

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Menurut Sutirna (2015 : 1) “Pendidikan merupakan investasi sebab seseorang dapat berilmu dimana ilmu ini dapat membuat seseorang berwawasan saat menentukan masa depannya”. Pada zaman dulu, agar dunia bisa dikuasai, seseorang memanfaatkan fisiknya, tetapi saat ini dapat dilakukan melalui sebuah ilmu, maka pendidikan menjadi hal yang berperan besar untuk menghadapi masa depan sebuah negara. Sehingga pendidikan menjadi hal penting bagi seseorang, maka tiap orang membutuhkannya agar dapat mencerdaskan suatu bangsa.

UU No.20 Tahun 2003 pasal 1 ayat (1) berisikan:

“Konsep pendidikan menjadi usaha sadar dan direncanakan dalam mendapatkan keadaan belajar yang nyaman hingga siswa dapat aktif dan mengembangkan diri agar mempunyai kekuatan spiritual agama, mengendalikan diri, berkepribadian, cerdas, berakhlak baik, dan berketerampilan untuk diri sendiri, masyarakat, bangsa, dan negara. Maka, dibutuhkan sebuah pendidikan yang memiliki tujuan untuk menjadikan negara menjadi maju”

Keberhasilan pendidikan bisa diketahui dari hasil belajar. Purwanto, (2010:44) mendefinisikan hasil belajar yaitu proses pembelajaran dengan berdasar pada tujuan pendidikan dan beracuan pada adanya perubahan perilaku. Hasil belajar siswa dapat diketahui pada prestasinya dari nilai siswa. Nilai ini dapat diketahui dari ulangan harian dan ujian. Namun kenyataannya masih banyak siswa memiliki hasil belajar rendah.

Menurut Syah (2011: 145) faktor yang berpengaruh pada hasil belajar berupa : 1) faktor internal, berkaitan pada keadaan diri, 2) faktor eksternal

berkaitan pada keadaan lingkungan sekitar, dan 3) faktor pendekatan belajar berkaitan pada jenis usaha berupa cara dan metode saat pembelajaran. Ayuba (Yusnita: 2017), menjelaskan jika media pembelajaran bisa membangkitkan motivasi siswa melalui pemanfaatan media yang tepat dengan kebutuhannya siswa saat pembelajaran, hingga hasil belajar bisa meningkat. Hasil belajar yang meningkat dapat diperoleh dari proses pembelajaran yang memakai metode dan media yang benar hingga pembelajaran dapat terarah dan sesuai tujuan.

Uji coba pada siswa kelas X MIA SMA Swasta Jaya Krama sejumlah 36 siswa. Soal berupa 4 butir uraian yang berkaitan pada materi yang telah dipelajari, hasil yang diperoleh jika dari 36 siswa hanya 36% yang mencapai KKM dan 74% di bawah KKM.

Selanjutnya, peneliti melakukan analisis terhadap nilai Ujian Tengah Semester siswa dari guru ekonomi kelas X MIA yakni:

Tabel 1.1. Nilai Hasil Belajar Siswa

No	Kelas	Jumlah	Persentase Ketuntasan	
			> KKM	< KKM
1	X MIA 1	36	40%	60%
2	X MIA 2	36	36%	64%

Sumber : Daftar nilai siswa (2020)

Dari data bahwa ketuntasan nilai belajar siswa dinyatakan kurang baik, sebab mayoritas siswa memiliki nilai dibawah KKM. KKM dalam mata pelajaran ekonomi adalah 75. Ketidak tercapaian KKM pada mata pelajaran Ekonomi tentu harus mengadakan evaluasi saat pembelajaran. Hasil belajar yang meningkat dapat diperoleh dari pembelajaran dengan metode dan media yang tepat hingga tujuannya dapat tercapai (Nurrita, 171 : 2018).

Dari hasil wawancara dengan siswa dan guru, maka peneliti mendapatkan info jika pada masa pandemi covid-19 terjadi perbedaan yang disebabkan biasanya pembelajaran dengan offline dan berubah menjadi online. Saat pembelajaran

online, penyampaian materinya dengan langsung, penjelasan yang dilakukan secara terperinci dan bisa melihat langsung pemahaman siswa terkait materi yang diberikan. Jika siswa kurang memahaminya, maka dapat bertanya pada guru, tetapi dalam pembelajaran online guru mengalami problematika dalam memantau pembelajaran siswa. Materi yang diberikan kurang maksimal sebab melalui foto, powe point, ataupun rangkuman yang dikirimkan melalui WhatsApp. Hal ini berdampak buruk yakni merasakan sulit memahami materinya. Pemberian materi di sekolah tidak menunjukkan keaktifan pada siswa dan gurunya. Bahwa siswa tidak mengumpulkan tugas dan saat mengumpulkannya maka siswa memperoleh nilai sama. Pembelajaran disekolah disampaikan langsung dengan menjelaskannya pada siswa dan guru mengetahui pemahamannya siswa atas materi yang diberikan. Jika siswa tidak memahaminya maka dapat bertanya pada guru, tapi dalam pembelajaran online guru akan sulit mengetahui pemahaman siswa. Materi yang diberikan guru tidak optimal sebab melalui foto, power point, dan lainnya yang dikirimkan melalui *whatsApp*. Media pembelajaran di sekolah tidak menunjukkan keaktifan baik siswa maupun guru tersebut. Bahkan siswa tidak mengerjakan tugasnya, ketika terdapat siswa yang mengumpulkan tugasnya maka memperoleh nilai yang sama. Jika guru memberikan pertanyaan siswa juga tidak mampu menjawab dan kurangnya respon hingga hasil belajarnya di bawah kkm.

