

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Penelitian

Pembelajaran adalah proses interaksi antar peserta didik, antara peserta didik dan pendidik, dan antara peserta dan sumber belajar lainnya pada suatu lingkungan belajar yang berlangsung secara edukatif, agar peserta didik dapat membangun sikap, pengetahuan dan keterampilannya untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Selaras dengan itu pembelajaran merupakan suatu proses yang mengandung serangkaian kegiatan mulai dari perencanaan, pelaksanaan hingga penilaian untuk mencapai perubahan tingkah laku sebagai hasil pengalaman. Pengembangan pembelajaran yang berorientasi pada pengembangan kompetensi siswa di era industri 4.0 ini merupakan salah satu fokus pemerintah terutama Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan .

Pembelajaran di SMK memiliki tujuan untuk menyiapkan lulusannya untuk meningkatkan kecerdasan, pengetahuan, kepribadian, akhlak mulia, serta keterampilan untuk hidup mandiri dan mengikuti pendidikan lebih lanjut sesuai dengan kejuruannya. Ini menunjukkan SMK sebagai institusi menyiapkan lulusannya secara komprehensif dan inklusif membantu peserta didik menumbuhkembangkan pencapaian pendidikannya secara bermakna berdasarkan potensi yang dimilikinya sehingga bermanfaat bagi masyarakat dimana mereka hidup kelak setelah menyelesaikan pendidikan

Adapun keterampilan lainnya yakni keterampilan literasi dan informasi teknologi, keterampilan untuk hidup mandiri sesuai dengan kompetensi keahlian yang dipelajarinya serta mampu menyesuaikan diri dengan tuntutan organisasi kerja (komunikasi dan kolaborasi), diperlukan pengalaman belajar kontekstual dalam berbagai bentuk model pembelajaran sesuai dengan kompetensi dasar dari mata pelajaran yang dipelajarinya.

Dalam Riset McKinsey & Co ( dalam Kaushik Das, dkk. 2016). Tantangan SMK dalam meghadapi Revolusi Industri 4.0 adalah (1) Adaptasi teknologi dan peran internet sebagai pendukung utama industri, menimbulkan disruption di berbagai sektor, termasuk pendidikan kejuruan, (2) Terjadinya trend automasi industri dan pertukaran data dalam teknologi manufaktur yang mana didalamnya termasuk teknologi *Cloud Compitung*, *Cyber-Physical System* dan *Internet of*

Tati Suryati, 2020

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN E-LEARNING BERBASIS SCHOOLGY TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR METAKOGNITIF DENGAN VARIABEL MODERATOR MINAT BELAJAR SISWA (EKSPERIMEN KUASI PADA SISWA KELAS X OTOMATISASI TATA KELOLA PERKANTORAN DI SMK PASUNDAN SUBANG**

*Things (IoT)*, menuntut urgensi penyesuaian kompetensi keahlian dengan kemajuan teknologi, (3) Sekitar 800 juta pekerja di seluruh dunia akan kehilangan pekerjaan karena tergantikan robot dan teknologi.

Selain itu pula, survei kemampuan pelajar yang dirilis oleh *Programme for International Student Assessment (PISA)* di Paris, bahwa pada tahun 2019 menempatkan Indonesia di peringkat ke-72 dari 77 negara. Skor Indonesia ini masih di bawah rata-rata. Kemampuan membaca, matematika, dan sains pelajar Indonesia rendah. Data ini menjadikan Indonesia berada di peringkat enam terbawah, masih jauh di bawah negara-negara tetangga seperti Malaysia dan Brunei Darussalam. Survei PISA merupakan rujukan dalam menilai kualitas pendidikan di dunia, yang menilai kemampuan membaca, matematika dan sains. (Deutsche Welle, 2019). Capaian indek PISA Indonesia dapat dilihat pada tabel 1.1

Tabel 1.1  
*Capaian IndeK PISA Indonesia Tahun 2000-2015*

<i>Tahun</i>	<i>Materi yang Diujikan</i>	<i>Skor rata-rata Indonesia</i>	<i>Skor rata-rata Internasional</i>	<i>Peringkat Indonesia</i>	<i>Jumlah Negara Partisipan</i>
2000	Membaca	371	500	39	41
	Matematika	367	500	39	
	Sains	393	500	38	
2003	Membaca	382	500	39	40
	Matematika	360	500	38	
	Sains	395	500	38	
2006	Membaca	393	500	48	56
	Matematika	396	500	50	
	Sains	393	500	50	
2009	Membaca	402	500	57	65
	Matematika	371	500	61	
	Sains	383	500	60	
2012	Membaca	396	500	62	65
	Matematika	375	500	64	
	Sains	382	500	64	
2015	Membaca	397	500	61	69
	Matematika	386	500	63	
	Sains	403	500	62	

