

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting dalam menentukan kemajuan suatu bangsa. Kemajuan suatu bangsa sangat ditentukan dari kualitas pendidikannya, karena berhasilnya pembangunan dibidang pendidikan akan sangat berpengaruh terhadap pembangunan dibidang lainnya. Kualitas pendidikan dapat dilihat dari kemampuan peserta didik dalam menerapkan apa yang dipelajarinya didalam kehidupan dan tidak hanya dalam teori pendidikan saja. Hal ini sesuai dengan (Shoimin, 2014:20-21) Pendidikan yang berkualitas tidak hanya mampu menjadikan peserta didik cerdas dalam teori ilmu, tetapi juga cerdas dalam praktik ilmu. Oleh karenanya diperlukan strategi bagaimana pendidikan.

Mutu pendidikan yang telah diperbaiki dan ditingkatkan, akan melahirkan generasi penerus bangsa yang dapat mengembangkan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK). Salah satu faktor yang mempengaruhi berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi adalah Ilmu Pengetahuan Alam. Secara umum IPA meliputi tiga bidang dasar, yaitu biologi, fisika, dan kimia. Fisika adalah ilmu pengetahuan yang mempelajari gejala-gejala melalui serangkaian proses yang dikenal dengan proses ilmiah yang dibangun atas dasar sikap ilmiah dan hasilnya terwujud sebagai produk ilmiah yang tersusun atas tiga komponen terpenting berupa konsep, prinsip, dan teori yang berlaku secara universal. (Trianto, 2014 : 136-138)

Kemajuan teknologi komunikasi khususnya komputer berdampak luas pada seluruh aspek kehidupan manusia. Kemajuan tersebut membawa manusia pada peradaban dan cara hidup yang baru. Kemajuan teknologi informasi ini juga berdampak pada dunia pendidikan. Munir berpendapat bahwa multimedia memiliki potensi untuk menawarkan kesempatan belajar dengan cara yang baru.

Penggunaan komputer dalam pembelajaran dapat melibatkan peserta didik secara aktif serta memberikan umpan balik terhadap proses pembelajaran (Sudar, 2014).

Menurut Barahudin dan Esa (2010:19-28) faktor-faktor yang mempengaruhi proses belajar yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal terdiri dari faktor fisiologis dan faktor psikologis yang terdiri dari kecerdasan siswa, motivasi, minat, sikap, dan bakat. Sedangkan faktor eksternal meliputi 1) lingkungan sekolah yang terdiri dari lingkungan sosial sekolah, lingkungan sosial masyarakat, dan lingkungan sosial keluarga, 2) lingkungan nonsosial yang terdiri dari lingkungan alamiah, faktor instrumen (perangkat belajar), dan faktor materi pelajaran. Dari pendapat ahli tersebut secara umum tingkat keberhasilan proses belajar di sekolah sangat dipengaruhi oleh beberapa faktor diantaranya : kemampuan guru, kemampuan siswa, metode mengajar, materi, sarana dan prasarana, motivasi, alat evaluasi, serta lingkungan, yang semuanya merupakan satu kesatuan yang saling berkaitan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Meskipun tujuan pembelajaran sudah dirumuskan dengan baik akan tetapi jika metode atau media yang digunakan dalam proses pembelajaran tidak memadai atau kurang menarik perhatian siswa, maka tidak akan tercapai tujuan pembelajaran seperti yang diharapkan. Jadi, metode atau media merupakan salah satu komponen terpenting dalam keberhasilan proses pembelajaran. Proses pembelajaran akan berhasil jika ada peningkatan hasil belajar yang didapat oleh siswa.

Pada umumnya metode pembelajaran yang diterapkan oleh masing-masing guru berbeda-beda dan bervariasi, serta setiap tahunnya guru dituntut untuk mampu menciptakan media pembelajaran yang interaktif dan cocok digunakan untuk menunjang proses pembelajaran siswa dikelas. Tingkat keberhasilan guru dalam menciptakan keadaan kelas yang kondusif, aktif, dan nyaman bagi siswa sangat ditentukan oleh kemampuan guru itu sendiri. Sesuai dengan Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Pendidikan Nasional, Bab IV, bagian kesatu, pasal 29. Peraturan Pemerintah tersebut mengatur tentang kualifikasi pendidik mulai dari pendidik pada PAUD (Pendidikan Anak Usia

Dini), pendidik pada SD/MI, pendidik pada SMP/MTs, pendidik pada SMA/MA, pendidik pada SDLB/SMPLB/SMALB, sampai pendidik pada SMK/MAK.