Faktor yang berkaitan erat untuk mendorong hasil belajar adalah motivasi belajar. Sukmadinata (2005: 61) mendefinisikannya sebagai kekuatan yang menjadi pendorong seseorang agar beraktivitas menggapai tujuannya. Dorongan pada diri siswa agar memperoleh hasil belajar yang optimal. Siswa akan berupaya

agar memperoleh hasil terbaik jika motivasi belajarnya telah besar. Selaras dengan Sumadi Suryabrata (2002: 70) yang mendefinisikan motivasi sebagai keadaan seseorang yang melaksanakan aktivitasnya agar menggapai sebuah tujuan.

Maka, kesimpulannya jika motivasi belajar yaitu keadaan yang membuat siswa belajar dan beraktivitas agar memperoleh hasil belajar dan tujuannya yang optimal.

Kemdikbud memiliki kebijaksanaan berbentuk instruksi pembelajaran di rumah bagi sekolah atau madrasah karena pandemi Covid-19, termasuk kebijakan untuk tenaga pendidik agar bekerja dari rumah, tujuannya yakni memutuskan penularan Covid-19. Kebijakan ini membuat pembelajaran offline berubah menjadi online di rumah.

Pada keadaan ini, supaya pembelajarannya bisa dilaksanakan dengan baik, maka guru harus mengupayakan dengan baik lewat pemanfaatan internet dan menggunakan strategi pembelajaran digital.

Perkembangan teknologi saat ini sangatlah pesat maka mengubah paradigma dan pola penyampaian informasi di dunia pendidikan. Semakin berkembangnya teknologi di dunia pendidikan maka, media pembelajaran yang ada juga akan semakin berkembang melalui pemanfaatan internet. Teknologi dapat menggantikan pembelajaran konvensional. Terdapat berbagai teknologi yang dapat digunakan untuk pembelajaran misalnya e-learning. E-learning menjadi inovasi baru yang membuat siswa dapat menggali potensinya serta mendapatkan materi secara online.

E-learning merupakan teknologi yang memberikan kemudahan untuk siswa dapat belajar secara daring (Dahiya, 2012). *E-learning* berawal dari tahun 1970-an (Waller and Wilson, 2001). Michael (2013: 27) mendefinisikannya sebagai pembelajaran yang bertujuan memanfaatkan perangkat elektronik dalam sebuah pembelajaran. Nursalam, (2008: 135) menjelaskan ciri e-learning berupa : (1) menggunakan teknologi; (2) Menggunakan komputer; (3) Menggunakan bahan ajar mandiri yang disimpan di komputer dengan kemudahan akses bagi siapa saja; (4) Kemudahan melihat administrasi pendidikan di komputer

E-learning mempunyai beragam bentuk, tetapi tidak setiap pendidik berkemampuan baik dengan adanya teknologi, maka dibutuhkan sebuah media dengan kemudahan dalam penggunaannya supaya pembelajarannya maksimal. Pembelajaran jarak jauh dengan sistem online dengan pemanfaatan internet dan merubah strategi belajar dari klasik menjadi modern. Media *e-learning* memiliki macam yang beragam, contohnya *google classrom*, Edmodo, *moodle*, dan *Schoology*. Media sosial yang dilibatkan untuk mendukung *e-learning* adalah *Instagram*, *WhatsApp*, *Twitter* dan *E-mail*. Aplikasi web meeting yang sering digunakan *zoom meeting* dan *google meet*. Sehingga dalam penelitian ini menggunakan media Edmodo yang didukung oleh *WhatsApp* dan menggunakan *video conferencenya* adalah *zoom*.

Penggunaan aplikasi yang digunakan sebagai media pembelajaran adalah Edmodo. “Edmodo yaitu sebuah aplikasi yang serupa dengan aplikasi Facebook, tetapi bernilai besar untuk mengedukasi melalui internet” (Basori, 2013). Edmodo

membuat pembelajaran mudah dilaksanakan tanpa memiliki batasan ruang ataupun waktu. Sedangkan menurut Zwang (Hadi: 2018:64), “*Edmodo* merupakan aplikasi yang memuat konten pendidikan. Edmodo yakni media sosial yang mirip facebook. Aplikasi ini mudah diaplikasikan guru saat pembelajaran sebab memiliki fitur yang baik, hingga bisa digunakan dalam pembelajaran dengan mudah sesuai fitur didalamnya berupa: materi pelajaran, tugas, kuis, polling, group, catatan, pemberitahuan, dan komentar. Supaya keadaan belajar tetap baik dengan edmodo, maka guru menjadi pengawasnya.

