

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1.Latar Belakang**

Pendidikan merupakan kebutuhan manusia yang terus mengalami perubahan untuk perbaikan sesuai dengan kebutuhan dan permasalahan. Pada hakikatnya, pendidikan bertujuan untuk melahirkan manusia-manusia yang kompeten, andal, dan tangguh dalam menghadapi kesulitan. Seperti tujuan pendidikan yang tercantum dalam Pasal 3 Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional :

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokrasi serta bertanggung jawab.

Mutu pendidikan yang baik dapat dilihat dari proses pembelajaran serta hasil belajar yang dicapai oleh peserta didik. Pembelajaran merupakan proses interaksi antara guru dan siswa beserta unsur yang ada didalamnya. Kualitas pembelajaran yang baik, tentu akan menciptakan hasil belajar yang baik pula.

Pandemi covid 19 menyebabkan terjadinya perubahan yang cukup signifikan dalam dunia pendidikan. Proses pembelajaran yang seharusnya dilakukan secara tatap muka harus berganti ke pembelajaran daring (dalam jaringan), hal ini menuntut guru dan siswa untuk dapat menguasai teknologi yang ada karena dalam pembelajaran daring, teknologi merupakan instrument utama yang digunakan agar proses pembelajaran dapat terlaksana dengan baik.n

Salah satu bentuk dari perkembangan teknologi dan informasi yang diterapkan dan sangat dibutuhkan dalam dunia pendidikan saat ini adalah *e-learning*. Penggunaan *e-learning* saat ini terbukti tidak hanya menjadi trend dalam dunia pendidikan, tetapi juga menjadi suatu kebutuhan yang dapat mendukung terselenggaranya pembelajaran di berbagai lembaga pendidikan. Kemunculan *e-learning* menghadirkan berbagai media pembelajaran berbasis teknologi yang baru.

Berdasarkan hasil observasi, SMK Negeri 1 Medan merupakan salah satu sekolah yang menerapkan pembelajaran 50% daring 50% tatap muka pada semester ganjil tahun ajaran 2021/2022. Dimana dalam sistem pembelajaran ini, waktu pembelajaran tatap muka masih sangat terbatas hanya 30 menit per mata pelajaran dan siswa dibagi ke dalam 4 gelombang dimana dalam seminggu siswa hanya berkesempatan hadir 3 kali ke sekolah, sehingga penyampaian materi harus dimaksimalkan melalui pembelajaran daring dalam usaha mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Dengan sistem ini, SMK Negeri 1 menerapkan pembelajaran berbasis *e-learning* dengan bantuan aplikasi Edmodo. Pemanfaatan Edmodo dalam pembelajaran ini merupakan upaya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran untuk dapat mencapai tujuan pembelajaran berupa hasil belajar yang baik.

Hasil belajar merupakan kompetensi atau kemampuan yang diperoleh dan dikuasai siswa setelah mengikuti proses pembelajaran (Kunandar 2015:63). Jadi, pembelajaran dapat dikatakan berhasil apabila hasil belajar siswa baik berupa

pengetahuan, keterampilan, hingga sikap mengalami perkembangan dan peningkatan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

**Table 1.1. Data Persentase Hasil Ulangan Harian 2 Semester Ganjil Kelas XI OTKP SMK Negeri 1 Medan**

Kelas	Jumlah Siswa	KKM	Tidak Mencapai KKM		Mencapai KKM	
			Jlh	%	Jlh	%
XI OTKP 1	33	75	9	27,27%	24	72,73%
XI OTKP 2	34	75	6	17,65%	28	82,35%
XI OTKP 3	36	75	8	22,22%	28	77,78%
XI OTKP 4	34	75	9	26,47%	25	73,53%
<b>TOTAL</b>	<b>137</b>		<b>32</b>	<b>23,36%</b>	<b>105</b>	<b>76,64%</b>

(sumber: DKN Otomatisasi Tata Kelola Kepegawaian Kelas XI SMK Negeri 1

Medan)

Dari tabel 1.1. dapat diketahui dari total 137 siswa kelas XI OTKP sebanyak 105 siswa (76,64%) telah mencapai KKM, dan 32 siswa (23,36%) belum mencapai KKM. Hal ini menunjukkan bahwa jumlah siswa yang mencapai KKM lebih besar daripada yang tidak mencapai KKM. Dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa kelas XI pada mata pelajaran Otomatisasi Tata Kelola Kepegawaian tergolong baik pada pembelajaran 50% daring 50% tatap muka.

