

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Proses pembelajaran di sekolah saat ini tidak bisa lepas dari peran teknologi informasi. Hal tersebut dapat terlihat dari kegiatan guru dan siswa dalam menggunakan komputer dan internet di sekolah. Tujuannya untuk mendorong penyelenggaraan pembelajaran yang lebih menarik, aktif, dan kreatif seperti yang tercantum di dalam isi peraturan menteri pendidikan dan kebudayaan no 65 tahun 2013 mencantumkan bahwa setiap guru wajib menerapkan teknologi informasi dan komunikasi secara terintegrasi, sistematis, dan efektif sesuai dengan situasi dan kondisi. Penerapan teknologi informasi dalam proses pembelajaran juga dapat menciptakan suasana pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif dan menarik bagi siswa. Dengan demikian, diharapkan pembelajaran yang memanfaatkan teknologi informasi dapat meningkatkan mutu dan kualitas pembelajaran.

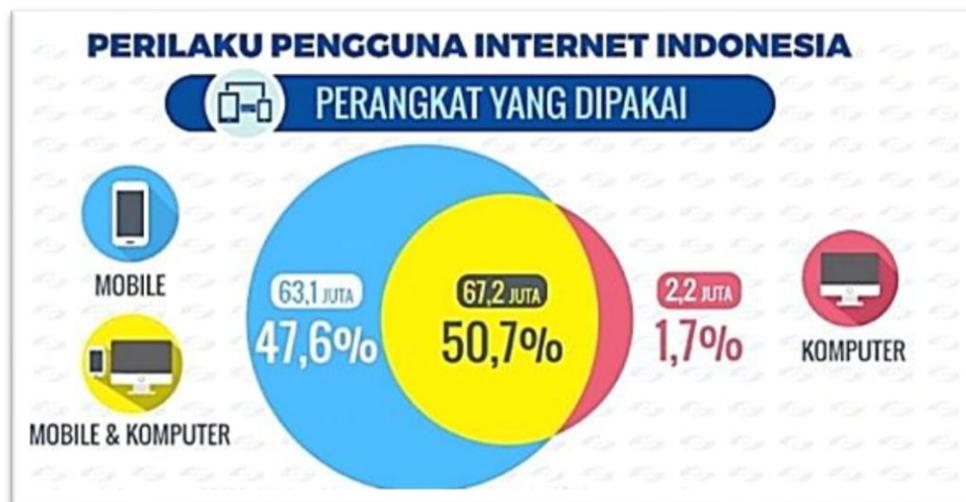
Peranan teknologi dalam dunia pendidikan memang tidak terelakkan lagi, pemerintah telah mengatur kebutuhan tentang teknologi di dalam peraturan perundang – undangan. Seperti tercantum dalam Permendiknas Nomor 16 Tahun 2007 mengenai Standar Kualifikasi Akademik dan Kompetensi Guru menyatakan bahwa guru SMA/SMK harus memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk kepentingan pembelajaran mata pelajaran yang di ampu.

Faridah dalam ([https://www.kompasiana.com/lulu\\_faridah/pengaruh-teknologi-terhadap-pendidikan\\_54f35259745513a32b6c707f](https://www.kompasiana.com/lulu_faridah/pengaruh-teknologi-terhadap-pendidikan_54f35259745513a32b6c707f)) menyatakan :

“Di zaman era globalisasi saat ini, pengaruh teknologi terhadap pendidikan, anak sangatlah besar karena dari kecil seorang anak sudah dikenalkan dengan yang namanya teknologi. Teknologi adalah sebuah alat atau media untuk mengetahui segala hal, karena dengan teknologi kita mengetahui segala hal

yang ada di dunia ini. Apabila kita bisa memanfaatkan teknologi dengan baik maka kita bisa mendapatkan hal yang bermanfaat untuk diri kita”.

