

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar belakang

Saat ini yang dirasakan oleh guru sebagai tim pengajar di sekolah terhadap siswa di sekolah yaitu menurunnya prestasi belajar di sekolah mulai dari menurunnya konsentrasi belajar siswa, kurangnya motivasi belajar siswa ini sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa di sekolah. ini sangat memprihatinkan bagi guru sebagai tim pengajar. Masalah lain pun mulai muncul seperti cara mengajar guru kurang bervariasi, media belajar yang digunakan guru belum diperbaharui, fasilitas pendidikan yang kurang memadai, sedikitnya dukungan dari rumah yang dapat menghambat hasil belajar siswa serta minimnya fasilitas belajar di sekolah. Fasilitas pendidikan di sekolah pun sangat menunjang proses belajar mengajar siswa di dalam kelas seperti infokus, komputer serta jaringan internet yang harusnya sudah tersedia di sekolah agar memudahkan guru serta siswa belajar di era saat ini. Dengan adanya jaringan internet di sekolah ini akan memudahkan siswa di dalam kelas untuk mengakses berbagai sumber belajar. Jaringan internet pun dapat membangkitkan semangat siswa di dalam kelas.

Dari masalah yang dialami siswa saat ini di sekolah sangat menarik banyak perhatian, guru pun dituntut agar dapat memperbaiki masalah yang ada dibantu siswa yang kooperatif serta peran orang tua di rumah yang berperan besar mendukung jalannya pendidikan anak di sekolah. Terlebih siswa saat ini memerlukan sajian pembelajaran yang bervariasi agar mengatasi rasa jenuh saat proses belajar mengajar berlangsung. Guru yang masih melibatkan buku dalam jumlah banyak seperti buku tugas, buku harian, serta buku PR dalam pembelajaran ini sangat berpengaruh pada siswa di dalam kelas. Ada rasa bosan dan jenuh yang dialami siswa hal ini perlu diperhatikan bagi guru sebagai tim pengajar agar bagaimana siswa dapat lebih aktif di setiap proses belajar mengajar berlangsung.

Guru pun dapat mengubah media pembelajaran yang biasa dengan memadukan akses internet didalamnya agar menjadi sedikit bervariasi dan

membangkitkan semangat siswa saat belajar di dalam kelas. Saat ini perkembangan teknologi semakin berkembang seiring berjalannya waktu yang akan dipadukan dengan media pembelajaran adalah Edmodo yaitu pendidikan berbasis online yang banyak digunakan saat ini. Dengan menggunakan cara belajar ini akan membantu guru dengan siswa dalam proses belajar mengajar di kelas maupun di rumah. Terlebih lagi pada masa pandemi covid-19 saat ini yang dimana siswa dirumahkan sampai waktu yang telah ditentukan dan cenderung waktu belajar di sekolah di alihkan ke rumah. Dengan adanya media pembelajaran Edmodo ini sangat sejalan dan sangat mendukung sekali bagi guru dan siswa yang tak mampu bertatap muka setiap hari. Jadi tidaklah sulit dimasa pandemi begini guru dan siswa melaksanakan kegiatan belajar mengajar.

Sekolah Menengah Atas yang sedang diteliti telah menerapkan media Edmodo dalam proses pembelajaran khususnya pada mata pelajaran PPKn. Dengan begitu Sekolah Menengah Atas tersebut telah mengikuti era saat ini bukan hanya itu Sekolah Menengah Atas ini sudah memberikan nuansa belajar yang lebih baik bagi peserta didik di kelas juga di dalam rumah.

Dukungan orang tua pada proses belajar pun dapat berpengaruh besar terhadap hasil belajar siswa di sekolah. Kaitannya sangat erat orang tua dengan siswa sebab ini akan terlihat saat siswa dalam bimbingan orang tua atau tidak. Dari hasil belajar pun akan terlihat yang mana siswa dalam bimbingan orang tua dengan yang tanpa bimbingan orang tua. Dengan demikian, orang tua harus mendampingi setiap proses belajar siswa saat berada di rumah.

B. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang masalah di atas, penulis mengidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Proses pembelajaran pasif.
2. Pembelajaran masih berfokus pada guru.
3. Kejenuhan yang dialami peserta didik dalam proses pembelajaran.
4. Kurangnya inovasi dalam proses pembelajaran.

C. Rumusan masalah

Ada pun perumusan permasalahan dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana penerapan media pembelajaran Edmodo di kelas XI IPS SMA PGRI?
2. Bagaimana hasil belajar siswa setelah menggunakan aplikasi Edmodo?
3. Bagaimana pengaruh dari penerapan media pembelajaran Edmodo terhadap hasil belajar siswa?
4. Bagaimana dengan ketersediaan perangkat dan jaringan internet di SMA PGRI?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan pemaparan rumusan masalah, maka dapat ditentukan tujuan penelitian yaitu:

1. Untuk mengetahui penerapan media pembelajaran Edmodo di kelas IPS SMA PGRI 1.
2. Untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah menggunakan media belajar Edmodo.
3. Untuk mengetahui besarnya pengaruh penerapan media pembelajaran Edmodo terhadap hasil belajar siswa.

E. Manfaat Penelitian

Secara teoritis:

Secara teoritis, penelitian ini dilakukan untuk mengetahui penerapan Edmodo pada peserta didik dalam memperoleh hasil belajar yang lebih baik.

