

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pendidikan pada dasarnya adalah usaha manusia untuk meningkatkan ilmu pengetahuan baik secara formal maupun non formal di dalam suatu proses yang dapat membantu manusia dalam mengembangkan dirinya, sehingga mampu menghadapi segala perubahan dan permasalahan yang dihadapi. Pendidikan di Indonesia pada saat ini mengalami perubahan paradigma pembelajaran, hal ini disebabkan karena perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) yang semakin pesat di era globalisasi ini. Hal tersebut menuntut dunia pendidikan untuk menyesuaikan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) guna mencerdaskan kehidupan bangsa, terutama para siswa dalam meraih keberhasilan dalam belajar (Maslani, 2017).

Belajar itu sendiri merupakan suatu proses manusia untuk mencapai kompetensi, keterampilan dan sikap. Belajar dimulai sejak manusia lahir sampai akhir hayat. Selain itu belajar juga merupakan aktivitas yang dilakukan seseorang untuk mendapatkan perubahan dalam dirinya melalui pelatihan-pelatihan atau pengalaman-pengalaman, dengan demikian belajar dapat membawa perubahan bagi sipelaku. Dengan perubahan-perubahan tersebut, tentunya sipelaku juga akan terbantu dalam memperoleh hasil belajar yang baik (Baharudin dan Wahyuni, 2017).

Dalam hal ini hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku dalam pengertian yang luas mencakup bidang kognitif, afektif dan psikomotorik. Salah satu cerminan kualitas pendidikan di sekolah adalah hasil belajar yang dicapai oleh siswa di sekolah tersebut. Proses belajar yang optimal merupakan salah satu indikator untuk mewujudkan hasil belajar peserta didik yang optimal (Daryanto, 2017).

Untuk mencapai hasil belajar yang optimal diperlukan adanya komponen sistem pembelajaran diantaranya adalah model pembelajaran. Model pembelajaran menempati posisi penting dalam proses pembelajaran. Model pembelajaran adalah cara atau teknik penyajian sistematis yang digunakan oleh guru dalam mengorganisasikan pengalaman proses pembelajaran agar tercapainya tujuan pembelajaran. Model pembelajaran juga mengacu pada pendekatan yang digunakan untuk tujuan pembelajaran, tahapan dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran dan pengelolaan kelas sehingga diharapkan dapat memperoleh hasil belajar yang lebih memuaskan (Suprijono, 2017).

Kemajuan internet mempengaruhi hampir setiap kegiatan operasional di organisasi masyarakat. Fenomena tersebut menyentuh dunia pendidikan dan pelatihan dengan lahirnya *E- Learning*. Dalam perkembangannya, sistem *E- Learning* ini digunakan oleh sebagian besar institusi pendidikan di Indonesia. Keterlibatan teknologi informasi dan komunikasi sangat diperlukan dalam membantu proses pembelajaran, karena selain dunia pendidikan yang tidak bisa

terlepas hubungannya dengan teknologi, juga berguna dalam menghadapi dunia kerja. Salah satu jenis *E-Learning* yang sudah banyak digunakan di dunia pendidikan adalah *Edmodo Social Network* (Suriadhi dkk, 2017)

Edmodo adalah sebuah model pembelajaran secara online yang aman digunakan bagi siswa, guru dan sekolah. *Edmodo* memiliki kemiripan dengan facebook hanya saja lebih bersifat Edukatif dan lebih banyak digunakan untuk kepentingan dunia pendidikan, sehingga *Edmodo* lebih dikenal dengan Jejaring Sosial Pembelajaran (*Social Learning Networks*). Dengan demikian *Edmodo* dapat menjadi sebuah model pembelajaran yang menarik dan mudah digunakan (Fitriasari, 2017).

SMK Putra Anda Binjai adalah salah satu sekolah bidang kejuruan. Tata Hidang merupakan mata pelajaran dasar kompetensi kejuruan yang wajib diambil dan dipahami oleh setiap siswa pada kompetensi keahlian Jasa Boga. Peran seorang pendidik sangat diperlukan dimana pendidik harus mampu mengajarkan pelajaran tersebut semenarik mungkin, sehingga membuat siswa cepat mengerti dan paham akan materi yang diajarkan (Arsyad, 2017).