Seperti data di bawah ini, penggunaan internet di dominasi oleh perangkat mobile (*smartphone*) sebesar 63,1 juta atau sekitar 47,6% di zaman sekarang, para pelajar sangat familiar dengan *smartphone*. Sebagian besar pelajar, baik itu pelajar sekolah dasar, sekolah menengah pertama, dan sekolah menengah atas menggunakan *smartphone* sebagai alat komunikasi mereka. Bahkan, beberapa pelajar menggunakan lebih dari satu *smartphone*. Internet telah menjadi bagian yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan anak-anak dan remaja yang masih duduk dibangku sekolah, diperlukan berbagai upaya untuk meningkatkan kesadaran, pengetahuan, dan keterampilan agar tetap menggunakan internet dengan baik dan aman.



sumber : <http://isparmo.web.id/2016/11/21/data-statistik-pengguna-internet-indonesia-2016/>

**Gambar 1. 1**

### ***Perilaku Pengguna Internet Indonesia***

*Smartphone* tidak lagi digunakan sebagai alat komunikasi saja tetapi juga merupakan kebutuhan sosial dan mampu membantu pekerjaan. Beberapa aplikasi memfasilitasi pelajar untuk belajar, seperti kamus, tata bahasa Inggris, dan materi koperasi pada mata pelajaran Ekonomi. *Smartphone* tentu saja memiliki dampak positif dan negatif bagi para pelajar. Ketika sesuatu memiliki efek terhadap

seseorang, itu dapat dikatakan sebagai dampak. Sekarang ini, dapat dilihat bahwa penggunaan *smartphone* telah mempengaruhi hidup masyarakat, termasuk para pelajar seperti data pada gambar diatas.

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

Kemajuan teknologi saat ini memiliki tujuan dalam penyediaan lingkungan belajar yang kreatif dan kondusif. Penugasan maupun pengayaan berupa soal latihan, materi ajar yang menarik (video, gambar, dll) dapat disajikan dalam kelas virtual dengan edmodo. Kelas virtual merupakan suatu bentuk pembelajaran berbasis aplikasi/web, dimana materi pembelajaran disampaikan melalui edmodo dengan fungsi seperti kelas pada umumnya, baik dalam waktu bersamaan ataupun tidak. Namun pada umumnya masih banyak guru yang belum memanfaatkan kelas virtual “Edmodo” dalam proses kegiatan belajar mengajar. Pada umumnya guru hanya menggunakan media konvensional (ceramah dan pemberian tugas), bahkan media yang digunakan dominan buku teks, dan *white board* sehingga peserta didik cepat merasa bosan yang mengakibatkan suasana pembelajaran tidak kondusif, ada peserta didik yang bermain game di *smartphone*, dan mencari kesibukan lainnya yang tidak berhubungan dengan kegiatan pembelajaran. Dari penjelasan di atas diharapkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi dapat meningkat setelah menggunakan media pembelajaran edmodo.

Suriadhi dkk, (2014, hlm. 2) Kebutuhan akan suatu konsep dan mekanisme pendidikan berbasis Teknologi Informasi tidak terelakkan lagi. Kemajuan internet mempengaruhi hampir setiap kegiatan operasional di organisasi masyarakat. Fenomena tersebut menyentuh dunia pendidikan dan pelatihan dengan lahirnya E-

*Learning*. Dalam perkembangannya, sistem *E-Learning* ini digunakan oleh sebagian besar institusi pendidikan di Indonesia.

Keterlibatan teknologi informasi dan komunikasi sangat diperlukan dalam membantu proses pembelajaran, karena selain dunia pendidikan yang tidak bisa terlepas hubungannya dengan teknologi, juga berguna dalam menghadapi dunia kerja. Salah satu jenis *E-Learning* yang sudah banyak digunakan di dunia pendidikan adalah *Edmodo Social Network*. Edmodo membantu guru memanfaatkan kekuatan media sosial untuk membangun sebuah kelas virtual berdasarkan pembagian kelas nyata di sekolah, dimana dalam kelas tersebut terdapat penugasan, *quiz* dan pemberian nilai pada setiap akhir pembelajaran. Pada saat ini mayoritas siswa cenderung menyenangi teknologi, edmodo adalah sebuah situs yang diperuntukan bagi pendidik untuk membuat kelas virtual. Situs tersebut gratis dan gampang digunakan selama seorang guru dan murid bisa terhubung dengan internet. Dengan adanya media pembelajaran edmodo dapat membantu pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran karena mempermudah pendidik untuk lebih dekat dengan para peserta didik.