Secara praktis:

Selain secara teoritis, penelitian ini dapat memberikan manfaat secara praktis, adapun manfaat secara praktis yang diharapkan penulis diantaranya sebagai berikut:

1. Bagi mahasiswa:

Manfaat secara praktis dalam penelitian ini adalah dapat menambah wawasan sekaligus menambah pengetahuan bagi penulis tentang media pembelajaran yang inovatif yang dapat diterapkan di sekolah pada peserta didik.

2. Bagi guru:

Dengan adanya hasil dari penelitian, diharapkan hasil penelitian ini dapat menjadi referensi atau menjadi bahan rujukan untuk guru dalam media pembelajaran peserta didik.

3. Bagi sekolah:

Dengan adanya penelitian ini, diharapkan pihak sekolah agar tetap bijak dalam menggunakan media belajar terlebih media Edmodo ini pada peserta didik.

4. Bagi siswa:

Dapat digunakan siswa sebagai media pembelajaran yang baru dan tentunya yang dengan cepat membantu memudahkan proses belajar baik di sekolah maupun di rumah.

E. Definisi Operasional

Berikut ini merupakan definisi operasional yang telah di susun oleh peneliti:

1. Pengaruh

Pengaruh adalah daya yang ada atau timbul dari sesuatu (orang atau benda) yang ikut membentuk watak kepercayaan dan perbuatan seseorang (Depdikbud.2001. hlm.845).

Menurut Sugiono dan Poerwantara (2009, hlm. 5) mengatakan, “Pengaruh merupakan dorongan atau bujukan dan bersifat membentuk atau merupakan suatu efek. Sedangkan menurut Badudu dan Zain. Pengaruh adalah daya yang menyebabkan sesuatu terjadi, sesuatu yang dapat membentuk atau mengubah sesuatu yang lain dan tunduk atau mengikuti karena kuasa atau kekuasaan orang lain”.

Pengaruh sebagai suatu efek yang tegar dan membentuk terhadap pikiran dan perilaku manusia baik sendiri-sendiri maupun kolektif (Louis Gottschalk, 2009, hlm.7).

2. Media pembelajaran

- a. Media merupakan alat bantu untuk mengkomunikasikan satu sama lain.
- b. Media membuka cakrawala dunia secara tidak langsung.
- c. Media pendidikan berisi pesan atau informasi yang ditujukan kepada peserta didik dalam rangka mengefektifkan proses pembelajaran.

- d. Mengatasi ketersbatasan ruang, waktu, tenaga, dan daya indera.

Rudi dan Cepi (2008, hlm.6) mengatakan, “media pembelajaran adalah teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran”.

3. Edmodo

Edmodo adalah platform pembelajaran berbasis jejaring sosial yang diperuntukan untuk guru, murid sekaligus orang tua murid. Edmodo pertama kali dikembangkan pada akhir tahun 2008 oleh Nic Borg dan Jeff O’hara dan Edmodo sendiri bisa dibilang merupakan program e-learning yang menerapkan sistem pembelajaran yang mudah, efisien sekaligus lebih menyenangkan.

4. Hasil belajar

Hasil belajar adalah perubahan perilaku dan kemampuan secara keseluruhan yang dimiliki oleh siswa setelah belajar yang wujudnya berupa kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor.

Menurut Nana Sudjana (2009, hlm.3) mengatakan, “hasil belajar siswa pada hakikatnya ialah perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang lebih luas mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik”.

5. Peserta didik

Menurut Undang-Undang No.20 Tahun 2003 peserta didik adalah anggota masyarakat yang berusaha mengembangkan potensi diri melalui proses pembelajaran pada jalur pendidikan baik pendidikan formal, pendidikan informal, maupun pendidikan nonformal. Pada jenjang pendidikan dan jenis pendidikan tertentu.

Abu Ahmadi (1991, hlm.251) mengatakan, “peserta didik adalah orang yang belum dewasa, yang memerlukan usaha, bantuan, bimbingan orang lain untuk menjadi dewasa, guna dapat melaksanakan tugasnya sebagai makhluk Tuhan, sebagai umat manusia, sebagai warga negara, sebagai anggota masyarakat dan sebagai pribadi atau individu”.

6. Mata pelajaran

Mata pelajaran adalah pelajaran yang harus diajarkan (dipelajari) untuk sekolah dasar atau sekolah lanjutan.

7. PPKn

PPKn merupakan salah satu mata pelajaran wajib dari sekolah dasar sampai perguruan tinggi. Misi dari pendidikan kewarganegaraan adalah mencerdaskan kehidupan bangsa.

Menurut Henry Rendall Waite, pendidikan kewarnanegaraan merupakan sebuah ilmu yang mempelajari hubungan antara manusia dengan manusia di dalam berbagai perkumpulan yang terorganisasi baik dalam organisasi sosial, ekonimo, politik, serta hubungan negara dengan warga negara.

F. Sistematika Skripsi

Sistematika skripsi dalam penyusunan ini meliputi 5 bab, antara lain:

BAB I PENDAHULUAN

- A. Latar Belakang
- B. Identifikasi Masalah
- C. Rumusan Masalah
- D. Batasan Masalah
- E. Tujuan Penelitian
- F. Manfaat Penelitian
- G. Definisi Operasional