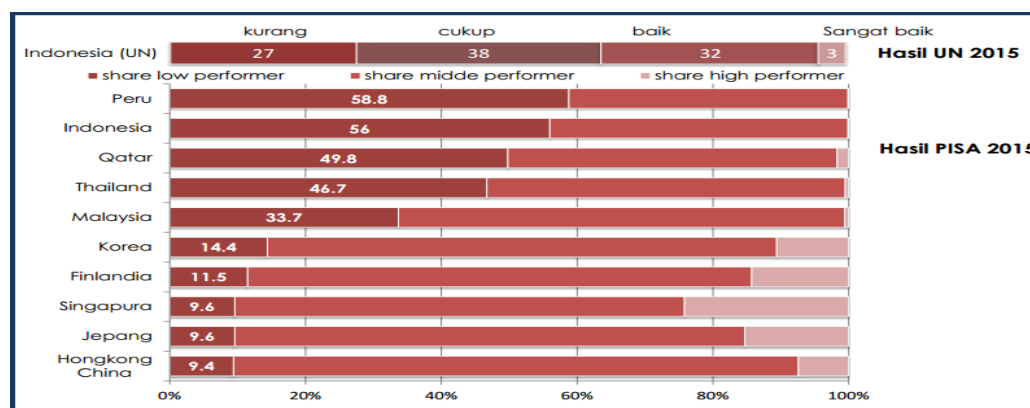
(diadaptasi dari Indah Pratiwi, 2019, hlm.58 )

Hasil PISA menunjukkan bahwa dari tahun ke tahun skor Indonesia dalam bidang matematika, dan sains tidak mengalami perubahan. Studi yang dilakukan oleh TIMSS juga memberikan gambaran bahwa jika dibandingkan dengan dunia

Tati Suryati, 2020

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN E-LEARNING BERBASIS SCHOODOLOGY TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR METAKOGNITIF DENGAN VARIABEL MODERATOR MINAT BELAJAR SISWA (EKSPERIMEN KUASI PADA SISWA KELAS X OTOMATISASI TATA KELOLA PERKANTORAN DI SMK PASUNDAN SUBANG**

internasional negara Indonesia masih tertinggal jauh dalam hal kemampuan berpikir tingkat tinggi atau HOTS (*High Orders Thinking Skils*). Siswa Indonesia belum mampu menerapkan pengetahuan dasar yang dimilikinya untuk menyelesaikan masalah, serta belum mampu memahami dan menerapkan pengetahuan dalam masalah yang kompleks, membuat perencanaan, monitoring, serta menyusun generalisasi dan mengevaluasi. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan sistem Pendidikan di Indonesia hanya mampu memecahkan permasalahan dalam kategori berfikir tingkat rendah dan belum mampu menerapkan pembelajaran yang dapat memecahkan persoalan dengan kategori berfikir tingkat tinggi salah satunya yaitu berfikir metakognitif. Hal ini senada dengan profil kemampuan siswa Indonesia yang dikeluarkan oleh Kemendikbud dalam Gambar 1.1



(diadaptasi dari Nizam, 2017 )

Gambar 1.1 Validasi Profil Level Kemampuan Indonesia

Penyebab rendahnya mutu pendidikan di Indonesia antara lain adalah masalah efektivitas, efisiensi dan standarisasi pengajaran. Hal ini masih menjadi masalah pendidikan di Indonesia pada umumnya. Selain kurang kreatifnya para pendidik dalam membimbing siswa, kurikulum yang sentralistik membuat potret pendidikan semakin buram.

Rendahnya kualitas pendidikan, salah satu masalah yang terus menerus dicari solusinya oleh pemerintah Indonesia. Salah satunya ialah dengan merubah kurikulum menjadi kurikulum 2013 dengan berbagai revisi diantaranya saat ini Indonesia menggunakan kurikulum revisi Tahun 2019.

Indah Pratiwi (2019, hlm. 62) mengatakan Kurikulum 2013 disiapkan untuk mencetak generasi yang siap dalam menghadapi masa depan. Tujuan

Tati Suryati, 2020

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN E-LEARNING BERBASIS SCHOODOLOGY TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR METAKOGNITIF DENGAN VARIABEL MODERATOR MINAT BELAJAR SISWA (EKSPERIMEN KUASI PADA SISWA KELAS X OTOMATISASI TATA KELOLA PERKANTORAN DI SMK PASUNDAN SUBANG**

utamanya untuk mendorong peserta didik mampu lebih baik dalam observasi, bertanya, bernalar, dan mengkomunikasikan (mempresentasikan) apa yang mereka peroleh atau mereka ketahui setelah menerima materi. Dengan merubah sisi belajar bukan hanya berpikir tapi melakukan berbagai macam kegiatan seperti mengamati, membandingkan, meragukan, menyukai, semangat, dan sebagainya.

Dalam merespon PISA Selain perubahan kurikulum dengan berbagai revisi perbaikan, kebijakan pendidikan Indonesia juga memberikan muatan soal HOTS (*Higher Order Thinking Skill*) dalam setiap pencapaian standar kompetensi inti. Menurut Anderson dan Kwothwohl (dalam Dafik, 2014) mengemukakan bahwa “soal HOTS adalah soal evaluasi yang melibatkan kognisi tingkat tinggi dari Taksonomi Bloom.”