Kegiatan utama dalam proses pendidikan di sekolah adalah kegiatan belajar mengajar. Proses belajar mengajar yang ada merupakan penentu keberhasilan dalam mencapai tujuan pendidikan. Siswa yang mengikuti kegiatan belajar diharapkan mengalami perubahan baik dalam aspek pengetahuan, pemahaman, keterampilan, nilai dan sikap. Perubahan tersebut dapat tercapai bila ditunjang dengan berbagai macam faktor. Faktor yang dapat menghasilkan perubahan juga berpengaruh untuk meningkatkan hasil belajar. Hasil belajar merupakan salah satu cara untuk mengukur sejauh mana siswa dalam menguasai materi yang telah diajarkan, oleh karena itu, hasil belajar merupakan salah satu faktor utama dalam proses belajar mengajar.

Peningkatan kualitas sumber daya manusia merupakan prasyarat mutlak untuk mencapai tujuan pembangunan. Salah satu wahana untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia tersebut adalah pendidikan. Pendidikan merupakan usaha

sadar untuk menumbuh kembangkan potensi sumber daya manusia melalui kegiatan pengajaran.

Menurut penulis dalam dunia pendidikan saat ini sudah mengalami banyak perubahan terutama dengan diterapkannya kurikulum 2013 revisi 2017 sebagai upaya meningkatkan kualitas belajar siswa yang menuntut pemikiran peserta didik ke tingkat *Higher Order Thinking Skill (HOTS)*, yang lebih sesuai dengan tuntutan zaman. Dengan ini diharapkan dapat membawa suatu perubahan dari pandangan lama kearah pandangan baru yang lebih baik. Pandangan lama sebenarnya sudah tidak layak lagi untuk digunakan. Teori, penelitian, dan pelaksanaan kegiatan belajar membuktikan bahwa guru sudah harus mengubah paradigma dan cara mengajarnya. Diharapkan dengan pemberian materi melalui edmodo dapat memotivasi dan meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam kegiatan pembelajaran.

Permendikbud (dalam Kunandar, 2015, hlm. 49) menjelaskan tentang standar penilaian pendidikan sebagai berikut:

Adalah kriteria mengenai mekanisme, prosedur, dan instrument penilaian hasil belajar peserta didik. Penilaian pendidikan sebagai proses pengumpulan dan pengolahan informasi untuk mengukur pencapaian hasil belajar peserta didik mencakup: penilaian autentik, penilaian diri, penilaian berbasis portofolio, ulangan, ulangan harian, dan uts, uas, ujian tingkat kompetensi, ujian mutu tingkat kompetensi, ujian nasional, dan ujian sekolah/madrasah.

Masih dalam Kunandar (2015, hlm. 62) mengatakan “Hasil Belajar adalah kompetensi atau kemampuan tertentu baik kognitif, afektif, dan psikomotorik yang dicapai atau dikuasai peserta didik setelah mengikuti proses belajar mengajar”.

Edmodo adalah jejaring sosial dan layanan *micro blogging* yang di desain khusus untuk dunia pendidikan, yang dapat dioperasikan seperti layaknya Twitter. Dengan membatasi jalan akses ke ruang khusus atau grup, guru dan siswa dapat saling mengirim catatan, link, berkas, pengumuman, tugas dan bertukar informasi di lingkungan yang aman (Wankel, 2011, hlm. 24). Guru dapat mengunggah pertanyaan, foto, video, persentasi bahan ajar dan tugas untuk diunduh oleh peserta

didik . Evaluasi hasil belajar peserta didik tidak selalu mampu dilaksanakan dengan mudah karena evaluasi sejatinya tidak bisa dilaksanakan secara instan dan parsial, dengan adanya aplikasi ini diharapkan dapat membantu proses evaluasi dan penilaian dalam kegiatan pembelajaran.

