

# BAB I PENDAHULUAN

## 1. 1. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi mengalami perkembangan yang sangat pesat. Banyak dampak positif dan negatif yang ditimbulkan dari berkembangnya teknologi informasi. Dampak positif dari adanya teknologi informasi dan komunikasi di bidang pendidikan salah satunya adalah adanya penerapan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dalam proses pembelajaran, atau yang biasa dikenal dengan istilah *e-learning*.

*E-learning* merupakan suatu proses pembelajaran dengan menggunakan alat elektronik yang disertai dengan internet (Simanihuruk, et al., 2019, hal. 4-5). *E-learning* merupakan salah satu bentuk media pembelajaran yang menerapkan teknologi informasi, sehingga pembelajaran dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja (Simanihuruk, et al., 2019, hal. 70). Pembelajaran berbasis *e-learning* biasa dikenal dengan istilah pembelajaran *online* atau pembelajaran jarak jauh.

Manfaat penggunaan *e-learning* dalam pembelajaran menurut Sutini, et al., (2020, hal. 130) adalah penggunaan *e-learning* madrasah dalam pembelajaran daring tergolong efektif untuk dilaksanakan, karena dapat membantu proses pembelajaran yang dilakukan secara daring, dan membuat peserta didik lebih terbuka dalam mengemukakan pertanyaan serta pendapat mengenai persoalan pada materi pembelajaran.

Rijal & Sofiarini (2019, hal. 2081), dalam penelitiannya menyatakan bahwa *e-learning* sangat praktis digunakan dalam pembelajaran, dan penggunaan *e-learning* efektif untuk diterapkan dalam pembelajaran. Hal senada juga disampaikan oleh Purba (2021, hal. 193), dalam penelitiannya Purba menyatakan bahwa media *e-learning* efektif digunakan sebagai media pembelajaran dari rumah, karena aktivitas pembelajaran menggunakan *e-learning* dapat berjalan dengan baik sesuai dengan pembelajaran yang diharapkan.

Adanya kemajuan teknologi, termasuk munculnya *e-learning* di bidang pendidikan, tidak menutup kemungkinan adanya hal negatif yang ditimbulkan dari hal tersebut. Pada peserta didik, imbas negatifnya adalah terletak pada aspek afektif atau karakter. Di masa kini, banyak sekali peristiwa-peristiwa negatif yang melibatkan anak usia remaja, seperti meningkatnya pergaulan bebas, serta maraknya angka kekerasan dan pelecehan seksual terhadap remaja. Hal tersebut menandakan adanya pergeseran karakter yang terjadi pada peserta didik.

Menurut data yang dihimpun oleh Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) (2021), pada tahun 2020 di Indonesia terdapat berbagai kasus degradasi moral yang melibatkan remaja sebagai pelakunya, kasus-kasus tersebut diantaranya yaitu, 7 kasus tawuran antar pelajar, 12 kasus *bullying* di sekolah, 58 kasus kekerasan fisik (penganiayaan, perkelahian, dsb), 11 kasus kekerasan psikis (ancaman, intimidasi, dsb), 44 kasus kekerasan seksual (pemeriksaan, pencabulan).

Selain kasus degradasi moral, pembelajaran berbasis *e-learning* juga mengakibatkan peserta didik mengalami *learning loss* atau kehilangan minat belajar yang disebabkan karena kurangnya interaksi antara guru dengan peserta didik, sehingga hal ini menyebabkan kesenjangan di antara keduanya. Ciri-ciri peserta didik mengalami *learning loss*, diantaranya adalah peserta didik mengalami kemunduran dalam hal prestasi akademik, mengalami penurunan pengetahuan dan *skill*, serta mengalami gangguan psiko-sosial (Kashyap, Sailaja, Srinivas, & Raju, 2021, hal. 40).

Pembelajaran matematika merupakan suatu proses pembelajaran yang dilakukan oleh peserta didik dengan guru, untuk mempelajari suatu bidang ilmu pengetahuan eksak yang lebih mengutamakan pemahaman peserta didik dibandingkan dengan hafalan (Aritonang & Islamiani, 2021, hal. 736). Pemanfaatan teknologi informasi dalam pembelajaran, khususnya dalam pembelajaran matematika masih belum dimanfaatkan secara maksimal, baik oleh sekolah maupun oleh guru sendiri. Hal ini dikarenakan terdapat kendala yang dialami oleh guru maupun peserta didik dalam menjalani pembelajaran matematika dengan memanfaatkan teknologi informasi.