Dafik (dalam Indah Pratiwi, 2019, hlm. 66) menyatakan secara Hirarki Taksonomi Bloom terdiri dari enam level, yaitu *knowledge (Recall or locate information)*, *comprehension (Understand learned facts)*, *application (Apply what has been learned to new situations)*, *analysis (Take a part information to examine different parts)*, *synthesis (Create or invent something; bring together more than one idea)* dan *evaluation (Consider evidence to support conclusions)*.

Namun kenyataannya masih banyak siswa yang belum mampu secara mandiri untuk dapat menganalisis dan mengevaluasi hasil belajar yang diberikan. Sebab siswa awalnya hanya menurut saja apa saja yang disajikan masih bergantung pada guru. Proses belajar di sekolah selama ini selalu menempatkan siswa sebagai objek yang harus di isi beragam bahan-bahan ajar yang bertumpuk. Terjadinya komunikasi satu arah antara guru dan siswa dalam pembelajaran konvensional masih banyak dilakukan di dunia pendidikan di Indonesia. Sehingga secara tidak langsung kreativitas dan minat belajar siswa telah menurun karena hanya terpaku pada guru saja.

Permasalahan pendidikan menjadi sorotan tajam Di Kabupaten Subang, Hasil Ujian Nasional rerata SMK, Kabupaten Subang masih jauh berada di peringkat memuaskan. Hal ini menunjukkan bahwa mutu pendidikan di Kabupaten Subang masih tergolong rendah. Berikut data hasil Rerata UN SMK TP.2016/2017 Per Kab./Kota pada Tabel 1.2

Tabel 1.2  
*Data Hasil Rerata UN SMK TP.2016/2017 Per Kab./Kota*

No	Nama Kota/Kabupaten	B.Ind	B.Ing	Mat	Komp	Total	Rerata
1	Kota Bandung	68,34	45,68	37,5	74,45	226,01	56,50
2	Kota Banjar	66,57	37,97	34,3	75,58	214,43	53,61
3	Kota Bekasi	67,06	43,32	37,3	69,39	217,11	54,28
4	Kota Bogor	66,84	42,84	36,3	73,94	219,9	54,98
5	Kota Cimahi	66,94	41,56	35,8	74,59	218,88	54,72
6	Kota Cirebon	65,26	38,18	33,1	68,08	204,66	51,16
7	Kota Depok	65,88	43,02	35,4	75,48	219,81	54,95
8	Kota Sukabumi	65,84	40,32	33,8	74,63	214,56	53,64
9	Kota Tasikmalaya	65,18	38,69	35,1	71,31	210,29	52,57
10	Kabupaten Bandung	64,24	39,31	33,2	63,44	200,2	50,05
11	Kabupaten Bandung Brt	63,43	37,26	32	71,52	204,19	51,05
12	Kabupaten Bekasi	62,84	39,98	34,7	70,64	208,17	52,04
13	Kabupaten Bogor	64,57	39,84	32,9	70,6	207,89	51,97
14	Kabupaten Ciamis	66,15	38,7	35,6	74,02	214,43	53,61
15	Kabupaten Cianjur	62,4	37,62	32,9	64,02	196,93	49,23
16	Kabupaten Cirebon	62,45	34,85	32,3	70,92	200,5	50,13
17	Kabupaten Garut	62,65	36,06	32,1	52,09	182,93	45,73
18	Kabupaten Indramayu	60,07	34,14	30,5	63,65	188,35	47,09
19	Kabupaten Karawang	59,87	34,68	31,2	63,02	188,78	47,2
20	Kabupaten Kuningan	65,43	37,18	35,1	74,85	212,53	53,13
21	Kabupaten Majalengka	65,47	37,14	34,1	61,39	198,41	49,60
22	Kabupaten Purwakarta	60,79	35,99	29,6	70,94	197,28	49,32
23	Kabupaten Subang	60,84	35,39	31,2	70,51	197,96	49,49
24	Kabupaten Sukabumi	62,81	37,77	33,8	64,97	199,34	49,84
25	Kabupaten Sumedang	64,35	37,92	32,3	73,12	207,69	51,92
26	Kabupaten Tasikmalaya	65,36	40,46	38,4	71	215,18	53,8
27	Kabupaten Pangandaran	63,63	35,21	31,5	70,39	200,77	50,19

(diadaptasi dari GanGan SMKBah , 2017)

Dari data tabel diatas, urutan Kabupaten Subang pada Hasil Rerata UN SMK 2016/2017, berada pada urutan 23 diantara 27 Kabupaten dan Kota yang ada

Tati Suryati, 2020

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN E-LEARNING BERBASIS SCHOOLGY TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR METAKOGNITIF DENGAN VARIABEL MODERATOR MINAT BELAJAR SISWA (EKSPERIMEN KUASI PADA SISWA KELAS X OTOMATISASI TATA KELOLA PERKANTORAN DI SMK PASUNDAN SUBANG**

