BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan memegang peranan penting dalam mencerdaskan kehidupan bangsa. Menurut Undang-Undang No.20 Tahun 2003, Pendidikan adalah usaha sadar untuk menumbuhkan dan mengembangkan potensi-potensi pembawaan baik jasmani dan rohani sesuai dengan nilai-nilai yang ada di masyarakat. Visi pendidikan nasional adalah terwujudnya sistem pendidikan sebagai perantara sosial yang kuat dan berwibawa untuk memperdayakan semua warga negara Indonesia berkembang menjadi manusia yang berkualitas, sehingga mampu dan proaktif menjawab tantangan zaman yang selalu berubah.

Melalui pendidikan, diharapkan kualitas sumber daya manusia di Indonesia semangkin kreatif, inovatif dan cerdas. Pendidikan dapat memberikan bekal yang diperlukan oleh setiap siswa untuk memperoleh pengetahuan dan pengalaman agar mampu bersaing dalam kehidupan bermasyarakat. Tujuan pendidikan Indonesia dapat dikatakan tercapai apabila Hasil belajar siswa mengalami perkembangan dan peningkatan. Adapun yang dimaksud dengan Hasil belajar yaitu Hasil dari usaha belajar yang dilaksanakan siswa. Dalam pendidikan formal selalu diikuti pengukuran dan penilaian, demikian juga dalam proses kegiatan belajar mengajar, dengan mengetahui Hasil belajar dapat diketahui kedudukan siswa yang pandai, sedang atau lambat.

Pandemi COVID-19 (*corona virus disease* 2019) mengakibatkan sebagian negara menetapkan status *lockdown* guna memutuskan mata rantai penyebaran

COVID-19. Akibat dari kebijakan tersebut banyak sektor yang lumpuh, seperti sektor pendidikan mengalami langsung dampak pandemi ini. Akibat pandemi ini sekolah-sekolah ditutup, hal ini dilakukan dengan tujuan untuk mencegah penyebaran COVID-19. Meskipun sekolah ditutup namun proses pembelajaran tidak berhenti, berdasarkan surat edaran menteri pendidikan dan kebudayaan bahwa seluruh kegiatan pembelajaran dilakukan dengan sistem pembelajaran dalam jaringan (daring) atau sering disebut dengan *E-learning*. Pembelajaran daring atau *E-learning* merupakan sebuah pembelajaran yang dilakukan dalam jarak jauh melalui media berupa internet dan alat penunjang lainnya seperti telepon seluler dan komputer.

Pada umumnya proses belajar seseorang dapat dikatakan berhasil dicapai apabila hasil belajarnya termasuk dalam kategori tinggi. Prestasi belajar adalah hasil dari usaha belajar yang telah dilakukan siswa selama proses pembelajaran di sekolah. Sekolah melakukan berbagai upaya untuk meningkatkan prestasi belajar siswa baik melalui faktor yang berasal dari dalam diri siswa (internal) maupun faktor dari luar diri siswa (eksternal). Salah satu faktor internal yang mempengaruhi prestasi belajar siswa adalah motivasi belajar.

Siswa yang memiliki motivasi belajar rendah biasanya bermalas– malasan dan kurang memperhatikan guru ketika guru sedang menjelaskan materi di dalam kelas, dan berbeda dengan siswa yang memiliki motivasi belajar yang tinggi, biasanya siswa yang memiliki motivasi belajar yang tinggi akan lebih rajin,lebih memperhatikan guru dalam menjelaskan materi di dalam kelas, dan biasanya mereka lebih semangat dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar di kelas. Rendahnya motivasi belajar peserta didik ditunjukkan oleh adanya hambatan

tertentu untuk mencapai hasil belajar, dan dapat bersifat psikologis, sosiologis, maupun fisiologis, sehingga pada akhirnya dapat menyebabkan prestasi belajar yang dicapainya berada dibawah semestinya.

Hasil belajar menunjukkan kemampuan siswa yang sebenarnya yang telah mengalami proses pengalihan ilmu pengetahuan dari seseorang yang dapat dikatakan dewasa atau memiliki pengetahuan kurang. Jadi dengan adanya hasil belajar, orang dapat mengetahui seberapa siswa dapat merangkap, memahami, memiliki materi pelajaran tertentu. Atas dasar itu pendidik dapat menentukan strategi belajar yang lebih baik.

Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar merupakan salah satu cara yang dapat digunakan untuk membangkitkan motivasi belajar siswa agar mendapatkan hasil belajar yang memuaskan. Oleh karena itu media pembelajaran dan motivasi belajar sangat mempengaruhi hasil belajar siswa.

Salah satu media pembelajaran penunjang keberhasilan dalam pembelajaran daring di SMK Negeri 1 Medan yaitu dengan menggunakan aplikasi Edmodo. Edmodo merupakan media pembelajaran berbasis jejaring sosial mendukung proses pembelajaran pada kelas virtual, di mana Edmodo menyediakan fasilitas untuk berbagi materi, berkomunikasi dengan teman maupun guru serta mengerjakan tugas secara online yang dapat digunakan kapan saja dan di mana saja.