Para guru menggunakan media pembelajaran yang interaktif untuk siswanya mulai dari penerapan media pembelajaran menggunakan video, media pembelajaran presentasi, media pembelajaran audio sampai media pembelajaran berbasis *online*. Contoh penerapan media pembelajaran berbasis *online* yang sering digunakan yaitu *e-learning* salah satunya yaitu *edmodo*. Penerapan media pembelajaran *edmodo* banyak digunakan oleh para guru untuk meningkatkan hasil belajar siswa dikelas dan mengatasi keterbatasan waktu tatap muka dikelas antara guru dan siswa karena *edmodo* dapat diakses oleh siswa pada platform *mobile*. *Edmodo* merupakan jejaring sosial untuk pembelajaran berbasis *Learning Managent System* (LMS) yang digunakan bagi guru dan siswa dengan *platfrom* sosial yang aman untuk berkomunikasi dan berdiskusi mengenai pelajaran. *Edmodo* dapat menjadikan jaringan khusus bagi guru dan siswa untuk berbagi ide, berkas, peristiwa, dan materi-materi pembelajaran. Dilihat dari segi tampilannya, *edmodo* mempunyai tampilan yang menarik dan mudah digunakan untuk siswa dan guru. Tujuan dari penerapan *edmodo* sendiri adalah sebagai media pembelajaran yang diimplementasikan kepada siswa untuk menunjang proses pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar siswa.

Peneliti juga telah melakukan observasi langsung di SMA N 1 Labuhan Deli pada saat proses kegiatan pembelajaran kelas X MIA 4 pada tanggal 27 Februari 2019. Melalui hasil observasi dapat diketahui beberapa masalah pembelajaran yang terjadi di SMA N 1 Labuhan Deli. Salah satunya yaitu beberapa guru masih menggunakan metode ceramah dalam proses belajar mengajar dan terlihat sekali siswa merasa bosan dan kurang tertarik dengan materi yang disampaikan terkadang siswa lebih fokus pada *handphone* nya dan ada siswa yang terlihat mengobrol dengan teman sebangkunya dibanding memperhatikan guru yang sedang menjelaskan materi pelajaran. Dalam kondisi seperti ini proses pembelajaran yang berlangsung di dalam kelas kurang kondusif sehingga mempengaruhi hasil belajar siswa di kelas.

Penggunaan internet untuk mencari materi-materi pelajaran masih kurang dimanfaatkan secara optimal. Siswa hanya memanfaatkan internet sebagai sarana belajar ketika para siswa ada tugas sekolah dan selebihnya digunakan untuk bersosial media.

Keberadaan media pembelajaran seperti *edmodo* untuk mengatasi solusi terhadap masalah kurangnya ketertarikan, minat, dan antusias siswa dalam proses belajar mengajar, sehingga siswa dapat meningkatkan hasil belajarnya karena dengan menggunakan *edmodo* siswa dapat saling berdiskusi kapanpun dan dimanapun terkait pelajaran – pelajaran sekolah dengan siswa lainnya, menambah interaksi guru dengan siswa, pembelajaran berjalan lancar karena pembelajaran tidak perlu dilakukan dengan tatap muka bila guru tidak bisa hadir ke sekolah, siswa dapat mengumpulkan tugas tepat waktu, mencari informasi dari referensi yang diberikan guru, mengerjakan latihan dan kuis, serta orangtua siswa dapat memantau proses belajar anaknya melalui *edmodo*.

Berdasarkan hasil penelitian sebelumnya, yakni Oka Irmade dan Paulus Widjanarko (2017) yang berjudul Efektivitas Penggunaan Edmodo Terhadap Sikap Kemandirian Belajar Mahasiswa PG-PAUD UNISRI Tahun Akademik 2016/2017 dimana dari pengujian Hipotesis adalah sebagai berikut: (1) Ada perbedaan sikap kemandirian belajar mahasiswa PG-PAUD UNISRI antara sebelum dan sesudah menggunakan pembelajaran dengan Edmodo. Dari hasil uji t didapat sig (2- tailed) sebesar 0,000 yang nilainya kurang dari 0,05. Hal ini berarti menolak H_0 dan dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan signifikan sikap kemandirian belajar sebelum dan sesudah menggunakan Edmodo. (2) Pembelajaran menggunakan Edmodo efektif dalam meningkatkan sikap kemandirian belajar mahasiswa PGPAUD UNISRI. Hasil perhitungan dengan N-gain yaitu sebesar 0,719 yang artinya keefektifan dari penggunaan edmodo dalam peningkatan sikap kemandirian belajar pada kriteria tinggi.