Universitas Pendidikan | Indonesia Repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

di Jawa Barat di bawah Kabupaten Sukabumi dan Kabupaten Majalengka, dengan hasil Rerata Nilai UN 49.4875 dengan Rerata Nilai UN untuk Bhs Indonesia 60.84, Bhs Inggris 35.39, Matematika 31.20, dan Kompetensi 70,51

Berdasarkan observasi dan wawancara awal di SMK Pasundan Subang, beberapa guru sudah mengembangkan metode pembelajaran yang di terapkan dalam Kurikulum 2013 namun pada pelaksanaannya menemui kendala diantaranya masih terbatas pada sumber dan media pembelajaran, disamping itu adalah waktu pertemuan yang terbatas sedangkan materi yang harus dipelajari dan dipraktekkan sangat banyak. Dari sisi siswa mengaku dalam pembelajaran terasa jenuh dan membosankan sehingga yang menjadi imbasnya siswa menjadi tidak minat terhadap materi yang diajarkan oleh guru, sehingga pada saat praktek dan ujian banyak siswa yang belum bisa menguasai materi yang diajarkan guru tersebut. Peneliti melihat beberapa siswa terlihat seperti malas-malasan untuk belajar, dan mereka bahkan ada yang melihat handphone, mengantuk, mengobrol ketika guru menerangkan pelajaran hal ini sangat terlihat bahwa mereka kurang berminat terhadap pelajaran yang saat itu sedang berlangsung.

Dari segi nilai mata pelajaran produktif masih ada siswa yang belum mencapai KKM. Sebagai ilustrasi pada tabel 1.3 disajikan data Awal Penelitian Nilai Semester Ganjil dan Genap Kelas X Kompetensi Keahlian Otomatisasi Tata Kelola Perkantoran pada Mata Pelajaran Produktif di SMK Pasundan Subang.

Tabel 1.3

*Hasil Nilai Rata-rata Ujian Semester Ganjil-Genap Mata Pelajaran Produktif Kompetensi Keahlian Otomatisasi Tata Kelola Perkantoran Kelas X SMK Pasundan Subang Tahun Ajaran 2018-2019*

Kelas	Semester	Kriteria Ketuntasan Minimal	Nilai		Jumlah Siswa
			< 75	>75	
X OTKP 1	1/Ganjil	KKM 75	18	13	31
X OTKP 2		KKM 75	14	16	30
		Jumlah	32	29	61
		Presentase	52,46%	47,54%	100%
X OTKP 1	2/Genap	KKM 75	11	20	31
X OTKP 2		KKM 75	14	16	30
		Jumlah	25	36	61
		Presentase	40,98	59,02	100%

(diadaptasi dari data nilai PAS Tahun ajaran 2018-2019)

Tati Suryati, 2020

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN E-LEARNING BERBASIS SCHOODOLOGY TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR METAKOGNITIF DENGAN VARIABEL MODERATOR MINAT BELAJAR SISWA (EKSPERIMEN KUASI PADA SISWA KELAS X OTOMATISASI TATA KELOLA PERKANTORAN DI SMK PASUNDAN SUBANG**

Berdasarkan tabel 1.3 dapat diketahui hasil belajar siswa SMK Pasundan Subang, pada Penilaian Akhir Semester (PAS) yang mendapatkan nilai kurang dari nilai 75 sebesar 52,46%, sedangkan yang mendapat nilai lebih dari nilai 75 sebesar 47,54%, hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar masih tergolong rendah. Sedangkan pada semester 2 menunjukkan hasil kenaikan yang baik yaitu nilai kurang dari nilai 75 sebesar 40,986%, sedangkan yang mendapat nilai lebih dari nilai 75 sebesar 59,02%, hanya kenaikan belum menunjukkan kenaikan yang tinggi.

Ujian yang dilaksanakan di SMK Pasundan sudah berbasis komputer dan guru diuntut membuat soal HOTS, namun hasil ujian masih dibawah memuaskan dengan begitu siswa SMK Pasundan belum mencapai tingkat kemampuan berfikir tinggi diantaranya adalah keterampilan berpikir metakognitif yang merupakan suatu kemampuan berpikir tingkat tinggi.

Merujuk pada PERMEN DIKBUD, Nomor 34 Tahun 2018, Tentang Standart Nasional Pendidikan SMK/MAK, Standar kompetensi lulusan SMK/MAK dikembangkan dari tujuan pendidikan nasional dan profil lulusan dalam rumusan area kompetensi. SMK/MAK merupakan bagian dari Sistem Pendidikan Nasional yang memiliki tujuan pendidikan kejuruan yaitu menghasilkan tenaga kerja terampil yang memiliki kemampuan sesuai dengan tuntutan kebutuhan dunia usaha/industri, serta mampu mengembangkan potensi dirinya dalam mengadopsi dan beradaptasi dengan perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni.