Berdasarkan Hasil observasi dan pengamatan awal yang dilakukan peneliti dengan guru mata pelajaran Administrasi Umum SMK Negeri 1 Medan Daftar Nilai Ulangan hasil belajar siswa kelas X OTKP SMK N 1 Medan :

Tabel 1.1
Daftar Nilai Siswa Kelas X OTKP SMK N 1 Medan

Kelas	Jumlah Siswa	KKM	Tuntas		Belum Tuntas	
			Jumlah	%	Jumlah	%
X OTKP 1	30	75	15	50 %	15	50 %
X OTKP 2	30	75	14	46 %	16	53,3 %
X OTKP 3	30	75	13	43 %	17	56,6 %
X OTKP 4	30	75	15	50 %	15	50 %
Jumlah	**120**	**75**	**57**	**189,9%**	**63**	**209,9 %**

Sumber: Guru Administrasi Umum Kelas X OTKP SMK N 1 Medan

Berdasarkan data di atas, nilai siswa kelas X OTKP yang terdiri dari OTKP 1, OTKP 2, X OTKP 3 dan X OTKP 4 yang berjumlah 120 siswa masih dibawah Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yaitu, sebanyak 63 siswa nilainya tidak memenuhi KKM dan 57 siswa nilai memenuhi KKM yang ditetapkan sekolah. Kemudian berdasarkan observasi menunjukkan bahwa selama proses pembelajaran menggunakan Edmodo banyak siswa yang tidak mengerjakan tugas, terlambat mengumpulkan tugas, dan keterbatasan kuota internet atau *wifi* yang menjadi penghubung dalam pembelajaran daring serta adanya gangguan dari beberapa hal lain. Kemudian berdasarkan observasi tersebut menunjukkan bahwa pelajaran Administrasi Umum di dalam pembelajaran menggunakan *E-learning* bersifat pasif dikarenakan rendahnya motivasi belajar siswa.

Berdasarkan latar belakang tersebut maka penulis merasa tertarik untuk meneliti bagaimana media pembelajaran berbasis *E-learning : Edmodo* dan motivasi belajar siswa dapat mempengaruhi hasil belajar siswa dalam pelajaran administrasi umum dan sekaligus alasan penulis memilih judul **"Pengaruh Pembelajaran Berbasis *E-learning : Edmodo* dan Motivasi Belajar Terhadap**

Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Administrasi Umum Kelas X OTKP SMK Negeri 1 Medan 2020/2021 ".

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Penerapan media pembelajaran *E-learning* menggunakan Edmodo di SMK Negeri 1 Medan belum berjalan secara maksimal
2. Rendahnya motivasi Siswa pada mata pelajar Administrasi Umum di SMK Negeri 1 Medan
3. Rendahnya Hasil belajar siswa kelas X mata pelajaran Administrasi Umum di SMK Negeri 1 Medan.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah tersebut, maka penulis membatasi masalah ini hanya mencakup hal-hal sebagai berikut :

1. Media pembelajaran *E-learning* yang akan diteliti adalah media pembelajaran *E-learning* menggunakan Edmodo
2. Motivasi belajar siswa pada mata pelajaran administrasi umum kelas X OTKP SMK Negeri 1 Medan 2020/2021
3. Hasil belajar yang diteliti adalah Hasil belajar siswa pada mata Pelajaran Administrasi Umum Kelas X OTKP SMK Negeri 1 Medan 2020/2021.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas maka yang menjadi rurmusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Apakah terdapat pengaruh media pembelajaran *E-leaning* menggunakan Edmodo terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran administrasi umum kelas X OTKP SMK Negeri 1 Medan 2020/2021 ?
2. Apakah terdapat pengaruh motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran administrasi umum kelas X OTKP SMK Negeri 1 Medan 2020/2021 ?
3. Apakah terdapat pengaruh media pembelajaran *e-leaning* menggunakan Edmodo dan motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa pada mata Administrasi Umum Kelas X OTKP SMK Negeri 1 Medan 2020/2021 ?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan masalah di atas, maka penelitian ini bertujuan untuk:

1. Untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran *E-learning* menggunakan Edmodo terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran administrasi umum kelas X OTKP SMK Negeri 1 Medan 2020/2021
2. Untuk mengetahui pengaruh motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran administrasi umum kelas X OTKP SMK Negeri 1 Medan 2020/2021
3. Untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran *E-leaning* menggunakan Edmodo dan motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran administrasi umum kelas X OTKP SMK Negeri 1 Medan 2020/2021

1.6 Manfaat Penelitian

a. Bagi Peneliti

Untuk menambah wawasan dan pengetahuan peneliti dalam menganalisis pengaruh dari pembelajaran berbasis *E-learning* : Edmodo dan motivasi belajar terhadap hasil belajar pada mata pelajaran administrasi umum dan sebagai bahan peneliti untuk melakukan penelitian yang lebih lanjut.

b. Bagi Sekolah

Sebagai bahan masukan bagi pihak sekolah untuk mengetahui sejauh mana pembelajaran *E-learning* : Edmodo dan motivasi belajar memengaruhi hasil belajar administrasi umum siswa.

c. Bagi Pembaca

Hasil penelitian ini diharapkan mampu menjadi referensi bagi penulis lain yang ingin mengkaji dan meneliti masalah yang sama dimasa yang akan datang.