

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Saat ini, dunia tengah memasuki era revolusi industri keempat yang dikenal dengan revolusi industri 4.0 dimana teknologi menjadi basis dalam kehidupan manusia. Segala hal menjadi tanpa batas dan tidak terbatas akibat perkembangan internet dan teknologi digital.

Era revolusi industri 4.0 telah mempengaruhi banyak aspek kehidupan baik di bidang ekonomi, politik, kebudayaan, seni, dan bahkan sampai ke dunia pendidikan. Tantangan dunia pendidikan di era revolusi industri 4.0 berupa perubahan cara belajar, pola berfikir serta cara bertindak para peserta didik dalam mengembangkan inovasi kreatif berbagai bidang. Dunia pendidikan dituntut harus mengikuti perkembangan teknologi yang sedang berkembang pesat serta memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi sebagai fasilitas untuk memperlancar proses pembelajaran. Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi diharapkan mampu merubah pola pembelajaran berpusat pada guru (*teacher centered*) menjadi berpusat pada peserta didik (*student centered*) (Sariadhi, 2017).

Bentuk dari perkembangan teknologi informasi yang diterapkan di dunia pendidikan adalah *E-Learning*. Suasana pembelajaran *E-Learning* akan memaksa peserta didik memainkan peran lebih aktif dalam pembelajaran, hal ini dikarenakan pembelajaran *E-Learning* mengharuskan peserta didik akan mencari materi dengan usaha dan inisiatif sendiri (Kusyeni, Mery, 2017).

Kemunculan *E-Learning* ini memunculkan media pembelajaran yang baru seperti, yang biasa disebut dengan istilah *blended learning*, *Mobile learning*, *Web-based learning*, *virtual learning*, *internet learning*, *Networked learning*, *distance learning*. Pemanfaatan *E-learning* sebagai teknologi juga perlu dilakukan suatupencana agar dapat melaksanakan pembelajaran yang efektif, serta meningkatkan hasil belajar peserta didik sehingga tujuan pembelajaran tercapai (Mufidatul dan Lilis, 2016).

Melihat kebutuhan peserta didik dan tuntutan perkembangan zaman, strategi pembelajaran yang baik ialah dengan menggabungkan ciri terbaik pembelajaran di dalam kelas (*face to face*) dan *E-learning* untuk meningkatkan pembelajaran mandiri secara aktif oleh peserta didik. Pemilihan penggunaan model pembelajaran *blended learning* dirasa tepat dalam mewujudkan strategi pembelajaran tersebut.

Penerapan *E-Learning* dalam pembelajaran dapat dilakukan dengan aplikasi LSM (*Learning Management System*). LSM merupakan aplikasi yang berisi fitur yang dibutuhkan dalam proses pembelajaran. LSM bisa membuat peserta didik dan guru masuk ke dalam forum untuk saling berdiskusi, mengerjakan kuis online serta mengakses materi-materi pembelajaran dimana saja dan kapan saja selama terkoneksi internet. Salah satu LSM yang bisa diterapkan dalam pembelajaran adalah *Edmodo*. *Edmodo* adalah aplikasi yang menggabungkan jejaring sosial LSM. Peserta didik bisa membuka forum diskusi selayaknya jejaring sosial sekaligus mengenai materi pembelajaran, sama seperti kelas dalam dunia nyata, mulai dari absensi, tes dan kuis, hingga kontak untuk mengumpulkan pekerjaan rumah.

Edmodo adalah media sosial yang sering digambarkan sebagai *Facebook* untuk sekolah dan dapat berfungsi lebih banyak sesuai kebutuhan. *Edmodo* merupakan aplikasi yang menarik bagi guru dan siswa dengan elemen sosial yang menyerupai *Facebook*, tetapi sesungguhnya ada nilai lebih besar dalam aplikasi edukasi berbasis jejaring sosial ini (Rismayanti, 2012 :2)

Edmodo merupakan bukti pesatnya perkembangan teknologi internet yang ada. *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, 2011:24).

Edmodo adalah website yang dapat dijadikan sebuah wadah atau forum diskusi oleh kaum pembelajar yang memiliki tampilan latar seperti *Facebook* atau *Myspace*. Pengguna *Edmodo* dapat membuat profil dan berbincang dengan orang lain yang terhubung dalam website tersebut. Selain itu siswa juga dapat meminta informasi kepada guru tentang nilai atau tugas, dan guru dapat mengunggah nilai siswa dan tugas di dalam web tersebut (A. Purcell, 2012:14).

Adapun Kelebihan *Edmodo* menurut Shelly Gary (2011:6-45) adalah:

1. *Edmodo* bisa membantu guru dalam membuat berita dalam grup atau memberi tes yang bersifat online.
2. *Edmodo* juga akan memungkinkan siswa untuk mengirim artikel dan blog yang relevan dengan kurikulum kelas sesuai dengan perintah guru.