Sedangkan tujuan pada standar proses , proses pembelajaran diselenggarakan berbasis aktivitas secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, dan memotivasi peserta didik. Selain itu proses pembelajaran juga memberikan ruang untuk berkembangnya keterampilan abad XXI yaitu kreatif, inovatif, berfikir kritis, pemecahan masalah, kolaboratif, dan komunikatif untuk menyongsong era revolusi industri 4.0 dan yang akan datang. Era ini dikenal juga dengan fenomena *disruptive innovation* yang menekankan pada pola ekonomi digital, kecerdasan buatan, *big data*, dan robotik.

Menurut Nizam (2017) Kecakapan siswa yang diperlukan untuk menghadapi fenomena pergeseran abad 21 adalah (1) *Learning and Inovation Skills*, (2) *Life and Career Skills* (3) *Digital Literasy*.



(diadaptasi dari Nizam, 2017)

Gambar 1.2 Kecakapan Pembelajaran Abad 21

Nizam (2017) menyatakan bahwa “Kecakapan yang diperlukan untuk menghadapi pendidikan revolusi 4.0 pada abad 21 diantaranya adalah kemampuan menggunakan *core skill* untuk kehidupan sehari-hari, kemampuan siswa menyelesaikan permasalahan kompleks, kemampuan siswa menghadapi perubahan pesat pada lingkungan.”

Menurut P21 (dalam Siti Zubaidah, 2016, hlm. 6) P21 mengidentifikasi bahwa ”Pembelajaran mandiri sebagai salah satu keterampilan dasar dalam kehidupan dan karir yang diperlukan untuk mempersiapkan pendidikan dan pekerjaan di abad ke-21.”

Metakognitif didefinisikan sebagai *thinking about thinking*” seseorang yang memiliki pengetahuan metakognitif menyadari berapa banyak mereka memahami topik pembelajaran dan faktor-faktor yang mempengaruhi pemahaman mereka.

Penelitian yang dilakukan oleh Chun-Yi Shen, & Hsiu-Chuan L (2011, hml. 144) Permasalahannya bahwa pembelajaran selama ini menunjukkan bahwa masih banyak pembelajaran yang menggunakan sistem penghafalan dan tidak memiliki makna pembelajaran sehingga proses pembelajaran dirasakan belum memberdayakan siswa melalui kemampuan metakognitifnya . Garrett, A. J (2006,

Tati Suryati, 2020

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN E-LEARNING BERBASIS SCHOOLGY TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR METAKOGNITIF DENGAN VARIABEL MODERATOR MINAT BELAJAR SISWA (EKSPERIMEN KUASI PADA SISWA KELAS X OTOMATISASI TATA KELOLA PERKANTORAN DI SMK PASUNDAN SUBANG**



hml. 77) Siswa yang tidak memiliki keterampilan metakognitif tidak dapat menilai, memantau dan memecahkan masalahnya sendiri. Sedangkan menurut Garrett, J.dkk. (2006, hml. 1) Siswa yang tidak memiliki kemampuan metakognitif yang memadai ditandai dengan siswa tidak tahu bagaimana mengidentifikasi dan memahami informasi pembelajaran serta tidak dapat menggunakan panduan pembelajaran dalam kegiatan belajarnya. Dan Shen, C., & Liu (2011, hml.144) berpendapat bahwa Siswa yang memiliki sedikit keterampilan metakognitif akan terlihat pasif dalam kegiatan belajarnya, tidak dapat mengatur pembelajarannya secara mandiri, bahkan mungkin akan gagal dalam hasil belajarnya.

Abdul Aziz (dalam B. Daghistani, 2015, hml. 103) “Metakognitif adalah salah satu teori pembentukan tugas kognitif dalam psikologi modern. Ini terkait dengan teori kecerdasan, pembelajaran, pemecahan masalah, dan strategi pengambilan keputusan.”

Konsep ini mengacu pada operasi kontrol tinggi yang bertujuan untuk merencanakan, memantau, dan mengevaluasi kinerja seseorang untuk menyelesaikan masalah. Penelitian pendidikan dan kognitif pada saat ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa mengalami kesulitan dalam mengatur pembelajarannya dan melakukan aktivitas metakognitifnya secara langsung (Raes, A. dkk. ,2016, hml. 324; Anyta Kusumaningtiyas,dkk. 2013, hml. 34)

Menurut Bogdan (2000), Flavell (1999), Metcalfe (2000) Metakognisi dapat didefinisikan sebagai "berpikir tentang berpikir". Tetapi proses ini juga melibatkan

mengetahui cara merefleksikan dan menganalisa pemikiran, cara menarik kesimpulan dari analisis itu, dan bagaimana menempatkan apa yang sudah ada telah dipelajarinya.(Kevin Downing, dkk, 2011, hml. 56).

Banyak peneliti menemukan bahwa metakognitif memiliki dampak yang signifikan terhadap kemampuan siswa dalam memecahkan masalah ( Mustamin Anggo, 2011; Kevin Downing, dkk.,2011), berpikir kreatif (Ryan A. Hargrove, 2012) dan berpikir kritis.(A.G. Candra Wicaksono, 2014)

Faktor-faktor yang mempengaruhi metakognitif yaitu budaya belajar, konstruksi individu, interaksi teman sebaya (Gregory & Schraw David, 1995),

strategi pengajaran (Chun-Yi Shen, & Hsiu-Chuan Liu, 2011), kecerdasan dan motivasi, jenis kelamin (Gulistan Yunlu & Clapp-Smith, 2014).