Berdasarkan hasil observasi di SMK Putra Anda Binjai menurut guru mata pelajaran Tata Hidang pembelajaran yang berlangsung selama ini hanya menggunakan *Power Point* sebagai alat bantu dalam pembelajaran, guru belum menggunakan model pembelajaran *E-Learning* berbasis *Edmodo* padahal sekolah tersebut menyediakan fasilitas seperti *infocus*, jaringan *wifi*, dan laboratorium komputer yang memadai guna meningkatkan hasil belajar siswa. Selain itu siswa

kelas XI SMK Putra Anda Binjai rata-rata sudah menggunakan *smartphone* yang dapat mengakses internet, dengan demikian siswa dapat menggunakan *smartphonenya* lebih efisien untuk menerima materi pembelajaran melalui model pembelajaran *E-Learning* berbasis *Edmodo*.

Model pembelajaran *E-Learning* berbasis *Edmodo* memiliki keunggulan dibandingkan dengan media pembelajaran *Power Point* diantaranya, model pembelajaran *E-Learning* berbasis *Edmodo* dapat memudahkan guru dan siswa dalam berkomunikasi seputar pembelajaran secara *online*, memudahkan guru dalam memberikan materi pembelajaran dalam bentuk *word*, *excel*, gambar dan *video* secara *online* dimanapun dan kapanpun, memudahkan siswa untuk menerima materi pembelajaran dengan cepat secara *online* dimanapun dan kapanpun, memudahkan guru dalam memberikan dan menilai soal ujian, tugas dan kuis siswa secara *online* dimanapun dan kapanpun, memudahkan siswa dalam mengirimkan tugas dan ujian dalam bentuk *word*, *excel*, gambar maupun *video* secara *online* dimanapun dan kapanpun.

Berdasarkan uraian tersebut, maka perlu dilakukan penelitian ini dengan judul “**Pengaruh Model Pembelajaran *E-Learning* Berbasis *Edmodo* Terhadap Hasil Belajar Tata Hidang Siswa SMK Putra Anda Binjai**”.

1.2. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Kurangnya pengetahuan siswa tentang mata pelajaran Tata Hidang.

2. Kurangnya interaksi antar siswa dan guru saat proses pembelajaran.
3. Rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran Tata Hidang.
4. Proses belajar mengajar pada mata pelajaran Tata Hidang di SMK Putra Anda Binjai masih menggunakan media *Power Point*.
5. Guru belum menggunakan model pembelajaran *E-Learning* berbasis *Edmodo* saat mengajar mata pelajaran Tata Hidang.

1.3. Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah dibatasi sebagai berikut :

1. Pembelajaran dibatasi pada model pembelajaran *E-Learning* berbasis *Edmodo* dan media pembelajaran *Power Point*.
2. Hasil belajar Tata Hidang dibatasi pada peralatan makan dan minum, alat hidang serta lenan.
3. Subjek penelitian adalah siswa kelas XI Jasa Boga SMK Putra Anda Binjai.

1.4. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Bagaimana hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran *E-Learning* berbasis *Edmodo* pada mata pelajaran Tata Hidang ?
2. Bagaimana hasil belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran *Power Point* pada mata pelajaran Tata Hidang ?
3. Bagaimana pengaruh model pembelajaran *E-Learning* berbasis *Edmodo* terhadap hasil belajar Tata Hidang ?

1.5. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini untuk menganalisis :

1. Hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran *E-Learning* berbasis *Edmodo* pada pelajaran Tata Hidang.
2. Hasil belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran *Power Point* pada pelajaran Tata Hidang.
3. Pengaruh model pembelajaran *E-Learning* berbasis *Edmodo* terhadap hasil belajar siswa pada pelajaran Tata Hidang.

1.6. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai model pembelajaran *E-Learning* yang mempermudah atau memperlancar kegiatan pembelajaran antara peserta didik dan pendidik meskipun tidak bertatap muka secara langsung.