3. Guru dapat menggunakan *Edmodo* untuk mengembangkan ruang diskusi dimana siswa dapat berkomunikasi satu dengan yang lainnya di waktu yang sama.
4. Guru juga dapat menggunakan *Edmodo* untuk menginstruksikan, menetapkan, dan membicarakan dengan siswanya secara online di waktu yang sama secara bersamaan.

Menurut pendapat beberapa ahli diatas dapat disimpulkan bahwa *Edmodo* adalah media sosial bagi guru dan siswa atau dosen dan mahasiswa yang berfungsi untuk berbagi ide, file, agenda kegiatan dan penugasan yang dapat menciptakan interaksi guru dan siswa, sehingga *Edmodo* memungkinkan untuk diterapkan sebagai media pembelajaran.

Penelitian oleh Mahfudin (2013) menyatakan bahwa penggunaan media *Edmodo* sebagai media pembelajaran dapat dikatakan efektif. Dari hasil penelitian yang dilakukan pada pembelajaran Dasar Kepemimpinan Kejuruan di SMK Negeri 1 Majalengka, menunjukkan rata-rata perolehan keseluruhan nilai siswa di atas KKM. Rata-rata perolehan keseluruhan nilai siswa adalah 87 dengan KKM 75. Sedangkan penelitian oleh Imam (2013) menyatakan bahwa penggunaan *E Learning* melalui media *Edmodo*, efektif terhadap hasil belajar peserta didik pada Materi Statistika SMA. Sementara itu, Mery Kusyeni (2017) dalam penelitiannya juga menyatakan bahwa kelayakan media pembelajaran *blended learning* berbasis *edmodo* di sekolah menengah kejuruan kelas XI pada materi gelombang menurut para ahli yaitu sangat layak. Hasil validasi oleh ahli materi mendapat persentase skor rata-rata 86%, dan ahli media mendapat persentase skor rata-rata 85%. Seluruh hasil rekapitulasi angket pada tahap validasi produk

memiliki kriteria sangat layak. Berdasarkan hasil penelitian terdahulu dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *Edmodo* sebagai media pembelajaran dapat dikatakan efektif dan layak karena hasil validasi mendapat presentase yang cukup tinggi, maka dari itu *Edmodo* sangatlah cocok sebagai media pembelajaran pendukung melalui *E-Learning*.

Dalam proses belajar di kelas XI SMA Negeri 1 Bagan Sinembah, ditemukan beberapa permasalahan seperti kurangnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Akibatnya siswa menjadi kurang fokus dan kurang tertarik mendengarkan materi yang disampaikan guru. Siswa juga sering ketinggalan materi saat mencatat materi yang disampaikan oleh guru dan konsentrasi siswa pun terbagi-bagi. Siswa memerlukan bahan ajar yang disampaikan guru dikelas, sedangkan guru harus mencapai tujuan pembelajaran. Materi yang diterima oleh siswa belum sepenuhnya menggambarkan pengetahuan yang sebenarnya karena keterbatasan guru. Selain itu pengetahuan yang disampaikan oleh guru masih sering secara konvensional (tidak menggunakan media).

Berdasarkan hasil observasi di SMA Negeri 1 Bagan Sinembah, diketahui bahwa 65% dari siswa kelas XI menganggap pembelajaran Ekonomi yang diterapkan guru kurang menarik sehingga siswa mengalami kesulitan dalam belajar ekonomi dikarenakan pembelajaran yang monoton dan cenderung membosankan. Hal ini juga didukung oleh masih rendahnya hasil belajar yang diperoleh siswa, karena siswa terlihat jelas begitu tidak ikut terlibat dalam proses pembelajaran, bisa dibayangkan ketika guru mengajar siswa hanya dapat mendengarkan tanpa dapat berpikir abstrak sebab terbatasnya media yang digunakan, dan hal ini dapat dilihat dari hasil ulangan harian yang menunjukkan

masih banyak siswa mendapat nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) .Berikut ini rekapitulasi hasil ulangan siswa kelas XI IPS SMA Negeri 1 Bagan Sinembah.

Tabel 1.1
Rekapitulasi Nilai Ulangan Harian Siswa Kelas XI IPS T.A 2019/2020

NO	KELAS	KKM	UH			
			Nilai \leq KKM		Nilai $>$ KKM	
			Jumlah	%	Jumlah	%
1	XI IPS 1	75	21	70	9	30
2	XI IPS 2	75	16	80	4	20
JUMLAH			37		13	

Sumber : Daftar Nilai Ulangan Harian Mata Pelajaran Ekonomi 2019/2020

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat bahwa siswa yang memperoleh nilai ekonomi diatas KKM yaitu 75 dari 50 siswa hanya 26% (13 orang). Hal ini membuktikan bahwa hasil belajar yang diperoleh masih jauh dari yang diharapkan.