Wankel (Usman, 2016:3297), “kelebihan *edmodo* yaitu mudah dalam pengiriman file dan pembuatan grup sesuai kelas ataupun topik”. Vittorini (Usman 2016:3297) “menjelaskan kekurangannya meliputi tidak terdapat pilihan dalam pengiriman pesan antara siswa dan komunikasi antar siswa merupakan global pada grup”. Bahasa yang harus digunakan dalam edmodo harus formal dan jelas dan tidak terdapat singkatan. Guru dan siswa harus bekerjasama dalam menggapai tujuan dan pembelajaran yang diharapkan.

Terdapat penelitian terdahulu oleh Lila Listiyani Oktafulana (2015), bahwa media pembelajaran yang digunakan sangat efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Selanjutnya menurut Rudy H. W. Pardanus (2016) bahwa media *e-learning* menggunakan *edmodo* merupakan media yang menarik, efisien dan efektif, dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Kesimpulan dari *edmodo* yaitu sebagai media yang menarik dan efektif untuk pembelajaran. Maka, peneliti tertarik meneliti tentang: “**Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Edmodo dengan Aplikasi Zoom Meeting dan**

Sosial Media Whatsaap Untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Motivasi Belajar di Sma Swasta Jaya Krama Beringin.”

1.2 Indentifikasi Masalah

Problematika dalam penelitian berikut meliputi:

1. Guru memberikan materi melalui foto dan rangkuman tulisan.
2. Media Ms. Powepoint yang digunakan belum mampu memotivasi belajar dan meningkatkan hasil belajar.
3. Hasil belajar terkait menguasai materi masih di bawah KKM sehingga perlu metode yang dapat membantu siswa meningkatkan hasil belajarnya.
4. Motivasi belajar siswa rendah.

1.3 Batasan Masalah

Pokok permasalahan yang diteliti yaitu Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Edmododengan Aplikasi *Zoom Meeting* dan sosial media *WhatsApp* untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Motivasi Belajar di SMA Swasta Jaya Krama Beringin pada kelas X.

1.4 Rumusan Masalah

Rumusan masalah penelitian meliputi:

1. Apakah media pembelajaran berbasis *Edmodo* dengan aplikasi *zoom meeting* dan sosial media *whatsApp* di SMA Swasta Jaya Krama yang dikembangkan sudah layak digunakan sebagai media pembelajaran?
2. Apakah media pembelajaran berbasis *Edmodo* dengan aplikasi *zoom meeting* dan sosial media *whatsApp* pada matapelajaran Ekonomi di SMA Swasta Jaya Krama yang dikembangkan efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa?
3. Apakah terdapat interaksi motivasi belajar dengan penggunaan media pembelajaran berbasis *Edmodo* dengan aplikasi *zoom meeting* dan sosial media *whatsAp* dalam mempengaruhi hasil belajar siswa?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan pengembangan berikut yaitu:

1. Mengetahui apakah media pembelajaran *Edmodo* dengan aplikasi *zoom meeting* dan sosial media *whatsApp* di SMA Swasta Jaya Krama yang dikembangkan layak pada matapelajaran Ekonomi di SMA Swasta Jaya Krama.
2. Mengetahui apakah media pembelajaran *Edmodo* dengan aplikasi *zoom meeting* dan sosial media *whatsApp* di SMA Swasta Jaya Krama pada mata pelajaran Ekonomi di SMA Swasta Jaya Krama yang dikembangkan dapat efektif meningkatkan hasil belajar siswa.
3. Mengetahui adanya interaksi motivasi belajar siswa dengan media pembelajaran berbasis *Edmodo* dengan aplikasi *zoom meeting* dan

sosial media *whatsApp* di SMA Swasta Jaya Krama yang dikembangkan sudah layak pada mata pelajaran Ekonomi di SMA Swasta Jaya Krama.

1.6 Manfaat Penelitian

a. Manfaat Teoritis

1. Pengembangan media pembelajaran untuk menjadi sarana pokok ataupun sarana pilihan.
2. Berkontribusi untuk dunia pendidikan terkait pengembangan media pembelajaran
3. Produk hasil pengembangan dapat digunakan disekolahan melalui penerapan media pembelajaran pada seluruh matapelajaran dan bisa digunakan untuk ujian online.

b. Manfaat Praktis

1. Mempermudahkan siswa belajar mandiri dengan efisien dan efektif.
2. Mempermudahkan siswa belajar ekonomi dengan memahami dan mendalaminya hingga dapat meningkatkan minat dan hasil belajar.
3. Memberi alternatif bahan ajar yang tepat sesuai tujuan, menambahkan wawasan terkait teknologi pendidikan, dan guru dapat memanfaatkan Edmodo untuk menjadi alternatif dalam pembelajaran.
4. Menjadi bahan masukan guru ekonomi agar memanfaatkan media pembelajaran agar hasil belajar meningkat