Media pembelajaran merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi hasil belajar karena dapat membantu proses penyampaian informasi dari guru kepada siswa, begitu juga sebaliknya (Arbani, 2021). Berkaca pada kondisi pembelajaran saat ini yang didominasi oleh pembelajaran daring, guru dan siswa memerlukan media pembelajaran yang dapat mendukung terselenggaranya

pembelajaran 50% daring 50% tatap muka tersebut. Penggunaan media pembelajaran yang tepat diyakini dapat meningkatkan kualitas pembelajaran sehingga dapat membantu upaya peningkatan hasil belajar siswa. Salah satu media tersebut adalah Edmodo.

Edmodo adalah sebuah situs pendidikan berbasis *social networking* yang di dalamnya memuat berbagai konten untuk pendidikan. Guru dapat memposting bahan-bahan pembelajaran, berbagi link dan video, memberikan penugasan, dan pemberitahuan nilai siswa secara langsung. Edmodo memungkinkan siswa untuk mendapatkan konten pembelajaran yang ditransfer oleh guru, serta memudahkan guru dan siswa untuk berbagi dalam suasana belajar *online* kapan saja dan dimana saja.

Edmodo bertujuan untuk membantu guru memanfaatkan fitur-fitur yang ada sesuai dengan kondisi pembelajaran di kelas. Edmodo mempunyai desain yang hampir sama dengan *facebook*, hal ini membuat Edmodo menjadi pilihan bagi para guru dan siswa untuk menggunakannya sebagai media *e-learning* karena cara pengoperasiannya yang mudah dan tidak memerlukan keterampilan khusus serta semua orang dapat mengaksesnya apabila sudah memiliki akun Edmodo.

Kelebihan Edmodo sebagai media pembelajaran menurut (Ainiyah dan Puspasari, 2015) terbagi menjadi tiga, yaitu Edmodo dapat menjadi pengganti, dimana fasilitas kelas yang ada pada Edmodo digunakan untuk menggantikan kegiatan pembelajaran yang tidak dapat dilaksanakan secara tatap muka, misalnya digunakan untuk kegiatan belajar online pada masa pandemic covid 19. Pendamping, dimana Edmodo dapat dipakai sebagai media pendamping belajar

siswa, sehingga dapat belajar secara mandiri tentang materi yang telah disampaikan guru. Pelengkap, dimana fitur yang ada di Edmodo seperti *assignment* dan *quiz* yang ada di Edmodo dapat dipakai oleh guru untuk memberikan tugas dan ulangan harian kepada siswa.

Dengan menggunakan Edmodo siswa dapat lebih mandiri dalam belajar karena materi yang sudah diunggah oleh guru dapat diunduh oleh siswa dan digunakan sebagai sumber referensi belajar. Selain itu, tugas yang diberikan melalui fitur *assignment* dan *quiz* yang memiliki batas waktu pengerjaan, sehingga dapat melatih kecepatan dan ketelitian siswa dalam pengerjaannya. Pemanfaatan fitur-fitur ini tentu dapat menjadi alternatif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini didukung penelitian yang dilakukan (Fernanda, 2021) dimana hasil penelitiannya menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi Edmodo dapat mempengaruhi hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pengelolaan Usaha Pemasaran di SMK Negeri 10 Surabaya.

Berdasarkan hal tersebut membuktikan bahwa pemanfaatan media *e-learning* Edmodo memberikan banyak sekali manfaat dalam mendukung terselenggaranya proses pembelajaran serta dalam upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Untuk itu guru perlu lebih konsisten dan optimal dalam menggunakan media pembelajaran Edmodo karena dapat mendorong keefektifan siswa dalam melaksanakan proses pembelajaran. Namun berdasarkan hasil observasi, penulis menemukan bahwa belum semua guru mata pelajaran memanfaatkan fitur-fitur yang terdapat di Edmodo dengan maksimal untuk mendukung proses pembelajaran.

