

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Kualitas manusia di Indonesia dihasilkan melalui penyelenggaraan pendidikan, karena memiliki pengaruh yang besar terhadap perkembangan pola pikir dan pola tingkah laku manusia dalam kehidupan bermasyarakat. Di dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 pasal 3 Tahun 2003, ditegaskan bahwa “Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab”.

Pemerintah telah mengatur kebutuhan tentang teknologi di dalam berbagai peraturan perundang-undangan. Seperti tercantum dalam Permendiknas Nomor 16 Tahun 2007 mengenai Standar Kualifikasi Akademik dan Kompetensi Guru, kompetensi pedagogik guru SMA/SMK poin ke-5 mengatakan bahwa “Guru SMA/SMK harus memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk kepentingan pembelajaran”. Kemudian dipertegas dalam Permendiknas Nomor 41 Tahun 2007 tentang Standar Proses, sesuai dengan Standar Kompetensi Lulusan dan Standar Isi maka prinsip pembelajaran yang digunakan pada poin ke-13 mengatakan bahwa “Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran”.

Berdasarkan peraturan yang telah dipaparkan di atas, dapat dikatakan bahwa guru dituntut untuk bisa beradaptasi dengan teknologi yang berkembang pesat agar proses belajar terkesan kreatif dan inovatif. Selain itu, perkembangan teknologi diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa karena gaya belajarnya yang menarik dan siswa menjadi lebih mudah memahami materi.

Menurut Sukmadinata (dalam Sitoresmi, 2015, hlm. 1) bahwa “lingkungan yang paling memegang peranan penting bagi perkembangan belajar siswa adalah lingkungan sekolah”. Lingkungan sekolah adalah tempat yang memiliki sifat formal dimana didalamnya terdapat kegiatan yang meliputi kegiatan belajar mengajar, tempat untuk siswa mengembangkan kemampuannya dan tempat untuk siswa memiliki nilai-nilai setelah mengikuti kegiatan pembelajaran. Selain itu, lingkungan sekolah merupakan salah satu faktor eksternal yang mempengaruhi hasil belajar siswa.

Hasil wawancara dengan guru mata pelajaran ekonomi kelas X, dalam proses belajar mengajar siswa masih cenderung pasif atau kurang aktif di dalam kelas. Siswa merasa kurang paham dan proses belajar menjadi membosankan. Dilihat dari lingkungan siswa, banyak siswa menggunakan *smartphone*. Aktivitas penggunaan *smartphone* biasa dilakukan di dalam kelas maupun di luar kelas. Namun penggunaan *smartphone* tersebut belum efektif dalam proses belajar mengajar, dan guru harus mampu menyesuaikan dengan lingkungan siswa yang saat ini cenderung menggunakan *smartphone*.

Kemudian dari hasil pengamatan yang telah dilakukan peneliti selama mengajar menjadi guru praktikan, kenyatannya bahwa siswa di kelas lintas minat X MIPA 5 kurang memanfaatkan *smartphone* yang dimiliki dan jaringan internet (*Wi-Fi*) yang disediakan oleh sekolah.

Menurut Gilbert & Jones (2001) dan Michaela (2013) (dalam Wahyuningsih & Makmur, 2017, hlm. 5) menjelaskan bahwa *E-Learning* merupakan segala bentuk aktivitas pembelajaran yang memanfaatkan media elektronik untuk belajar. Pengertian ini lebih menekankan pada penggunaan segala bentuk alat elektronik untuk membantu atau memudahkan manusia dalam belajar.

Berdasarkan riset yang dirangkum oleh Dabbag & Rithland (dalam Dian & Rakhmat, 2017, hlm. 2) bahwa penggunaan *e-learning* secara terencana dan terstruktur dapat meningkatkan interaktivitas, kemandirian, dan hasil belajar. Selain itu Mayer (dalam Dian & Rakhmat, 2017, hlm. 2) menjelaskan bahwa *e-learning* juga baik digunakan untuk membangun keterampilan berpikir seseorang yang meliputi berpikir kreatif, kritis, dan metakognitif.