Pada standar proses bahwa prinsip proses pembelajaran dalam melakukan proses Pembelajaran di SMK/MAK, guru/instruktur diantaranya menggunakan multi sumber-sumber belajar, memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi, menerapkan metode pembelajaran yang mendorong peserta didik lebih aktif, inovatif, kreatif melalui suasana yang menyenangkan dan menantang dengan mempertimbangkan karakteristik peserta didik; dan menerapkan berbagai model pembelajaran sesuai dengan karakteristik kompetensi yang akan dicapai.

Proses belajar dan mengajar dewasa ini tidak terlepas dari peranan TIK (Teknologi Informasi dan Komunikasi). Pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran mendorong terciptanya suatu model pembelajaran yang melahirkan konsep baru dalam pembelajaran yang berbasis IT atau yang dikenal dengan *E-Learning*. Menurut Rosenberg (dalam Rusman, 2012, hlm. 349) menyatakan “Pengembangan pendidikan menuju *e-learning* merupakan suatu alternatif dalam meningkatkan standar mutu pendidikan, karena *e-learning* merupakan satu penggunaan teknologi internet dalam penyampaian pembelajaran dengan jangkauan luas.”

Masih menurut Rosenberg (dalam Akhmad Faturrohman, 2011, hlm.2 )

“Pengembangan pendidikan menuju *e-learning* merupakan suatu alternatif dalam meningkatkan standar mutu pendidikan, karena *e-learning* merupakan satu penggunaan teknologi internet dalam penyampaian pembelajaran dengan jangkauan luas dan berlandaskan tiga kriteria yaitu: dan berlandaskan tiga kriteria yaitu : (1) *e-learning* merupakan jaringan dengan kemampuan untuk memperbaharui, menyimpan, mendistribusi dan membagi materi ajar atau informasi, (2) pengiriman sampai ke pengguna terakhir melalui komputer dengan menggunakan teknologi internet yang standar, (3) memfokuskan pada pandangan yang paling luas tentang pembelajaran di balik paradig pembelajaran tradisional.”

Memasuki abad ke-21 kemajuan teknologi berdampak pula pada perkembangan pendidikan di seluruh dunia, tidak terkecuali Indonesia. Indonesia berada di tengah-tengah dunia yang baru, dunia terbuka sehingga orang bebas membandingkan kehidupan dengan Negara lain. Teknologi dengan perkembangannya yang pesat menuntut kita untuk lebih aktif dalam mengikuti perkembangan. Dalam dunia pendidikan teknologi sudah sangat mempunyai

dampak yang begitu positif karena mulai memperlihatkan perubahan yang cukup signifikan. Karena sudah terdapat *E-book* dan *E-Learning* yang memudahkan untuk belajar.

Selain pada model pembelajaran, metode, dan strategi belajar, kemajuan terbaru dalam teknologi komunikasi mobile dan nirkabel telah diaktifkan pula sebagai pendekatan pembelajaran baru yang menempatkan siswa dalam lingkungan yang menggabungkan dunia nyata dan digital dunia sumber belajar; Selain itu, siswa diperbolehkan untuk berbagi pengetahuan atau pengalaman dengan orang lain selama proses pembelajaran. Namun, tanpa bantuan yang tepat atau bimbingan, prestasi belajar mereka biasanya mengecewakan (Walkington & Bernacki, 2014, hlm.148)

Guru yang kompeten akan lebih mampu menggunakan bermacam-macam metode mengajar, media, dan model pembelajaran yang sesuai dengan tujuan dan kompetensi yang ingin dicapai. Salah satu kemampuan yang harus dimiliki guru adalah pemilihan pembelajaran dan pemilihan media yang tepat, yang dapat menyampaikan pesan-pesan dari bahan pelajaran yang diberikan oleh guru kepada anak didik, yang juga mampu merangsang minat siswa dalam proses belajar mengajar.

Sanjaya (2014) menyatakan bahwa : “Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, khususnya teknologi informasi, sangat berpengaruh terhadap penyusunan dan implementasi strategi pembelajaran. Melalui kemajuan tersebut para guru dapat menggunakan berbagai media sesuai dengan kebutuhan dan tujuan pembelajaran. Dengan menggunakan media komunikasi bukan saja dapat mempermudah dan mengefektifkan proses pembelajaran, akan tetapi juga bisa membuat proses pembelajaran lebih menarik.” (hlm. 162)

Setiap tahunnya, kebutuhan akan pembelajaran yang berbentuk aktivitas belajar mengajar semakin meningkat. Aktivitas belajar mengajar yang biasanya dilakukan dengan tatap muka atau datang langsung, kini seiring dengan perkembangan teknologi proses pembelajaran dapat dilakukan dengan tidak tatap muka atau datang langsung. Salah satunya adalah kegiatan pembelajaran *e-learning* yang berbasis web, yang menggunakan segala teknologi untuk mendukung usaha-usaha pengajaran lewat teknologi elektronik internet.