Adapun pada mata pelajaran Otomatisasi Tata Kelola Kepegawaian, guru sudah memanfaatkan berbagai fitur yang ada di Edmodo dengan baik, hanya saja yang menjadi kendala dalam penggunaan Edmodo pada mata pelajaran Otomatisasi Tata Kelola Kepegawaian ini adalah keterbatasan kuota internet atau *wifi* yang dimiliki siswa serta gangguan jaringan yang terkadang dapat menghambat proses pembelajaran menggunakan Edmodo.

Selain media pembelajaran, faktor lain yang dapat mempengaruhi hasil belajar yaitu kemandirian belajar. Dalam kegiatan pembelajaran keterbatasan waktu pembelajaran dan interaksi dengan guru di sekolah mengharuskan siswa untuk dapat belajar secara mandiri. Walaupun pemanfaatan media *e-learning* Edmodo dapat memudahkan siswa dalam belajar kapan saja dan dimana saja, jika tidak dibarengi dengan kemandirian belajar yang baik akan membuat siswa enggan dalam belajar.

Kemandirian belajar merupakan sikap yang dimiliki siswa dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan yang dimana siswa tersebut mampu berkontribusi aktif dalam proses pembelajaran dengan tidak bergantung terhadap orang lain. Menurut (Saefullah, 2013) siswa dengan kemandirian belajar yang baik tidak bergantung kepada orang lain, mempunyai kepercayaan diri, disiplin, bertanggung jawab, memiliki inisiatif yang tinggi, dan dapat mengontrol diri.

Kemandirian belajar merupakan hal yang sangat penting dimiliki oleh siswa terutama dalam pembelajaran daring agar dapat memperoleh hasil belajar yang maksimal sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Ketika siswa mampu melakukan pembelajaran secara mandiri, hal ini akan memberikan kebebasan

kepada siswa dalam menentukan bagaimana kehidupan akademik akan sesuai dengan kehidupan sehari-hari. Kemandirian belajar akan membuat siswa mampu dalam mengatur, menyesuaikan tindakan dan lain sebagainya sehingga siswa akan mampu bertindak dalam mengatur dan mengendalikan gaya belajarnya untuk dapat mencapai tujuan belajar yang telah ditetapkan sebelumnya.

Kemandirian belajar diperlukan dalam sistem pendidikan, supaya tercapai tujuan pembelajaran yang menekankan siswa aktif dalam mengembangkan potensinya. Hal ini dikarenakan siswa dapat mengontrol sendiri berbagai cara belajar yang perlu ditempuh untuk memperoleh hasil belajar sesuai dengan keinginannya. Pencapaian hasil belajar di sekolah yang optimal dalam proses belajar siswa dapat diperoleh dengan adanya kemandirian belajar.

Hal ini didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh (Bungsu, 2019) dimana berdasarkan hasil penelitiannya terdapat pengaruh positif yang signifikan kemandirian belajar terhadap hasil belajar matematika di SMKN 1 Cihampelas. Dimana setiap kenaikan satu unit kemandirian belajar akan meningkatkan hasil belajar sebesar 1,452 unit secara signifikan. Maka dapat disimpulkan semakin baik kemandirian belajar siswa, semakin baik pula hasil belajar yang akan diperolehnya

Namun berdasarkan hasil observasi terhadap kemandirian belajar siswa pada mata pelajaran Otomatisasi Tata Kelola Kepegawaian di SMK Negeri 1 Medan, penulis menemukan bahwa masih terdapat beberapa siswa yang jarang berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran, tugas-tugas yang diberikan guru dalam pengerjaannya terkadang masih mengandalkan siswa lain yang

mereka menganggap lebih pintar di kelas, bahkan beberapa siswa masih mengerjakan PR di kelas yang mengakibatkan mereka tidak mengumpulkan tugas sesuai dengan waktu yang diberikan guru.

Penggunaan media *e-learning* Edmodo sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran Otomatisasi Tata Kelola Kepegawaian yang dibekali dengan kemandirian belajar ini juga berkaitan dengan peningkatan kualitas pembelajaran. Pemanfaatan Edmodo yang disertai dengan kemandirian belajar yang baik, diharapkan menciptakan hasil belajar yang baik dalam proses pembelajaran tentunya.

