

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan dapat diartikan suatu metode pertumbuhan. Dalam metode ini individu didukung mengembangkan bakat, kekuatan, minat dan kesanggupannya (Butt dalam Anwar, 2017:24). Pendidikan difungsikan untuk memberikan arah bagi pertumbuhan, perkembangan manusia dan lingkungannya. Pertumbuhan, perkembangan dan perubahan ini harus disusun dan disalurkan dengan cara spesifik pada tujuan akhir pendidikan (Anwar, 2017: 24).

Bidang pendidikan di Indonesia mengalami perkembangan yang semakin relevan. Tentang pengembangan teknologi media pembelajaran yang diterapkan saat ini semakin pesat. Media pembelajaran yang dibuat dengan baik akan sangat membantu peserta didik dalam memahami dan mencerna materi pelajaran. Bentuk perkembangan teknologi dapat dijadikan sebagai media pembelajaran *E-Learning* (Yuliani et al., 2020: 1-2).

E-Learning dikonseptualisasikan berdasarkan pengembangan pembelajaran *distance learning* dan sistem pembelajaran jarak jauh. Pada pembelajaran jarak jauh tidak mengutamakan pembelajaran dengan menggunakan teknologi informasi, sedangkan *E-Learning* mengutamakan pada pembelajaran berbasis teknologi informasi. *Learning Management System* (LMS) memungkinkan pengguna bisa mudah menerapkan *E-Learning* pada lembaga pendidikan. *Learning Management System* (LMS) merupakan unit perangkat lunak yang bisa melakukan pengotomatisan administrasi dari sebuah instruksi. LMS menggunakan teknologi terdiri dari *web* untuk berkomunikasi, belajar, berkolaborasi, mengirim ilmu pengetahuan, dan memberikan pembelajaran serta nilai kepada peserta didik. (Muhammad, 2017: 35).

Pembelajaran *E-Learning* yang dilakukan menggunakan aplikasi berbasis *Edmodo*. Aplikasi memiliki sistem operasi *smartphone* ini menyediakan alat yang berguna bagi siswa dan guru melakukan komunikasi *online* di luar kelas dimana saja menggunakan alat media pembelajaran elektronik sederhana yang digunakan untuk menyajikan isi pembelajaran yaitu *Edmodo* (Hourdequin dalam. Hamka &

Effendi, 2019: 22). Media tersebut sangat mudah digunakan karena berbasis *website*. *Edmodo* didukung oleh tampilan dan fitur-fitur yang ditampilkan mengikuti perkembangan media sosial sekarang agar peserta didik paham menggunakannya. (Hamka & Effendi, 2019: 22). Seamolec (dalam Dharmawati, 2017: 43) menyatakan *platform* media sosial yang sering dianggap sebagai *facebook* untuk kebutuhan sekolah yang dapat berfungsi membantu pembelajaran.

Pada saat kebijakan pembatasan interaksi dan kerumunan serta menjaga jarak berupaya dalam mengendalikan dan mencegah penularan yang berdampak terhadap proses belajar mengajar di sekolah. (Assidiqi & Sumarni, 2020: 1). SMA Negeri 1 Sunggal merupakan sekolah yang berada di Kabupaten Deli Serdang yang telah menerapkan kebijakan tersebut dengan melakukan pembelajaran daring. Dapat diartikan pembelajaran daring ialah pembelajaran yang menggunakan sistem jaringan internet dengan reksibilitas, ekksesibilitas, konektivitas, dan kemampuan untuk menghadirkan jenis interaksi pembelajaran yang menarik. Guru fisika di SMA Negeri 1 Sunggal untuk menyampaikan pembelajaran menggunakan aplikasi *whatsapp*, *google classroom* dan *zoom*. Aplikasi tersebut belum membantu pembelajaran secara daring. Siswa juga belum bisa meningkatkan hasil belajar pada materi gelombang bunyi. Observasi awal yang dilakukan didapatkan pada siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami materi apalagi pada saat pembelajaran daring. Siswa belum mempelajari materi tersebut ataupun siswa merasa kesulitan belajar secara daring dibandingkan melakukan tatap muka di dalam kelas. Menurut Z. Munir dalam Srimayanti & Amiruddin Hatibe, (2020: 52). Kesulitan belajar adalah kendala siswa menyerap dan menerima pelajaran di sekolah. Kesulitan belajar juga dapat di definisikan Suatu kondisi yang menyebabkan peserta didik tidak dapat belajar seharusnya. Pada penelitian ini peneliti mengajukan rancangan pembelajaran menggunakan aplikasi *Edmodo* sebagai membantu pembelajaran daring untuk meningkatkan hasil belajar dan meminimalisir kesulitan dalam memahami materi fisika.