Peneliti memilih media pembelajaran menggunakan *schoolology*. Media ini dianggap mampu meningkatkan hasil belajar. Penggunaan media pembelajaran *e-learning* ini didukung oleh laboratorium komputer di sekolah yang terhubung dengan jaringan internet. Selain itu, terdapat pula koneksi *wifi* di area sekolah sehingga siswa dapat mengakses internet dari perangkat mereka seperti laptop, tablet, atau telepon genggam. Siswa dapat mengoperasikan perangkat-perangkat tersebut dengan baik karena telah menjadi pegangan mereka sehari-hari. Disamping itu, siswa telah menerima pelajaran komputer sejak di sekolah menengah pertama. Ketika di luar sekolah, siswa juga sudah akrab dengan internet karena kini tarif akses internet semakin terjangkau dengan adanya warung internet atau menggunakan paket internet dari penyedia layanan telepon seluler. Sehingga efektivitas model pembelajaran *e-learning* dapat menciptakan metakognitif pada siswa hingga siswa dapat mengaplikasikannya dalam dunia kerja. (Richard D, dkk., 2016, hlm. 562)

Sheldon, Turban, dkk. (2012) Banyak hal yang dapat mempengaruhi keberhasilan pembelajaran selain dari metode dan media pembelajaran, salah satunya adalah minat belajar. Minat untuk belajar mengacu pada cara siswa berpikir tentang diri mereka sendiri sehubungan dengan kegiatan proses belajar. Selain itu Jose Luis Arquerro, dkk. (2015, hlm. 23) menyatakan bahwa dengan adanya minat maka akan terlihat pencapaian prestasi selama belajar yang akan membawa siswa pada keinginan untuk terus belajar. Adanya suatu keberhasilan dalam belajar atau kepuasan dalam belajar seorang individu dapat berpengaruh kuat pada belajar berkelanjutan.

Dalam beberapa tahun terakhir, para peneliti telah menunjukkan bahwa minat diperbaharui dengan adanya motivasi. Terutama dalam *Psikologi Of Educational*, banyak penelitian yang telah dilakukan untuk menganalisis bagaimana belajar dan prestasi belajar dipengaruhi oleh faktor motivasi dan kognitif. Minat belajar dapat dihubungkan dengan kemampuan individu atau kepentingan situasional dalam belajar. (Krapp, 1999, hlm. 23)

Karena pembelajaran adalah merupakan sistem, maka perancangan pembelajaran seharusnya dilakukan secara sistematis (menggunakan pendekatan sistem), faktor keberhasilan proses pembelajaran banyak ditentukan oleh minat

belajar siswa, minat sebagai pernyataan psikis yang menunjukkan adanya pemusatan perhatian terhadap suatu materi pelajaran karena obyek tersebut menarik bagi dirinya. Salah satu pendorong dalam keberhasilan belajar adalah minat belajar terutama minat belajar yang tinggi.

Minat belajar itu tidak muncul dengan sendirinya akan tetapi banyak faktor yang dapat mempengaruhi munculnya minat belajar. Ada beberapa faktor yang dapat mempengaruhi minat belajar belajar siswa diantaranya minat belajar, bahan pelajaran dan sikap guru, keluarga, teman pergaulan, lingkungan, cita-cita, bakat, hobi, media massa dan fasilitas.(Dini Oktarika, 2015, hlm.21)

Berdasarkan uraian di atas, maka penulis bermaksud untuk melakukan suatu penelitian dengan menggunakan judul “ Pengaruh Media Pembelajaran *E-Learning* Berbasis *Schoology* Terhadap Kemampuan Berpikir Metakognitif Siswa Dengan Moderator Variabel Minat Belajar (Studi Eksperimen Kuasi Pada X Otomatisasi Tata Kelola Perkantoran di SMK Pasundan Subang) pada Mata Pelajaran Kearsipan.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah pada penelitian adalah :

1. Masih rendahnya peringkat Negara Indonesia dalam pendidikan dari hasil belajar menurut PISA.
2. Masih rendahnya level kognitif pelajar Indonesia yang hanya mampu memecahkan permasalahan dalam kategori berfikir tingkat rendah dan belum mampu menerapkan pembelajaran yang dapat memecahkan persoalan dengan kategori berfikir tingkat tinggi salah satunya yaitu berfikir metakognitif.
3. Pembelajaran Abad ke-21 kemampuan menggunakan *core skill* untuk kehidupan sehari-hari, kemampuan siswa menyelesaikan permasalahan kompleks, kemampuan siswa menghadapi perubahan pesat pada lingkungan.
4. Kurikulum yang relevan dengan kecakapan abad 21
5. Muatan standar inti pembelajaran yang sudah mengarah pada digitalisasi yaitu pembelajaran dan keterampilan inovasi, keterampilan literasi digital, karir dan kecakapan hidup, namun kenyataanya masih sedikit siswa yang paham teknologi digitalisasi.