Kemajuan teknologi pada saat ini memiliki tujuan dalam hal penyediaan lingkungan belajar yang kreatif dan membuat siswa menjadi lebih aktif. Pemberian tugas berupa soal-soal, materi ajar yang menarik, penilaian yang dilakukan oleh guru dapat dilakukan di dalam kelas virtual. Kelas virtual merupakan suatu bentuk kelas pada umumnya hanya saja penyampaian materi dan proses pembelajarannya dilakukan melalui media internet, baik dalam waktu bersamaan maupun tidak.

Keterlibatan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) memang diperlukan dalam membantu proses belajar mengajar. Salah satu jenis *E-Learning* yang sudah banyak digunakan dalam dunia pendidikan adalah *Edmodo Social Network*. Edmodo membantu guru untuk dapat memanfaatkan kelebihan dari media sosial dalam membangun sebuah kelas virtual berdasarkan pembagian kelas nyata yang sudah ada di sekolah. Di dalam kelas virtual tersebut berisi penugasan, *quiz* dan nilai yang diberikan setiap pembelajaran telah berakhir. Selain itu, Edmodo merupakan situs yang mudah digunakan selama seorang guru dan murid bisa terhubung dengan adanya internet.

Menurut Sudjana (2016, hlm. 22) mengemukakan bahwa “hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah mengikuti pembelajaran”. Selain itu, Arikunto (2013, hlm. 102) mengatakan bahwa “hasil belajar merupakan suatu hasil yang diperlukan siswa dalam mengikuti pelajaran yang dilakukan oleh guru. Hasil belajar ini dikemukakan dalam bentuk angka, huruf, atau kata-kata baik, sedang, kurang, dan sebagainya”.

Dengan diterapkannya media pembelajaran Edmodo diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi. Oleh karena itu, penulis tertarik untuk mengangkat judul: **“Pengaruh Media Pembelajaran Edmodo terhadap Hasil Belajar Siswa di SMA Pasundan 2 Bandung (Studi Eksperimen pada Mata Pelajaran Ekonomi Materi Pokok BUMN dan BUMD di Kelas Lintas Minat X MIPA 5 Tahun Ajaran 2017/2018)”**.

## B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah diatas, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yang muncul, diantaranya:

1. Siswa cenderung menggunakan *smartphone* pada proses belajar mengajar.
2. Siswa kurang memanfaatkan jaringan internet di sekolah.
3. Guru menyampaikan materi dan tugas dengan monoton.
4. Kurangnya waktu dalam kegiatan belajar mengajar yang membuat materi tidak tersampaikan secara menyeluruh.
5. Hasil belajar siswa yang masih belum optimal.
6. Siswa kurang aktif dalam merespon informasi mengenai materi pelajaran yang disampaikan oleh guru.
7. Guru belum optimal dalam memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi dalam kegiatan belajar mengajar.

## C. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana hasil belajar siswa sebelum diterapkan media pembelajaran Edmodo (*pretest*)?
2. Bagaimana hasil belajar siswa setelah diterapkan media pembelajaran Edmodo (*posttest*)?
3. Adakah perbedaan tingkat hasil belajar siswa pada pengukuran awal (*pretest*) dan pengukuran akhir (*posttest*)?
4. Seberapa besar pengaruh media pembelajaran Edmodo terhadap hasil belajar siswa?

## D. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai untuk menjawab masalah penelitian yang diajukan dalam rumusan masalah yaitu :

1. Untuk mengetahui hasil belajar siswa sebelum diterapkan media pembelajaran Edmodo.
2. Untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah diterapkan media pembelajaran Edmodo.

3. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa pada pengukuran awal (*pretest*) dan pengukuran akhir (*posttest*).
4. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh media pembelajaran Edmodo terhadap hasil belajar siswa.

## **E. Manfaat Penelitian**

### **1. Manfaat Teoritis**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah kemajuan ilmu pengetahuan dalam bidang pendidikan. Khususnya tentang penerapan media pembelajaran Edmodo terhadap hasil belajar siswa.

