

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Konteks Penelitian

Belajar pada hakikatnya adalah proses interaksi terhadap semua situasi yang ada di sekitar individu siswa. Belajar dapat dipandang sebagai proses yang diarahkan kepada tujuan dan proses berbuat melalui berbagai pengalaman.<sup>2</sup> Belajar sebagai proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Ciri-ciri dari kegiatan belajar yaitu: belajar merupakan aktivitas yang menghasilkan perubahan pada individu yang belajar, perubahan itu didapatkannya perubahan baru yang berlaku dalam waktu yang relatif lama dan perubahan tersebut terjadi karena usaha.<sup>3</sup> Dalam hal ini, belajar dapat mempengaruhi perilaku individu. Apabila dalam kegiatan belajar individu baik maka perilaku individu juga baik. Oleh karena itu, kegiatan belajar yang baik dimulai dari keluarga dan lingkungan sekitar.

Dalam kegiatan belajar juga diperlukan hasil belajar yang baik. Hasil belajar dapat dikatakan maksimal apabila siswa sudah faham dari materi yang diberikan oleh guru. Kegiatan pembelajaran berlangsung dengan kondisi dan

---

<sup>2</sup> Rusman, *Belajar Dan Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana, 2017), 1.

<sup>3</sup> Pupu Saeful Rahmat, *Strategi Belajar Mengajar* (Surabaya: Scopindo Media Pustaka, 2019), 2.

situasi yang dapat memungkinkan terjadinya proses pembelajaran yang dirancang oleh guru. Sehingga, hasil belajar dan perilaku siswa dapat dilihat secara langsung. Namun dalam kenyataannya, kegiatan pembelajaran saat ini berlangsung secara *online*. Karena, di Indonesia sedang terjadi Pandemi Covid-19 yang mengakibatkan semua aktivitas harus dilakukan di dalam rumah. Virus ini tampaknya belum dapat diredam, penyebarannya yang relatif cepat mengakibatkan orang-orang khawatir dan terpaksa harus berdiam di rumah demi memutuskan rantai penularan Covid-19. Penyakit Covid-19 merupakan penyakit menular yang disebabkan oleh pernafasan akut *coronavirus 2*. Penyakit ini pertama kali diidentifikasi di Wuhan pada bulan Desember 2019, ibu kota Provinsi Hubei Cina. Namun saat ini penyebarannya sudah mendunia sehingga mengakibatkan darurat global *pandemic coronavirus 2019*. Adapun yang menjadi gejala umum dari Covid-19 ini ialah demam, batuk dan sesak nafas.

Virus *corona* telah memberikan dampak yang serius, tidak hanya bagi kesehatan namun juga mempengaruhi sektor pendidikan. Semua kegiatan sekolah diliburkan untuk mengantisipasi penyebaran Covid-19, sebagai solusinya maka proses pembelajaran dilaksanakan dengan pembelajaran dalam jaringan (*daring*) atau sering disebut *online*. Pembelajaran daring merupakan suatu jenis belajar mengajar yang mana proses tersampainya bahan ajar ke peserta didik dengan menggunakan teknologi internet untuk

mengirim berbagai hal yang dapat meningkatkan pengetahuan serta keterampilan.<sup>4</sup>

Berdasarkan Surat Edaran Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 4 Tahun 2020 Tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan Dalam Masa Darurat Penyebaran *Corona Virus Disease* (Covid-19). Bahwa untuk pelaksanaan Ujian Nasional Tahun 2020 ditiadakan dikarenakan merabaknya virus *Corona* di Indonesia dan Dunia. Tidak hanya Ujian Nasional, kegiatan pembelajaran dilaksanakan dari rumah melalui pembelajaran *daring*.<sup>5</sup>

Sebagaimana anjuran dari pemerintah, bahwa kegiatan pembelajaran dilaksanakan di rumah secara *online*. Oleh karena itu, sekolah diupayakan mampu untuk memberikan sebuah media yang dapat digunakan untuk kegiatan pembelajaran dirumah. Di zaman yang semakin modern, banyak kemajuan dari Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK). Semakin berkembangnya teknologi semuanya dapat diakses melalui internet. Banyak media yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk siswa. Misalnya, *google classroom*, *google meet*, *zoom*, *whatsApp*, *e-learning* dan lainnya.

---

<sup>4</sup> Fuadi Tuti Marjan and Musriandi Riki, "Penerapan Pembelajaran Daring Di Perguruan Tinggi," *Jurnal Dedikasi Pendidikan* 4, no. 2 (2020): 193–94.