Berdasarkan uraian masalah diatas, maka penulis tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul **“Pengaruh Media *E-learning* Edmodo dan Kemandirian Belajar terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Otomatisasi Tata Kelola Kepegawaian di SMK Negeri 1 Medan Tahun Ajaran 2021/2022”**.

## **1.2. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka yang menjadi identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Pemanfaatan media *E-learning* belum optimal dalam pembelajaran
2. Keaktifan siswa dalam proses pembelajaran masih kurang
3. Beberapa siswa masih sering terlambat mengumpulkan tugas
4. Terdapat hasil belajar siswa yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM)



### **1.3. Batasan Masalah**

Untuk dapat memfokuskan kajian dalam penelitian ini, maka permasalahan perlu dibatasi agar masalah yang dijadikan objek penelitian lebih terarah. Adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Media *E-learning* yang dimaksud adalah penggunaan Edmodo pada mata pelajaran Otomatisasi Tata Kelola Kepegawaian, Kelas XI OTKP (Otomatisasi dan Tata Kelola Perkantoran) SMK Negeri 1 Medan Tahun Ajaran 2021/2022.
2. Kemandirian belajar yang diteliti adalah kemandirian belajar pada mata pelajaran Otomatisasi Tata Kelola Kepegawaian, Kelas XI OTKP (Otomatisasi dan Tata Kelola Perkantoran) SMK Negeri 1 Medan Tahun Ajaran 2021/2022.
3. Hasil belajar yang diteliti adalah hasil belajar Otomatisasi Tata Kelola Kepegawaian kelas XI OTKP (Otomatisasi dan Tata Kelola Perkantoran) SMK Negeri 1 Medan Tahun Ajaran 2021/2022.

### **1.4. Rumusan Masalah**

Sesuai dengan masalah di atas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Apakah ada pengaruh media *E-learning* Edmodo terhadap hasil belajar Otomatisasi Tata Kelola Kepegawaian siswa Kelas XI OTKP di SMK Negeri 1 Medan Tahun Ajaran 2021/2022 ?

2. Apakah ada pengaruh kemandirian belajar terhadap hasil belajar Otomatisasi Tata Kelola Kepegawaian siswa Kelas XI OTKP di SMK Negeri 1 Medan Tahun Ajaran 2021/2022 ?
3. Apakah ada pengaruh media *E-learning* Edmodo dan kemandirian belajar terhadap hasil belajar Otomatisasi Tata Kelola Kepegawaian siswa Kelas XI OTKP di SMK Negeri 1 Medan Tahun Ajaran 2021/2022 ?

### **1.5. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui pengaruh media *E-learning* Edmodo terhadap hasil belajar Otomatisasi Tata Kelola Kepegawaian siswa Kelas XI OTKP di SMK Negeri 1 Medan Tahun Ajaran 2021/2022.
2. Untuk mengetahui pengaruh kemandirian belajar terhadap hasil belajar Otomatisasi Tata Kelola Kepegawaian siswa Kelas XI OTKP di SMK Negeri 1 Medan Tahun Ajaran 2021/2022.
3. Untuk mengetahui pengaruh media *E-learning* Edmodo dan kemandirian belajar terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Otomatisasi Tata Kelola Kepegawaian siswa Kelas XI OTKP di SMK Negeri 1 Medan Tahun Ajaran 2021/2022.

### 1.6. Manfaat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan dengan harapan dapat memberi manfaat sebagai berikut :

1. Untuk menambah dan memperluas wawasan dari peneliti tentang Pengaruh media *E-learning* Edmodo dan Kemandirian Belajar untuk meningkatkan Hasil Belajar Siswa.
2. Sebagai bahan referensi dan masukan bagi Universitas Negeri Medan terkhusus Fakultas Ekonomi serta bahan perbandingan bagi peneliti selanjutnya.
3. Sebagai stimulasi dan masukan bagi pihak sekolah, guru dan siswa dalam pemanfaatan Edmodo sebagai media pembelajaran dan meningkatkan kemandirian belajar siswa.