

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan di Indonesia member peranan yang sangat penting untuk menjamin kelangsungan hidup negara dan bangsa. Pendidikan merupakan sarana penting untuk meningkatkan sumber daya manusia (SDM) dalam menjamin sebuah kemajuan suatu bangsa dan negara. Pendidikan juga merupakan investasi bagi manusia karena dapat menciptakan manusia yang pantas dan berkeadilan di masyarakat dan negara.¹ Pendidikan juga ialah bidang yang memfokuskan kegiatannya pada proses belajar mengajar (transfer ilmu), yang mempunyai faktor utama dalam pembentukan pribadi manusia, dan sangat berperan dalam membentuk baik buruknya pribadi manusia menurut ukuran normatif, Menyadari akan hal tersebut pemerintah sangat serius menangani bidang pendidikan, sebab dengan sistem pendidikan yang baik diharapkan muncul generasi penerus bangsa yang berkualitas dan mampu menyesuaikan diri untuk hidup bermasyarakat, berbangsa dan bernegara. Pendidikan diperlukan untuk mewujudkan sumber daya manusia yang berkualitas, sehingga negara menjadi maju dengan pemanfaatan metode dan media-media pembelajaran.²

Hasil yang maksimal dapat diperoleh seseorang melalui suatu proses yaitu dengan belajar. Menurut Dimiyati dan Mudjiono, bahwasanya belajar

¹ Siti Suprihatin, *Upaya Guru dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa*, Jurnal Pendidikan Ekonomi UM Metro, Vol.3 No. 1 (Juli, 2015), 73.

² Chairul Anwar, *Teori-Teori Pendidikan*, (Yogyakarta: IRCiSoD, 2017), 13

merupakan interaksi antara keadaan internal dan proses kognitif siswa dengan stimulus dari lingkungan, sedangkan Menurut Jihad dan Haris, Belajar adalah kegiatan berproses dan merupakan unsur yang sangat fundamental dalam penyelenggaraan jenis dan jenjang pendidikan, hal ini berarti keberhasilan pencapaian tujuan pendidikan sangat tergantung pada keberhasilan proses belajar siswa di sekolah dan lingkungan sekitarnya. Menurut Slameto, hasil belajar merupakan tingkat penguasaan yang telah dicapai oleh siswa setelah mengikuti pelajaran dengan tujuan yang telah ditetapkan.³ Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan suatu kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya dan merupakan puncak dari suatu proses pembelajaran yang mencakup ranah kognitif, efektif dan psikomotorik.

Pembelajaran sebagaimana dicantumkan dalam Undang-undang No. 02 Tahun 2003, adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pengertian ini sejalan dengan yang dijelaskan oleh Oemar Hamalik, bahwa Pembelajaran adalah suatu proses yang kompleks, dimana di dalamnya terjadi interaksi mengajar dan belajar. Di dalam proses ini kita akan melihat berbagai aspek atau faktor, yakni pendidik, peserta didik, tujuan, metode, dan penelitian, dan lain sebagainya.⁴

Pembelajaran sekarang berbeda dengan pembelajaran sebelum adanya pandemi *covid-19* dimana berbagai negara di dunia saat ini, masih melawan

³ Slameto, *Belajar dan faktor-faktor yang Mempengaruhinya*, (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2010), 34

⁴ Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*, (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2006) 33

wabah suatu penyakit yang disebabkan oleh virus bernama *corona* atau lebih dikenal dengan istilah *covid-19* (*Corona Virus Diseases-19*). Virus ini awalnya mulai berkembang di Wuhan, China. Wabah virus ini memang penularannya sangat cepat menyebar ke berbagai negara di dunia. Sehingga oleh *World Health Organization (WHO)*, menyatakan wabah penyebaran virus *covid-19* sebagai pandemi dunia saat ini, yang menyebabkan lumpuhnya beberapa sektor tidak terkecuali di sektor pendidikan. Pemerintah mengeluarkan kebijakan di sektor pendidikan dalam pelaksanaan pembelajarannya dilaksanakan secara online atau daring dengan memanfaatkan media teknologi informasi.⁵

Perkembangan teknologi informasi saat ini sudah sangat dibutuhkan dalam berbagai aspek kehidupan manusia. Salah satu dari berbagai aspek kehidupan manusia tersebut diantaranya adalah dunia pendidikan. Dengan bantuan teknologi informasi, proses pengajaran dan pembelajaran sangat dipermudah, efektif dan lebih efisien. Salah satu teknologi informasi yang membantu dalam dunia pendidikan adalah teknologi internet. Dengan adanya internet proses komunikasi pembelajaran dapat mengandung konsep multimedia learning.

Proses komunikasi yang terjadi tidak selamanya berjalan dengan lancar, bahkan proses komunikasi dapat menimbulkan salah pengertian, ataupun salah konsep. Untuk itu seorang guru hendaknya menggunakan metode yang tepat sehingga mendukung proses pembelajaran tersebut. Penggunaan

⁵ Kompasiana, *Problematika Pendidikan yang Terjadi Semenjak Mewabahnya Pandemi Covid-19*, <https://www.kompasiana.com/> di akses pada tanggal 10 Oktober 2020 pukul 05.20 WIB.

teknologi informasi dan multimedia menjadi sebuah cara yang efektif dan efisien dalam menyampaikan informasi. Teknologi yang mendukung cara tersebut makin disempurnakan dari waktu ke waktu.⁶