Dari wawancara yang telah dilakukan dengan guru mata pelajaran ekonomi di SMAN 1 Soreang, maka dapat di simpulkan bahwa selama prose pembelajaran guru mapel ekonomi hanya menggunakan media untuk materi tertentu, dan jarang menggunakan media elektronik, hanya menggunakan internet untuk mencari materi dan ketika ditanyakan mengenai aplikasi edmodo atau membuat kelas virtual beliau tidak tahu. Karena kurang memahami dunia Komputer (internet), dan aplikasi yang lebih sering disebut gagap teknologi (gaptek).

Dari uraian di atas maka peneliti tertarik untuk mengangkat judul **“Pengaruh Media Pembelajaran Edmodo Terhadap Hasil Belajar Siswa (Studi Kasus Pada Mata Pelajaran Ekonomi Materi Ajar Koperasi Kelas X Ips 4 SMAN 1 Soreang Tahun Ajaran 2017/2018)”**.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dapat diidentifikasi permasalahan-permasalahan sebagai berikut :

1. Penggunaan media pembelajaran secara online belum optimal.
2. Penyampaian materi dan pemberian tugas yang masih berpusat kepada guru.
3. Waktu dalam kegiatan pembelajaran belum optimal di manfaatkan sehingga materi tidak tersampaikan secara menyeluruh.

## **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang, dan identifikasi masalah diatas maka rumusan masalah dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana kemampuan berpikir kritis peserta didik sebelum diberikan perlakuan pembelajaran menggunakan edmodo (*pre-test*)?
2. Bagaimana kemampuan berpikir kritis peserta didik setelah diberikan perlakuan perlakuan pembelajaran menggunakan edmodo (*posttest*)?

3. Adakah perbedaan kemampuan berpikir kritis peserta didik pada pengukuran awal (*pretest*) dan setelah pengukuran akhir (*posttest*)?
4. Seberapa besar pengaruh penggunaan media pembelajaran edmodo terhadap hasil belajar siswa?

#### **D. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui pengaruh penerapan media pembelajaran edmodo terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi kelas X IPS 4 pada materi Koperasi.
2. Untuk meningkatkan pencapaian kompetensi belajar siswa pada materi Koperasi dalam ranah kognitif, kelas X IPS 4 semester genap di SMAN 1 Soreang Tahun Ajaran 2017/2018 melalui penerapan media pembelajaran edmodo terhadap hasil belajar peserta didik.
3. Untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik melalui penerapan media pembelajaran edmodo terhadap hasil belajar peserta didik.
4. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik melalui penerapan media pembelajaran edmodo terhadap hasil belajar peserta didik.

#### **E. Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat berguna bukan hanya untuk kebutuhan penulis pribadi, namun juga bagi pembaca yang memiliki ketertarikan yang sama terhadap pengaruh penerapan media pembelajaran edmodo terhadap hasil belajar siswa. Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagi peneliti Penelitian ini memberikan sumbangan pemikiran tentang penggunaan media pembelajaran Edmodo yang dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.
2. Sebagai pembanding dan tolak ukur untuk penelitian selanjutnya yang memiliki tema atau topik yang sama, yaitu seputar media Pembelajaran Edmodo ataupun berbasis *e-learning*.

3. Sebagai masukan dalam konteks keilmuan pembelajaran yang menjelaskan, menggambarkan dan menganalisa pengaruh penerapan media pembelajaran edmodo terhadap hasil belajar siswa.