### **2. Manfaat Praktis**

#### **a. Bagi Sekolah**

Sebagai bahan kajian bagi sekolah untuk lebih meningkatkan usaha-usaha pendidikan, khususnya melalui penggunaan media pembelajaran yang baik.

#### **b. Bagi Guru**

Dapat memberikan acuan secara khusus untuk guru mata pelajaran ekonomi sehingga dapat menentukan media pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan kebutuhan dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

#### **c. Bagi Siswa**

Memberikan wawasan mengenai media pembelajaran serta pengaruhnya terhadap hasil belajar agar menjadi bekal prinsip untuk siswa dalam melaksanakan kewajiban belajar sehingga mampu meningkatkan hasil belajar.

#### **d. Bagi Penulis**

Penelitian ini sebagai sarana untuk menambah pengetahuan dan wawasan dalam penerapan teori-teori yang sudah diperoleh diperguruan.

#### **e. Bagi Peneliti Selanjutnya**

Penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai bahan bagi penelitian selanjutnya secara khusus yang berkaitan dengan penerapan

media pembelajaran Edmodo terhadap hasil belajar siswa pada sekolah-sekolah lainnya.

## **F. Definisi Operasional**

### **1. Pengaruh**

Menurut Barry (dalam Faizin, 2016, hlm. 10) “Pengaruh adalah suatu tipe kekuasaan yang jika seseorang dipengaruhi agar bertindak dengan cara tertentu, dapat dikatakan terdorong untuk bertindak demikian, sekalipun ancaman sanksi yang terbuka tidak merupakan motivasi yang mendorongnya”.

### **2. Pembelajaran**

Menurut Winkel dalam Siregar (2014, hlm. 12) “pembelajaran adalah seperangkat tindakan yang dirancang untuk mendukung proses belajar siswa, dengan memperhitungkan kejadian-kejadian ekstrim yang berperan terhadap rangkaian kejadian-kejadian intern yang berlangsung dialami siswa”.

### **3. Media Pembelajaran**

Menurut Arsyad (2016, hlm. 3) “Media adalah alat yang menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan pembelajaran. Secara lebih khusus media pembelajaran adalah alat-alat grafis, fotografis atau elektronis untuk menangkap, memroses dan menyusun kembali informasi visual atau verbal”.

### **4. Media Pembelajaran Edmodo**

Balasubramanian (2014, hlm. 416) mengemukakan Edmodo adalah situs pembelajaran pendidikan gratis dan aman yang digunakan dalam memudahkan guru untuk membuat dan mengelola kelas virtual sehingga memungkinkan siswa dapat terhubung dan bekerja dengan guru mereka dimana saja dan kapan saja.

### **5. Hasil Belajar**

Sudjana (2016, hlm. 22) mengatakan “Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah mengikuti pembelajaran”.

Jadi, yang dimaksud dengan judul skripsi ini seberapa besar pengaruh media pembelajaran Edmodo dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada kelas lintas minat X MIPA 5 di SMA Pasundan 2 Bandung.

## **G. Sistematika Skripsi**

### **1. Bab I Pendahuluan**

Pada bagian pendahuluan sesuai dengan buku panduan penulisan karya tulis ilmiah Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pasundan Bandung (2018, hlm. 22) bahwa, "Pendahuluan bermaksud mengantarkan pembaca ke dalam pembahasan suatu masalah ... Masalah penelitian timbul karena terdapat kesenjangan antara harapan dengan kenyataan".

Lebih lanjut dalam buku panduan penulisan karya tulis ilmiah Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pasundan Bandung (2018, hlm. 23-25) bagian pendahuluan terdiri dari: "(a) latar belakang masalah, (b) identifikasi masalah, (c) rumusan masalah, (d) tujuan penelitian, (e) manfaat penelitian, (f) definisi operasional, (g) sistematika skripsi."