Anugrahana (2020, hal. 286-287), dalam penelitiannya menyatakan bahwa kendala pembelajaran yang memanfaatkan teknologi informasi adalah belum meratanya peserta didik yang mempunyai gadget, tidak meratanya tingkat kestabilan koneksi internet yang dirasakan oleh guru maupun peserta didik, dan kurang siapnya guru dalam memakai perangkat pembelajaran berbasis teknologi. Dari studi tersebut, dapat disimpulkan kendala penerapan teknologi informasi dalam suatu pembelajaran adalah belum meratanya sarana dan prasarana, serta ketidaksiapan sumber daya manusia dalam memanfaatkan teknologi informasi pada suatu pembelajaran (Kasmahidayat & Marcia, 2018, hal. 244-245).

Kemajuan teknologi seharusnya dapat menjadi jembatan bagi kemajuan bangsa, salah satunya dalam dunia pendidikan. Dalam dunia pendidikan untuk mengatasi pergeseran karakter pada peserta didik adalah dengan cara menjadikan *e-learning* sebagai media pembentukan karakter. *E-learning* yang merupakan bentuk dari inovasi pemanfaatan teknologi dalam pendidikan, dapat diintegrasikan dengan penerapan program penguatan pendidikan karakter.

Penguatan pendidikan karakter (PPK) merupakan suatu program yang dibentuk oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia pada tahun 2016 dengan tujuan untuk memperkuat karakter peserta didik. Program ini tidak merubah kurikulum yang sudah ada, melainkan mengoptimalkan kurikulum pada satuan pendidikan. Oleh karena itu, tujuan implementasi penguatan pendidikan karakter melalui media *e-learning* adalah untuk mengoptimalkan kurikulum pada satuan pendidikan, serta untuk melakukan pembaruan pada suatu pembelajaran di era perkembangan teknologi informasi dan komunikasi ini.

Penguatan pendidikan karakter perlu diterapkan dalam pembelajaran melalui *e-learning*, karena aspek pendidikan karakter dalam suatu pembelajaran tidak bisa ditinggalkan. Hal ini selaras dengan pendapat Kurniawan & Rianto (2021, hal. 875), yaitu pembelajaran berbasis digital tetap mengedepankan pendidikan karakter, salah satu caranya adalah dengan adanya integrasi penguatan pendidikan karakter dalam pembelajaran berbasis *e-learning*. Pendapat tersebut selaras dengan pendapat Arief & Cahyandaru (2018, hal. 168), dalam penelitiannya menyatakan bahwa dalam dunia pendidikan kemajuan teknologi

dapat dikembangkan ke arah positif, dengan cara memanfaatkan kemudahan teknologi untuk dijadikan sebagai modal memperbaiki moral masyarakat yang saat ini dalam kondisi karakter memprihatinkan, khususnya degradasi moral yang terjadi pada anak usia remaja.

Berdasarkan pemaparan mengenai pentingnya penerapan program penguatan pendidikan karakter dalam pembelajaran berbasis *e-learning*, maka penulis terinspirasi untuk membuat suatu kajian yang akan mengulas mengenai hal-hal tersebut, dengan judul kajiannya adalah Implementasi Pembelajaran Matematika Berbasis *E-learning* Pada Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) Pasca Era *New Normal*.

Diharapkan, dengan adanya penerapan program penguatan pendidikan karakter, serta pemanfaatan teknologi informasi pada media pembelajaran, dapat meningkatkan kualitas pendidikan. Karena, tujuan tersebut selaras dengan pernyataan yang disebutkan dalam Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016, bahwa pemanfaatan TIK dimaksudkan sebagai salah satu upaya peningkatan efisiensi dan efektivitas pembelajaran (Koesnandar, 2020, hal. 40).

## **1. 2. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan, penulis menemukan beberapa permasalahan, yaitu :

1. Pergeseran karakter yang terjadi pada peserta didik.
2. Belum optimalnya pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran matematika.
3. Perlu adanya penerapan penguatan pendidikan karakter pada pembelajaran berbasis *e-learning*.