## **F. Definisi Operasional**

### 1. Media

Menurut Gerlach (dalam Sandjaya, 2012, hlm. 59) secara umum media (pembelajaran) itu meliputi orang, bahan, peralatan, atau kegiatan yang menciptakan kondisi yang memungkinkan siswa memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Jadi dalam pengertian ini media pembelajaran bukan hanya alat perantara, tetapi meliputi orang atau manusia sebagai sumber belajar atau juga berupa kegiatan semacam diskusi, simulasi, dan sebagainya yang dikondisikan untuk menambah pengetahuan dan wawasan, mengubah sikap peserta didik, serta untuk menambah keterampilan. Salah satu prinsip penggunaan media pembelajaran yang harus diperhatikan oleh guru menurut Sandjaya (2012, hlm. 75) bahwa media digunakan dan diarahkan untuk mempermudah siswa belajar dalam upaya memahami materi pelajaran.

### 2. Pembelajaran

Rusman (2014, hlm. 1) Pembelajaran merupakan sebuah sistem yang saling terhubung satu sama lain dimana terdiri atas materi, tujuan, metode dan evaluasi. Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar yang meliputi guru dan siswa yang saling bertukar informasi.

### 3. Media Pembelajaran

Daryanto (2015, hlm. 4) menyatakan “Media pembelajaran merupakan sarana prasarana perantara dalam proses pembelajaran”. Kemudian Sadiman dkk (2010, hlm. 6) mengatakan “kata media berasal dari bahasa latin *medium* yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan”. Sejalan pula dengan Arsyad (2013, hlm. 3) mengatakan, “ media adalah alat yang menyampaikan atau mengantarkan peran-peran pembelajaran. Secara lebih khusus media

pembelajaran adalah alat-alat grafis, fotografis atau elektronis untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi visual atau verbal”.

#### 4. Edmodo

Menurut Gatot (2013, hlm. 3) Edmodo adalah *platform* media sosial yang sering digambarkan seperti Facebook untuk sekolah dan dapat berfungsi lebih banyak lagi sesuai kebutuhan. Edmodo merupakan media yang menarik bagi guru dan peserta didik dengan elemen sosial yang menyerupai Facebook. Seorang guru dapat dengan mudah mengelola sebuah sistem yang menyediakan fitur terbaik dan praktis, sehingga guru selalu terhubung dengan peserta didik dan mengatur aktivitas peserta didik dengan mudah. Kegiatan pembelajaran yang dapat digunakan sesuai dengan fitur yang tersedia pada media Edmodo yakni *contet sharing* atau berbagi materi pelajaran, penugasan, kuis, polling serta memungkinkan adanya kegiatan diskusi pada fitur komentar.

#### 5. Hasil Belajar

Menurut Snelbeker (dalam Rusmono, 2012, hlm. 8) mengatakan bahwa perubahan atau kemampuan baru yang diperoleh siswa setelah melakukan perbuatan belajar adalah merupakan hasil belajar, karena belajar pada dasarnya adalah bagaimana perilaku seseorang berubah sebagai akibat dari pengalaman.

Perkembangan zaman membuat media pembelajaran seperti *e-learning* berbasis web atau aplikasi seperti edmodo dan masih banyak jenis lainnya sebagai alat penyampai pesan dari guru untuk mempermudah proses pembelajaran yang diharapkan dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar peserta didik.

## **G. Sistematika Penulisan**

### **Bab I Pendahuluan**

Pendahuluan bermaksud mengantarkan pembaca ke dalam pembahasan suatu masalah. Esensi dari bagian pendahuluan adalah pernyataan tentang masalah penelitian. Bagian pendahuluan skripsi berisi hal-hal sebagai berikut :

#### a. Latar Belakang Masalah

Bagian ini memaparkan konteks penelitian yang dilakukan. Peneliti harus dapat memberikan latar belakang mengenai topik atau isu yang diangkat dalam penelitian secara menarik sesuai dengan perkembangan situasi dan kondisi terkini.

b. Identifikasi Masalah

Tujuan identifikasi masalah yaitu agar peneliti mendapatkan sejumlah masalah yang berhubungan dengan judul penelitian yang ditunjukkan oleh data empirik.

c. Rumusan Masalah

Rumusan masalah merupakan pertanyaan umum tentang konsep atau fenomena spesifik yang diteliti.