Rendahnya hasil belajar siswa di SMA Negeri 1 Bagan Sinembah disebabkan karena kurangnya interaksi dan komunikasi antara siswa da guru serta pemilihan media pembelajaran yang digunakan oleh guru, dimana guru beranggapan bahwa mengajar menggunakan metode konvensional (tidak

menggunakan media) lebih mudah diterapkan dan efisien dalam melaksanakan proses belajar mengajar.

Di sisi lain, penggunaan internet cukup tinggi oleh siswa walaupun biasanya siswa hanya menggunakan internet untuk mengakses sosial media. Berdasarkan kondisi tersebut seharusnya tingginya penggunaan internet siswa bisa digunakan sebagai sarana belajar yang menarik dan mudah dipahami, guna mencapai pembelajaran yang efektif dan efisien (*E-Learning*). Salah satu caranya yaitu dengan menggabungkan pembelajaran konvensional dan *E-Learning* atau yang disebut *blended learning*.

Berangkat dari keadaan yang di temukan di SMA Negeri 1 Bagan Sinembah, apabila *blended learning* digunakan dalam pembelajaran Ekonomi di SMA Negeri 1 Bagan Sinembah akan lebih menarik karena akan disediakan video animasi yang berkaitan dengan materi. Selain itu pembelajaran menggunakan *blended learning* dengan menggunakan *Edmodo* dapat menjadi wujud perspektif industri 4.0. Maka dari itu penulis merasa tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pemanfaatan Media Pembelajaran Blended Learning Menggunakan Edmodo Sebagai Wujud Perspektif Industri 4.0”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan, maka dapat di indentifikasi masalah dalam penelitian sebagai berikut :

1. Masih minimnya pemanfaatan media pembelajaran berbasis internet di SMA Negeri 1 Bagan Sinembah.

2. Peserta didik cenderung bosan dan tidak tertarik dengan metode mengajar guru yang konvensional (tidak menggunakan media) dan hasil belajar peserta didik masih banyak dibawah KKM.
3. Waktu yang terbatas dalam proses belajar mengajar menyebabkan minimnya komunikasi antara guru dan siswa dalam melakukan suatu proses pembelajaran

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka dalam penelitian ini, peneliti membatasi permasalahan dengan maksud agar lebih terarah serta tidak menyimpang dari permasalahan yang akan ditinjau. Adapun batasan masalah tersebut adalah :

1. Media pembelajaran yang di manfaatkan untuk meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik adalah pembelajaran *blended learning* menggunakan *edmodo* sebagaimana bentuk pendidikan di era revolusi industri 4.0.
2. Cakupan materi ekonomi yang diinput pada media *E-Learning* menggunakan *edmodo* APBN dan APBD

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang diuraikan di atas, maka yang menjadi rumusan masalah pada penelitian ini adalah :

1. Bagaimana efektivitas media pembelajaran *blended learning* menggunakan *Edmodo* pada mata pelajaran ekonomi siswa kelas XI IPS SMA Negeri 1 Bagan Sinembah ?

2. Bagaimana peningkatan hasil belajar peserta didik dengan menggunakan media pembelajaran *blended learning* menggunakan *edmodo*?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui pengaruh media *blended learning* dengan *edmodo* terhadap minat dan hasil belajar peserta didik.
2. Mengetahui efektivitas media pembelajaran *blended learning* menggunakan *Edmodo* pada mata pelajaran ekonomi siswa kelas XI IPS SMA Negeri 1 Bagan Sinembah

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang dapat di ambil dari penelitian ini adalah :

1. Bagi peneliti, untuk menambah pengetahuan dan wawasan agar peneliti lebih terampil dalam mengembangkan media pembelajaran *blended learning* dengan *edmodo*.
2. Bagi sekolah, sebagai bahan masukan dan pertimbangan bagi pihak sekolah
3. Bagi guru, sebagai masukan media yang dapat digunakan sebagai upaya membangkitkan kreativitas guru dalam mendesain pembelajaran yang efektif berbasis internet.
4. Bagi peserta didik, sebagai pengalaman baru dalam pembelajaran ekonomi yang menggunakan media *E-Learning* dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang akhirnya menumbuhkan minat dan memotivasi agar lebih menyukai pembelajaran ekonomi.

5. Bagi UNIMED, sebagai bahan referensi dan bahan masukan bagi civitas akademika khususnya Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Medan dalam melakukan penelitian sejenis.



THE
Character Building
UNIVERSITY