## **1. 3. Pembatasan Masalah**

Agar suatu permasalahan dalam penelitian menjadi terarah dan jelas, maka penulis membuat batasan-batasan masalah dalam penelitian, yaitu :

1. Nilai-nilai karakter yang akan diimplementasikan dalam pembelajaran matematika melalui *e-learning* adalah nilai religius, jujur, toleransi, disiplin, mandiri, rasa ingin tahu, komunikatif, dan tanggung jawab.
2. Hasil dari pembelajaran matematika yang mengimplementasikan penguatan pendidikan karakter adalah nilai-nilai karakter yang tumbuh di dalam diri peserta didik, nilai-nilai karakter yang dilakukan pada teman sejawatnya, dan nilai-nilai karakter yang dilakukan pada gurunya.
3. Implementasi penguatan pendidikan karakter pada penelitian ini dilakukan melalui *e-learning* berbasis Moodle.
4. Pokok bahasan dalam pembelajaran matematika yang akan dipilih adalah pokok bahasan terkait pangkat (eksponen) bilangan bulat.
5. Subjek yang akan diteliti adalah 11 orang peserta didik kelas IX C semester I di SMPN 3 Plered.

#### 1. 4. Rumusan Masalah

Dari latar belakang masalah yang telah dipaparkan, menghasilkan rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimanakah implementasi penguatan pendidikan karakter (PPK) dalam pembelajaran matematika berbasis *e-learning*?
2. Apa saja kendala yang dialami ketika mengimplementasikan penguatan pendidikan karakter (PPK) pada pembelajaran matematika berbasis *e-learning*?
3. Apa saja upaya yang dilakukan oleh guru untuk mengimplementasikan penguatan pendidikan karakter (PPK) pada pembelajaran matematika berbasis *e-learning*?

#### 1. 5. Tujuan Penelitian

Tujuan diadakannya penelitian ini adalah untuk menjawab pertanyaan yang ada pada rumusan masalah, yaitu sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui dan mendeskripsikan pelaksanaan penguatan pendidikan karakter (PPK) pada pembelajaran matematika berbasis *e-learning*.

2. Untuk mengetahui dan mendeskripsikan kendala yang dialami ketika mengimplementasikan penguatan pendidikan karakter (PPK) pada pembelajaran matematika berbasis *e-learning*.
3. Untuk mengetahui dan mendeskripsikan upaya yang dilakukan oleh guru dalam mengimplementasikan penguatan pendidikan karakter (PPK) pada pembelajaran matematika berbasis *e-learning*.

## 1. 6. Manfaat Penelitian

Penulis berharap hasil penelitian ini dapat bermanfaat dan memberikan dampak positif bagi siapapun yang membacanya, baik bagi penulis sendiri ataupun pihak lainnya. Manfaat yang diharapkan adalah :

### 1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis penelitian ini adalah untuk memberikan solusi terkait problematika yang telah dipaparkan pada latar belakang masalah, serta memberikan deskripsi mengenai proses dan hasil dari penerapan penguatan pendidikan karakter pada pembelajaran matematika yang dilakukan melalui media pembelajaran berbasis teknologi (*e-learning*), sehingga penelitian ini dapat digunakan oleh siapapun sebagai acuan di masa mendatang.

### 2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis yang penulis harapkan dari penelitian ini terbagi menjadi tiga kategori, yaitu :

#### a. Manfaat bagi sekolah

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan acuan bagi sekolah SMPN 3 Plered ataupun sekolah lainnya ketika mengimplementasikan penguatan pendidikan karakter (PPK) pada pembelajaran matematika yang dilakukan melalui *e-learning*.

#### b. Manfaat bagi guru

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan acuan bagi guru di SMPN 3 Plered ataupun guru di sekolah lainnya ketika mengimplementasikan

penguatan pendidikan karakter pada pembelajaran matematika yang dilakukan melalui *e-learning*.

c. Manfaat bagi peserta didik

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan acuan bagi peserta didik di SMPN 3 Plered ataupun peserta didik di sekolah lainnya ketika mengimplementasikan penguatan pendidikan karakter pada pembelajaran matematika yang dilakukan melalui *e-learning*, serta dapat meningkatkan pengetahuan dan pengalaman terkait penerapan nilai-nilai karakter dalam pembelajaran melalui *e-learning*.

d. Manfaat bagi penulis

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai ilmu dan pengalaman berharga, serta dapat dijadikan bahan acuan untuk mengimplementasikan program penguatan pendidikan karakter pada pembelajaran matematika yang dilakukan melalui *e-learning*.