Berdasarkan penelitian terdahulu dilakukan oleh Dewi Sinta Wati dan Teguh Febri Sudarma dengan penelitian berjudul Pengembangan Model *Blended Learning* menggunakan Aplikasi *Edmodo* Untuk Mata Pelajaran Fisika Di SMK.

Menyimpulkan bahwa hasil penelitian ini adalah uji validasi pada model *blended Learning* menggunakan aplikasi *Edmodo* untuk mata pelajaran fisika di SMK menurut ahli media dan ahli materi dinyatakan valid berarti media yang dikembangkan dapat diterima dengan sangat baik (Wati & Sudarma, 2020: 53).

Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti perlu melakukan penelitian dengan judul “ **Pengembangan Rancangan Pembelajaran *E-Learning* berbasis *Edmodo* pada Materi Gelombang Bunyi Kelas XI SMA Negeri 1 Sunggal** ”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka masalah pada penelitian ini dapat di identifikasikan sebagai berikut :

1. Pembelajaran daring yang sudah ada, belum dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
2. Dalam memahami materi fisika siswa masih mengalami kesulitan.
3. *E-Learning* berbasis *Edmodo* belum pernah dipergunakan dalam media pembelajaran kelas XI di SMA Negeri 1 Sunggal.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka dirumuskan permasalahan sebagai berikut :

1. Apakah rancangan pembelajaran *E-Learning* berbasis *Edmodo* pada materi gelombang bunyi kelas XI SMA Negeri 1 Sunggal yang dikembangkan valid ?
2. Apakah pembelajaran dengan memakai rancangan pembelajaran *E-Learning* berbasis *Edmodo* pada materi gelombang bunyi kelas XI Negeri 1 Sunggal yang dikembangkan efektif ?

1.4 Batasan Masalah

Sesuai dengan rumusan masalah, keterbatasan kemampuan, materi dan waktu yang tersedia, maka permasalahan dalam penelitian ini perlu dibatasi. Adapun batasan masalah dalam penelitian ini meliputi sebagai berikut :

1. Pengembangan yang dimaksud ialah rancangan pembelajaran *E-Learning* dengan menggunakan *Edmodo*.
2. *E-Learning* ini dikembangkan pada materi gelombang bunyi yang disesuaikan dengan isi kurikulum 2013.
3. Kegiatan dalam penelitian ini mencakup aktivitas untuk menghasilkan rancangan produk akhir yang valid dan efektif digunakan dalam pembelajaran.
4. Penelitian ini menggunakan model ADDIE.

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan untuk penelitian ini adalah untuk menghasilkan rancangan pembelajaran *E-Learning* berbasis *Edmodo* yang dapat digunakan pada materi gelombang bunyi di kelas XI SMA Negeri 1 Sunggal. Tujuan khusus yang dicapai dalam penelitian ini adalah :

1. Mengetahui validitas pada rancangan pembelajaran *E-Learning* berbasis *Edmodo* pada materi gelombang bunyi kelas XI SMA Negeri 1 Sunggal.
2. Mengetahui efektivitas pada rancangan pembelajaran *E-Learning* berbasis *Edmodo* pada materi gelombang bunyi kelas XI SMA Negeri 1 Sunggal.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian ini adalah :

1. Bagi siswa, diharapkan dengan menggunakan rancangan pengembangan *E-Learning* yang dikembangkan dengan berbasis *Edmodo*, dapat memberikan pengalaman belajar mengenai pelaksanaan pembelajaran menggunakan sarana *online* yang baru, serta dapat meningkatkan motivasi semangat untuk terus belajar, baik secara mandiri maupun berkelompok.
2. Bagi guru, diharapkan dapat menerapkan *E-Learning* berbasis *Edmodo* sebagai rancangan pembelajaran pilihan/alternatif yang dapat digunakan dalam pembelajaran fisika khususnya pada materi gelombang bunyi.
3. Bagi peneliti, mendapatkan kesempatan dan pengalaman untuk menerapkan ilmu yang dimiliki selama perkuliahan untuk diaplikasikan pada kegiatan kajian secara ilmiah pada permasalahan yang ditemukan

didalam penelitian skripsi rancangan pembelajaran *E-Learning* berbasis *Edmodo*.

1.7 Definisi Operasional

Agar tidak terjadi salah penafsiran dalam penelitian ini, diperlukan batasan pengertian dan penegasan istilah, agar memberikan gambaran yang sama terhadap judul penelitian, definisi operasional yang di maksud dalam penelitian ini adalah rancangan pembelajaran *E-Learning* berbasis *Edmodo* adalah kerangka atau pola belajar elektronik sebagai sarana alternatif dalam mempermudah interaksi antara guru dengan siswa untuk menyampaikan materi gelombang bunyi.





THE
Character Building
UNIVERSITY