Dalam penelitian ini memaparkan permasalahan-permasalahan yang terjadi di SMA Pasundan 2 Bandung pada bagian latar belakang masalah yang disesuaikan dengan identifikasi masalah. Sedangkan untuk rumusan masalahnya yaitu berkaitan dengan variabel-variabel yang digunakan dan pertanyaan yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh dari variabel X terhadap variabel Y, untuk tujuan penelitian dan manfaat penelitian disesuaikan dengan rumusan masalah yang akan dicari kebenarannya. Kemudian untuk definisi operasional peneliti memberikan batasan istilah mengenai media pembelajaran Edmodo dan hasil belajar siswa sehingga dapat mempermudah peneliti dalam memfokuskan pembahasan masalah dan untuk sistematika skripsi penulis memaparkan hal-hal yang memang harus ada dalam setiap sub bab dari masing-masing bab.

### **2. Bab II Kajian Teori dan Kerangka Pemikiran**

Dalam buku panduan penulisan karya tulis ilmiah Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pasundan Bandung (2018,

hlm. 25) mengatakan bahwa “Kajian teori berisi deskripsi teoritis yang memfokuskan kepada hasil kajian atas teori, konsep, kebijakan, dan peraturan yang ditunjang oleh hasil penelitian terdahulu yang sesuai dengan masalah penelitian”.

Pada bab ini peneliti menentukan variabel yang menjadi bagian dari kajian teori yaitu media pembelajaran Edmodo dan hasil belajar siswa kemudian akan dirumuskan ke dalam bentuk kerangka pemikiran yang dapat menjelaskan keterkaitan antara variabel-variabel tersebut.

### **3. Bab III Metode Penelitian**

Sesuai dengan buku panduan penulisan karya tulis ilmiah Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pasundan Bandung (2018, hlm. 27-30) bahwa pada bab metode penelitian terdiri dari: ”(a) metode penelitian, (b) desain penelitian, (c) subjek dan objek penelitian, (d) pengumpulan data dan instrumen penelitian, (5) teknik analisis data, (6) prosedur penelitian”.

Untuk menyelesaikan penelitian yang sedang dilaksanakan maka peneliti membuat sistematika dari penelitian ini dimana metode penelitian yang digunakan yaitu pendekatan kuantitatif dengan menggunakan metode pra-eksperimen, sedangkan desain penelitian yang dilakukan yaitu *one-group pretest-posttest*. Adapun yang menjadi subjek dari penelitian ini adalah SMA Pasundan 2 Bandung di kelas lintas minat X MIPA 5 dan objek penelitian ini yaitu variabel X media pembelajaran Edmodo dan variabel Y hasil belajar siswa. Dalam rangka pengumpulan data penelitian ini menggunakan teknik tes dan studi pustaka melalui pengolahan data menggunakan uji validitas dan reliabilitas dan untuk teknik analisis datanya menggunakan aplikasi dari SPSS.

### **4. Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Dalam buku panduan penulisan karya ilmiah Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bandung (2018, hlm. 30) bahwa “Bab ini menyampaikan dua hal utama, yakni (a) menyampaikan temuan penelitian berdasarkan hasil pengolahan data dan analisis data dengan berbagai kemungkinan bentuknya sesuai dengan urutan rumusan permasalahan penelitian, dan (b) pembahasan temuan penelitian untuk menjawab pertanyaan penelitian yang telah dirumuskan”.



## 5. Bab V Simpulan dan Saran

Dalam buku panduan penulisan karya ilmiah Fakultas Pendidikan dan Ilmu Pengetahuan Universitas Pasundan Bandung (2018, hlm. 32) mengatakan bahwa:

Simpulan merupakan uraian yang menyajikan penafsiran dan pemaknaan peneliti terhadap analisis temuan hasil penelitian ... Saran merupakan rekomendasi yang ditujukan kepada para pembuat kebijakan, pengguna atau kepada peneliti berikutnya yang berminat untuk melakukan penelitian selanjutnya, dan kepada pemecah masalah di lapangan atau *follow up* dari hasil penelitian.