<sup>5</sup> "Surat Edaran Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 4 Tahun 2020 Tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan Dalam Masa Darurat Penyebaran Corona Virus Disease (Covid-19)," 2020, 1.

*E-learning* merupakan salah satu bentuk model pembelajaran yang difasilitasi dan didukung pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi. *E-learning* dapat didefinisikan sebagai sebuah bentuk teknologi informasi yang diterapkan di bidang pendidikan dalam bentuk dunia maya.<sup>6</sup> *E-learning* merupakan suatu pendekatan untuk memfasilitasi dan meningkatkan pembelajaran melalui penggunaan perangkat pendukung berdasarkan pada komputer dan teknologi komunikasi. Perangkat tersebut dapat mencakup komputer pribadi, CDROM, Televisi dan *Mobile Phones*. Teknologi komunikasi memungkinkan penggunaan internet, *email*, forum diskusi dan perangkat lunak kolaboratif.<sup>7</sup> *E-learning* merupakan platform yang fokus pada media pembelajaran dalam jaringan atau biasa dikenal kelas *online*. Di dalam *e-learning* terdapat banyak menu untuk mempermudah guru dalam mengajar. Misalnya, absensi siswa, rencana pembelajaran, rekapan nilai, penyusunan rapot dan lainnya. Semua siswa dapat melihat aktivitas siswa lainnya di *e-learning*.

MAN 2 Kediri merupakan salah satu sekolah yang memanfaatkan aplikasi *e-learning* sebagai media pembelajaran selama pandemi Covid-19. Kebijakan sekolah dengan menggunakan *e-learning* ini diberikan kepada seluruh guru mata pelajaran. Terdapat beberapa guru menggunakan video

---

<sup>6</sup> Numiek Sulisty Hanum, "Keefektifan *E-Learning* Sebagai Media Pembelajaran (Studi Evaluasi Model Pembelajaran *E-Learning* SMK Telkom Sandhy Putra Purwokerto)," *Jurnal Pendidikan Vokasi* 3, no. 1 (2013): 92.

<sup>7</sup> Diana Ariani, "Komponen Pengembangan *E-Learning*," *Jurnal Pembelajaran Inovatif* 1, no. 1 (2018): 59.

sebagai media pembelajaran. Akan tetapi, dalam mendownload video siswa akan membutuhkan kuota internet yang cukup besar. Oleh karena itu, guru di MAN 2 membuat kesepakatan untuk memilih *e-learning* sebagai media pembelajaran. Wawancara yang sudah saya lakukan dengan Bu Yuyun, salah satu guru mata pelajaran Al-Qur'an di MAN 2 Kediri. Mengenai media pembelajaran *e-learning*, beliau menjelaskan bahwasannya di dalam *e-learning* sudah lengkap dan siswa mudah untuk mengakses. Apabila dengan media pembelajaran video, beliau menjelaskan bahwasannya siswa keberatan apabila menggunakan media video.

Kesenjangan yang terjadi, antara pembelajaran *offline* dengan *online* yaitu mengenai akses dan fasilitas yang kurang memadai. Hal yang lain juga dipengaruhi oleh mahalnya kuota internet. Upaya Pemerintahan Pusat melalui Menteri Pendidikan dan Kebudayaan memberikan bantuan kuota internet untuk kegiatan pembelajaran jarak jauh. Bantuan kuota internet tidak hanya diberikan kepada siswa tetapi juga guru. Menteri Pendidikan dan Kebudayaan mengalokasikan anggaran sebesar Rp 7,2 Triliun untuk dana bantuan dari bulan september sampai desember.<sup>8</sup>

---

<sup>8</sup> Solopos.com, "Resmi, Pemerintah Berikan Kuota Internet Gratis Sampai Desember 2020," September 25, 2020, <https://www.solopos.com/resmi-pemerintah-beri-kuota-internet-gratis-hingga-desember-2020-1083041#:~:text=Solopos.com%2C%20JAKARTA%20%2D%2D%20Pemerintah,peserta%20didik%20tapi%20juga%20pendidik.>

Penggunaan media pembelajaran berupa *e-learning* di MAN 2 Kediri telah berjalan selama 2 semester dan mendapat respon positif dari peserta didik. Oleh karena itu, penggunaan media *e-learning* dapat dilanjutkan selama kegiatan pembelajaran masih berlangsung dengan *online*. Dalam penggunaan media *e-learning* juga diperlukan evaluasi apakah terdapat kendala atau tidak.

