pembelajaran ekonomi belum berjalan secara optimal.
3. Keaktifan dan partisipasi peserta didik dalam pembelajaran *e-learning* masih rendah.
4. Interaksi antara guru dan peserta didik dalam pembelajaran secara *virtual* masih terbatas.
5. Akses internet dan ketersediaan *bandwidth* belum memadai untuk mendukung pembelajaran *e-learning*.
6. Penggunaan media *e-learning* (*zoom*, *google meet*, *google classroom*) belum dimanfaatkan secara maksimal dan merata.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan fokus dan ruang lingkup penelitian yang telah ditetapkan, maka perlu adanya batasan masalah agar penelitian ini lebih terarah dan tidak meluas dari tujuan yang ingin dicapai. Oleh karena itu, batasan masalah dalam penelitian ini ditetapkan sebagai berikut:

1. Hasil belajar peserta didik masih rendah, ditunjukkan oleh lebih dari 50% peserta didik belum mencapai KKM.
2. Keaktifan dan partisipasi peserta didik dalam pembelajaran *e-learning* masih rendah.
3. Akses internet dan ketersediaan *bandwidth* belum memadai untuk mendukung pembelajaran *e-learning.*

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan dari uraian latar belakang dan identifikasi masalah yang telah dipaparkan, dapat diketahui adanya permasalahan dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan kajian yang lebih mendalam untuk memperoleh gambaran yang jelas dan sistematis. Maka rumusan masalah dalam penelitian dirumuskan, antara lain:

1. Faktor-faktor apa saja yang membentuk pembelajaran *e-learning* pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMA Negeri 9 Kota Jambi?
2. Faktor apa yang paling dominan yang membentuk pembelajaran *e-learning* pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMA Negeri 9 Kota Jambi?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan, penelitian ini bertujuan untuk memperoleh gambaran yang jelas dan sistematis mengenal permasalahan yang diteliti. Tujuan penelitian ini disusun sebagai arah dan pedoman dalam pelaksanaan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui faktor apa saja yang membentuk pembelajaran *e-learning* pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMA Negeri 9 Kota Jambi.

2. Untuk mengetahui faktor apa yang paling dominan yang membentuk pembelajaran *e-learning* pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMA Negeri 9 Kota Jambi.

1.6 Manfaat Penelitian

Dapat diketahui manfaat penelitian ini sebagai salah satu upaya untuk memberikan kontribusi baik secara teoritis maupun praktis dalam dunia pendidikan. Oleh karena itu, manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

1.6.1 Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan ilmu pendidikan, khususnya yang berkaitan dengan *E-learning*. Selain itu, penelitian ini juga dapat menjadi referensi bagi peneliti selanjutnya dalam mengkaji tentang E-learning. Ada beberapa manfaat teoritis yang diperoleh dengan dilakukannya penelitian ini, antara lain:

1. Dengan adanya penelitian ini membantu dalam mengembangkan teori tentang *e-learning* terutama pada Mata Pelajaran Ekonomi.
2. Menambah wawasan tentang faktor yang mempengaruhi penggunaan *e-learning*.

1.6.2 Manfaat Praktis

Manfaat praktis dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran serta bahan pertimbangan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran berbasis E-learning agar proses pembelajaran menjadi lebih efektif, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik di era digital. Ada beberapa manfaat praktis yang diperoleh dengan dilakukannya penelitian ini, antara lain:

1. Mengoptimalkan penggunaan *e-learning* di dalam kelas.
2. Membantu guru dalam meningkatkan kemampuan dalam menggunakan *e-learning* yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran.
3. Bagi peserta didik dengan menggunakan *e-learning* yang efektif dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.
4. Meningkatkan motivasi peserta didik dalam belajar efektif selama proses belajar.