d. Tujuan Penelitian

Rumusan tujuan penelitian memperlihatkan pernyataan hasil yang ingin dicapai peneliti setelah melakukan penelitian.

e. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian berfungsi untuk menegaskan kegunaan penelitian yang dapat diraih setelah penelitian berlangsung. Manfaat penelitian menjelaskan hal-hal berikut :

- 1) Manfaat teoretis, yakni manfaat hasil penelitian terhadap pengembangan dan kejelasan ilmu atau teori pada satu bidang ilmu.
- 2) Manfaat empiris, yakni manfaat hasil penelitian untuk para pengguna ilmu/teori dalam satu bidang ilmu.

f. Definisi Operasional

Definisi operasional mengemukakan pembatasan dari istilah-istilah yang diberlakukan dalam penelitian sehingga tercipta makna tunggal terhadap pemahaman permasalahan dan penyimpulan terhadap pembatasan istilah dalam penelitian yang memperlihatkan makna penelitian sehingga mempermudah peneliti dalam memfokuskan pembahasan masalah.

g. Sistematika Skripsi

Bagian ini memuat sistematika penulisan skripsi, yang menggambarkan kandungan setiap bab, urutan penulisan, serta hubungan antara satu bab dengan bab lainnya dalam membentuk sebuah kerangka utuh skripsi.

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

Kajian teori berisi deskripsi teoritis yang memfokuskan kepada hasil kajian teori, konsep, kebijakan, dan peraturan yang ditunjang oleh hasil penelitian terdahulu yang sesuai dengan masalah penelitian, berdasarkan judul skripsi ini Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Edmodo Terhadap Hasil Belajar Siswa (Studi Kasus Pada Mata Pelajaran Ekonomi Materi Ajar Koperasi Kelas X Ips 4 SMAN 1 Soreang Tahun Ajaran 2017/2018) maka kajian teoritisnya sebagai berikut :

- a. Pengertian *E-Learning*
- b. Media Pembelajaran
  - 1) Pengertian Media Pembelajaran
  - 2) Fungsi Media Pembelajaran
  - 3) Manfaat Media dalam Pembelajaran
- c. Edmodo (Kelas Virtual)
  - 1) Pengertian Edmodo
  - 2) Sejarah Edmodo
  - 3) Kelebihan dan Kekurangan Edmodo
- d. Hasil Belajar
  - 1) Pengertian, Fungsi, dan Tujuan penelitian Hasil dan Proses Belajar-Mengajar
  - 2) Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

## **Bab III Metode Penelitian**

Bab ini menjelaskan secara sistematis dan terperinci langkah-langkah dan cara yang digunakan dalam menjawab permasalahan dan memperoleh simpulan, bab ini berisi hal-hal berikut :

- a. Metode penelitian, merupakan rangkaian kegiatan pelaksanaan penelitian

- b. Desain penelitian, pada bagian ini peneliti menyampaikan secara eksplisit apakah penelitian yang dilakukan termasuk kategori survei atau eksperimen
- c. Subjek dan objek penelitian
- d. Pengumpulan data dan instrumen penelitian, mencakup jenis data yang akan dikumpulkan, penjelasan, dan alasan pemakaian suatu teknik pengumpulan data sesuai dengan kebutuhan data penelitian
- e. Teknik analisis data, harus disesuaikan dengan rumusan masalah dan jenis data penelitian yang diperoleh, baik data kualitatif maupun kuantitatif
- f. Prosedur penelitian, menjelaskan prosedur aktivitas perencanaan, pelaksanaan, dan pelaporan penelitian.

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

Bab ini menyampaikan dua hal utama, yakni temuan penelitian berdasarkan hasil pengolahan dan analisis data dengan berbagai kemungkinan bentuknya sesuai dengan urutan rumusan permasalahan penelitian dan pembahasan temuan penelitian untuk menjawab pertanyaan penelitian yang telah dirumuskan.

#### **Bab V Simpulan dan Saran**

Simpulan merupakan uraian yang menyajikan penafsiran pemaknaan peneliti terhadap analisis temuan hasil penelitian, kemudian 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.