Penelitian ini menggunakan model evaluasi program yang didasarkan oleh *Kirkpatrick* dikenal dengan istilah *Kirkpatrick Four Levels Evaluation Model*. Model ini memiliki 4 level yaitu, level 1 *reaction*, level 2 *learning*, level 3 *behavior* dan level 4 *result*.<sup>9</sup>

Berdasarkan paparan latar belakang diatas, peneliti mengajukan penelitian yang berjudul “Evaluasi Penggunaan Media Pembelajaran *E-Learning* Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) Siswa Kelas XI IPS 1 di MAN 2 Kediri” tugas akhir dibangku kuliah di Fakultas Ilmu Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Kediri.

---

<sup>9</sup> Syamsu Qamar Badu, “Implementasi Evaluasi Model Kirkpatrick Pada Perkuliahan Masalah Nilai Awal Dan Syarat Batas,” *Jurnal Penelitian Dan Evaluasi Pendidikan*, n.d., 107.

## **B. Fokus Penelitian**

Berdasarkan konteks penelitian tersebut, penelitian ini menghasilkan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana Evaluasi Reaksi dalam Penggunaan Media Pembelajaran *E-Learning* Pada Mata Pelajaran SKI Siswa Kelas X I IPS 1 di MAN 2 Kediri?
2. Bagaimana Evaluasi Pembelajaran dalam Penggunaan Media Pembelajaran *E-Learning* Pada Mata Pelajaran SKI Siswa Kelas XI IPS 1 di MAN 2 Kediri?
3. Bagaimana Evaluasi Perilaku dalam Penggunaan Media Pembelajaran *E-Learning* Pada Mata Pelajaran SKI Siswa Kelas XI IPS 1 di MAN 2 Kediri?
4. Bagaimana Evaluasi Hasil dalam Penggunaan Media Pembelajaran *E-Learning* Pada Mata Pelajaran SKI Siswa Kelas XI IPS 1 di MAN 2 Kediri.

## **C. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian merupakan akhir dari sebuah tindakan penelitian seseorang yang ingin dicapai, dan dalam penelitian ini tujuan yang akan dicapai yaitu:

1. Untuk Mengetahui Bagaimana Evaluasi Reaksi dalam Penggunaan Media Pembelajaran *E-Learning* Pada Mata Pelajaran SKI Siswa Kelas XI IPS 1 di MAN 2 Kediri.
2. Untuk Mengetahui Bagaimana Evaluasi Pembelajaran dalam Penggunaan Media Pembelajaran *E-Learning* Pada Mata Pelajaran SKI Siswa Kelas XI IPS 1 di MAN 2 Kediri.
3. Untuk Mengetahui Bagaimana Evaluasi Perilaku dalam Penggunaan Media Pembelajaran *E-Learning* Pada Mata Pelajaran SKI Siswa Kelas XI IPS 1 di MAN 2 Kediri.
4. Untuk Mengetahui Bagaimana Evaluasi Hasil dalam Penggunaan Media Pembelajaran *E-Learning* Pada Mata Pelajaran SKI Siswa Kelas XI IPS 1 di MAN 2 Kediri.

#### **D. Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi secara teoritis dan praktis.

1. Secara Teoritis

Menambah pengetahuan dan juga wawasan dalam bidang penelitian, sehingga dapat dijadikan rujukan dan juga latihan bagi dunia pendidikan dan pengembangan dalam membuat karya ilmiah, serta sebagai kontribusi nyata dalam dunia pendidikan.



## 2. Secara Praktis

### a. Bagi MAN 2 Kediri

Hasil penelitian ini diharapkan dapat mengoptimalkan kegiatan pembelajaran *daring* dengan menerapkan media pembelajaran *e-learning* yang dapat memudahkan peserta didik.

### b. Bagi Guru

Dapat menambah wawasan tentang evaluasi penggunaan *e-learning* sebagai media pembelajaran yang dapat digunakan di masa PANDEMI Covid-19. Sehingga dapat menjadi pertimbangan kebijakan guru untuk menerapkannya dalam kegiatan belajar.

### c. Bagi Peserta Didik

Dengan adanya media pembelajaran *e-learning* ini dapat memudahkan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran *daring*.

### d. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat menambah ilmu pengetahuan dan wawasan bagi peneliti. Sangat bermanfaat bagi peneliti guna menghadapi dunia nyata dalam pendidikan.