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh dari penelitian yang dilakukan oleh Susilawati Siregar dan Sahyar (2017) bahwa pengetahuan konseptual fisika siswa dengan menggunakan model kooperatif tipe group investigation (GI) lebih baik dibandingkan menggunakan model pembelajaran konvensional. Hasil ini

menunjukkan adanya pengaruh model pembelajaran tipe group investigation (GI) dalam meningkatkan kemampuan pengetahuan konseptual siswa.

Berdasarkan paparan diatas perlu dilakukan penelitian untuk mengetahui efektivitas penggunaan *Edmodo* dalam pembelajarandibandingkan dengan metode pembelajaran tanpa edmodo pada mata pelajaran fisika di SMA N 1 Labuhan Deli.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang diatas, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut :

1. Di SMA N 1 Labuhan Deli ada beberapa guru yang masih menggunakan metode konvensional dalam proses pembelajaran, membuat siswa menjadi bosan dan kurang tertarik dalam mengikuti pembelajaran.
2. Beberapa guru di SMA N 1 Labuhan Deli masih belum mengetahui penggunaan *Edmodo*.
3. Siswa belum optimal memanfaatkan fasilitas internet untuk mengakses materi-materi pelajaran.
4. Media pembelajaran khususnya yang menggunakan media jejaring sosial pendidikan perlu dikaji efektivitas penggunaannya dalam meningkatkan hasil belajar siswa agar selanjutnya dapat digunakan untuk proses pembelajaran.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah yang telah diuraikan, maka penelitian ini berfokus pada efektivitas dan penggunaan jejaring sosial *Edmodo* dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas XI MIA 2 SMA N 1 Labuhan Deli pada mata pelajaran fisika materi Elastisitas. Hal ini bertujuan untuk memperjelas penelitian yang dilakukan agar mendapatkan hasil penelitian yang jelas, maka perlu dilakukan pembatasan masalah.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah tersebut, maka perumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana efektivitas *Edmodo* dalam pembelajaran kooperatif terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran fisika materi Elastisitas di kelas XI MIA 2 SMA N 1 Labuhan Deli.
2. Bagaimana perbedaan hasil belajar siswa menggunakan model kooperatif tanpa media *edmodo* dengan pembelajaran menggunakan model kooperatif berbantuan media pembelajaran *edmodo* pada pelajaran fisika di kelas XI MIA SMA N 1 Labuhan Deli ?
3. Bagaimana respon siswa terhadap penggunaan *edmodo* sebagai media pembelajaran?

1.5 Tujuan Penelitian

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

1. Untuk mengetahui efektivitas *Edmodo* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran fisika materi Elastisitas di kelas XI MIA 2 SMA N 1 Labuhan Deli.
2. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa pada mata pelajaran fisika yang menggunakan model kooperatif tanpa *edmodo* dengan model kooperatif yang menggunakan media *edmodo* di kelas XI MIA SMA N 1 Labuhan Deli.
3. Untuk mengetahui respon siswa terhadap penggunaan *edmodo* sebagai media pembelajaran.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari hasil penelitian ini adalah :

1. Bagi Guru
 - a. Menambah media pembelajaran bagi guru untuk kegiatan belajar mengajar.
 - b. Menjadi acuan untuk digunakan dalam kegiatan belajar mengajar yang lebih interaktif.
2. Bagi Siswa
 - a. Meningkatkan hasil belajar siswa.
 - b. Menambah kemandirian siswa dalam kegiatan belajar.
3. Bagi Peneliti
 - a. Menambah wawasan dan pengetahuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa yang dapat diterapkan sebagai bekal mengajar setelah selesai pendidikan formal.

1.7 Definisi Operasional

1. Efektivitas merupakan ketercapaian tujuan yang telah direncanakan atau ditetapkan dengan hasil yang dicapai. Efektivitas menggambarkan tingkat pencapaian hasil program dengan target yang ditetapkan
2. Edmodo merupakan jaringan pendidikan global yang memiliki tujuan menghubungkan seluruh peserta didik dengan orang tua dan sumber belajar yang dibutuhkan agar dapat mencapai potensi maksimal.
3. Hasil belajar merupakan hasil dari proses kegiatan belajar mengajar berupa perubahan tingkah laku yang mencakup pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang bertujuan untuk mengetahui tercapai atau tidaknya tujuan yang telah ditetapkan.