Alternatif yang dapat diterapkan untuk mengatasi masalah tersebut media *e-learning* dianggap paling mampu mencover permasalahan tersebut. Pembelajaran berbasis elektronik (*e-learning*) telah dimulai pada tahun 1970-an. akan tetapi mulai bersifat komersial dan berkembang pesat sejak periode 1990-an. *E-learning* merupakan suatu penerapan teknologi informasi yang relative baru di Indonesia, mulai dikenal secara komersial pada tahun 1995 ketika Indo-Internet membuka layanan sebagai penyedia jasa layanan internet pertama. Untuk menyederhanakan istilah, maka *electronic learning* disingkat menjadi *e-learning*. Kata ini terdiri dari dua bagian, yaitu 'e' yang merupakan singkatan dari 'electronica' dan 'learning' yang berarti 'pembelajaran'. Jadi *e-learning* berarti pembelajaran dengan menggunakan jasa/bantuan perangkat elektronika, khususnya perangkat komputer / *smartphone*, *E-Learning* merupakan dasar dan konsekuensi logis dari perkembangan teknologi informasi komunikasi.⁷

Menurut Prasajo, kedisiplinan belajar adalah kadar atau derajat kepatuhan peserta didik terhadap peraturan-peraturan dan tata tertib sekolah untuk memperoleh kondisi yang lebih baik dengan menjadikan disiplin sebagai kontrol penguasaan diri yang dilakukan tanpa adanya paksaan.

⁶ Tondy Fremaditiya. Pemanfaatan media e-learning dan lingkungan belajar terhadap kreativitas siswa, *analisis program studi pendidikan teknik informatika jurusan pendidikan teknik elektronika fakultas teknik universitas negeri yogyakarta 2012*, (Yogyakarta, 2012), 2

⁷ Poppy Yaniawati, *E-learning Alternatif Pembelajaran Kontemporer*, (Bandung, Arfino Raya 2010), 73

Sedangkan menurut Nitisemiti, kedisiplinan merupakan salah satu sarana dan kunci untuk mencapai kesuksesan dan keberhasilan, untuk itu perlu ditimbulkan kesadaran dari individu tentang perlunya kedisiplinan diri terhadap segala sesuatu yang harus dilakukan.⁸ Dari beberapa pemaparan dapat disimpulkan bahwasanya kedisiplinan harus dibiasakan sejak dini biar terbiasa di kemudian hari karena kunci kesuksesan dan keberhasilan adalah disiplin.

Kondisi yang terjadi pada siswa di sekolahan objek penelitian ini adalah di Madrasah Aliyah Yasmu Manyar Gresik, yang selama masa pandemi *covid-19* kegiatan pembelajaran dilaksanakan secara *online/daring* berdasarkan surat edaran kementerian pendidikan dan kebudayaan no. 4 tahun 2020 tentang “pelaksanaan kebijakan pendidikan dalam masa darurat penyebaran *virus disease (covid-19)*”. Dengan dilaksanakannya pembelajaran *online/daring*, keaktifan belajar siswa tidak sama seperti pembelajaran dilaksanakan secara langsung disekolahan, siswa cenderung kurang aktif. Adapun faktor yang mengakibatkan keaktifan belajar siswa lebih rendah pada pembelajaran *online/daring* yang mengakibatkan kedisiplinan siswa menurun antara lain : 1) kurangnya pengawasan (kontrol) secara langsung oleh guru terhadap siswa. 2) belum adanya kesadaran dari siswa terkait pentingnya untuk mengikuti pembelajaran *online/daring*. 3) belum adanya kesadaran dari orang tua untuk mendorong siswa agar lebih aktif untuk mengikuti pembelajaran *online/daring*.

⁸ Aswar Anas dan Fitriani A., Dampak media e-learning terhadap kedisiplinan dalam mengerjakan tugas dan motivasi belajar mahasiswa universitas cokroaminoto palopo, *Jurnal mahasiswa Universitas Cokroaminoto Palopo* (Riau, 2012), 75

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut maka peneliti mengambil judul **“Pengaruh Media Pembelajaran *E-Learning* Terhadap Disiplin Siswa di Madrasah Aliyah Yasmu”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan di atas, peneliti menguraikan perumusan masalah untuk mempermudah dalam melakukan penelitian. adapun rumusan masalahnya adalah sebagai berikut:

- 1.2.1 Bagaimana implementasi media pembelajaran *e-learning* di Madrasah Aliyah Yasmu pada siswa?
- 1.2.2 Bagaimana pengaruh media pembelajaran *e-learning* terhadap disiplin siswa di Madrasah Aliyah Yasmu?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian adalah sebagai berikut:

- 1.3.1 Mengetahui Implementasi media pembelajaran *e-learning* di Madrasah Aliyah Yasmu pada siswa
- 1.3.2 Mengetahui pengaruh media pembelajaran *e-learning* terhadap kedisiplinan siswa di Madrasah Aliyah Yasmu.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat bagi akademis

Peneliti ini untuk memenuhi tugas akhir, serta pengembangan keilmuan untuk menerapkan ilmu pengetahuan yang diperoleh selama ini dibangku kuliah sehingga memberikan kontribusi ilmu pengetahuan baru.

1.4.2 Manfaat bagi institusi

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan yang positif bagi siswa untuk meningkatkan kedisiplinan dalam proses pembelajaran *online*/daring.

1.4.3 Manfaat teoritis

Memberikan manfaat bagi dunia pendidikan di madrasah Aliyah yasmu manyar gresik.

1.4.4 Manfaat bagi peneliti

Sebagai bahan informasi dan pertimbangan, serta menambah wawasan mengenai Media Pembelajaran *E-Learning* Terhadap Disiplin siswa di tempat lain terhadap penulisan sejenis.