Tati Suryati, 2020

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN E-LEARNING BERBASIS SCHOLOGY TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR METAKOGNITIF DENGAN VARIABEL MODERATOR MINAT BELAJAR SISWA (EKSPERIMEN KUASI PADA SISWA KELAS X OTOMATISASI TATA KELOLA PERKANTORAN DI SMK PASUNDAN SUBANG**

Universitas Pendidikan | Indonesia Repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

6. Pembelajaran yang sudah mengarah pada aktivitas belajar yang semakin luas. Salah satu media yang digunakan adalah jaringan komputer, yang memungkinkan dikembangkan dalam bentuk berbasis web, sehingga lebih belajar interaktif, tidak memiliki batasan dan lebih banyak waktu.
7. Strategi pembelajaran melalui media pembelajaran berbasis web atau *e-learning* sebagai pembelajaran *konstruktivisme* yang memfokuskan siswa pada kemandirian belajar.
8. Masih rendahnya minat belajar dan minat baca siswa pada sumber belajar yang konvensional diharapkan dengan media digitalisasi siswa menjadi tertarik sehingga timbul minat belajar dan membaca.
9. Minat belajar siswa harus dapat ditingkatkan melalui proses pembelajaran yang aktif dan kreatif, namun kemampuan guru untuk mewujudkan ini masih lemah. Sehingga guru diharapkan terus meningkatkan kemampuannya terutama pada kemampuan digital.

### 1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut :

1. Apakah media pembelajaran *e-learning* berbasis *schoolology* mempengaruhi kemampuan berpikir metakognitif siswa?
2. Apakah tingkat minat belajar siswa mempengaruhi kemampuan berpikir metakognitif siswa?
3. Apakah ada pengaruh interaksi antara media pembelajaran dengan minat belajar siswa terhadap kemampuan berpikir metakognitif siswa?

### 1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini untuk menguji teori belajar dengan komunikasi audio visual yaitu teori dari Edgar Dale dalam *Dale's Cone of Experience* dengan cara menguji :

1. Pengaruh media pembelajaran *e-learning* berbasis *schoolology* terhadap kemampuan berpikir metakognitif siswa.
2. Pengaruh tingkat minat belajar siswa terhadap kemampuan berpikir metakognitif siswa.

3. Pengaruh interaksi media pembelajaran dengan minat belajar siswa terhadap kemampuan berpikir metakognitif siswa.

## 1.5 Manfaat Penelitian

### 1.5.1 Manfaat Teoritis

Secara teoritis manfaat penelitian ini diharapkan :

1. Dapat mengembangkan ilmu pengetahuan, dalam mengembangkan model-model pembelajaran dan menerapkan teori-teori pembelajaran yang bermakna, serta metode dan media yang mendukung pada keberhasilan mencapai kemampuan berpikir tingkat tinggi pada siswa.
2. Menjadi alternatif untuk meningkatkan kemampuan berpikir metakognitif siswa SMK dengan menerapkan media pembelajaran *E-Learning* atau berbasis pada teknologi.
3. Memberikan dukungan empiris terhadap teori dan konsep pembelajaran yang mendorong siswa untuk belajar secara konstruktif dan mandiri.

### 1.5.2 Manfaat Praktis

Secara praktis manfaat penelitian ini yaitu:

1. Diharapkan dapat meningkatkan aspek kognitif khususnya menumbuhkan minat belajar dan kemampuan berpikir metakognitif pada siswa.
2. Memberikan masukan dan memperluas wawasan tentang model, metode dan media pembelajaran terutama dalam rangka meningkatkan kemampuan berpikir metakognitif.
3. Mengembangkan kreativitas guru dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar terutama dalam penggunaan pembelajaran yang tepat.

## 1.6 Sistematika Penulisan

Penulisan tesis ini terdiri dari enam bab dan setiap bab disusun secara sistematis dengan memperhatikan hubungan antar bab. Sistematika penulisan penelitian ini adalah sebagai berikut:

### BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi mengenai latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

## BAB II KAJIAN PUSTAKA

Bab ini berisi uraian mengenai alur pikir dan perkembangan keilmuan dari topik-topik kajian penelitian ini. Pada bab ini dilakukan elaborasi terhadap hasil-hasil pada penelitian sebelumnya mengenai topik yang terkait dengan penelitian.

## BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini berisi pemaparan metode penelitian yang menggunakan pendekatan kuantitatif yang berisi desain penelitian, partisipan, populasi dan sampel, instrument penelitian, prosedur penelitian, analisis data, penelitian terdahulu, model penelitian dan hipotesis.

## BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi analisis dan pembahasan terhadap hasil-hasil penelitian. Hal-hal yang dianalisis adalah profil responden, model pengukuran dan hasil pengujian model, temuan dan pembahasan.

## BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

Bab ini berisi simpulan dari hasil penelitian yang dilakukan. Selain itu juga berisi saran-saran untuk keperluan penelitian selanjutnya.