

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Keberhasilan dalam proses pembelajaran tidak hanya ditinjau dari dua yaitu faktor pada guru siswa, pengaruh lain proses keberhasilan belajar mengajar antar lain dorongan semangat belajar dari orang tua, kondisi fisik peserta didik, latar belakang ekonomi dan sosial, kemampuan peserta didik, fasilitas pendukung pembelajaran yang tersedia dan lain sebagainya. Tanggungjawab pendidik dalam mencapai tujuan pendidikan bergantung pada proses belajar mengajar yang dialami oleh peserta didik. Proses komunikasi pendidik dengan peserta didik maupun antar peserta didik menurut (Rifa'i, 2009:193) disebut sebagai pembelajaran.

Pembelajaran menggunakan media komputer dan *handphone* sebagai alat menyampaikan informasi verbal (lisan) ataupun secara nonverbal. Peningkatan efektivitas pembelajaran yang dilakukan pendidik dapat dilakukan dengan mengakses berbagai macam teknologi Di era teknologi yang demikian berkembang pesat, *smartphone* sebagai media komunikasi yang digunakan untuk menunjang tugas-tugas, mencari informasi atau ilmu pengetahuan. Smartphone memungkinkan seseorang berselancar di dunia maya dengan lebih cepat dengan menggunakan koneksi internet tanpa kabel (Jaya, 2012: 8).

Kehadiran internet dengan segala keunggulannya dipandang menjadi salah satu alternatif sumber informasi masa depan. Internet mempunyai banyak potensi yang dapat mendukung proses pendidikan yang lebih baik. Informasi didalamnya dapat

menjadi literatur bagi insan perguruan tinggi untuk memperluas wawasan (Sanjaya, 1998).

Media *E-Learning* menggunakan *Edmodo* membuat siswa menjadi lebih aktif karena tanpa guru pembelajaran tetap berlangsung, siswa dapat mengakses materi bahan ajar melalui *Edmodo* yang telah dibagikan guru dan menjadi lebih interaktif sesama teman untuk saling bertukar informasi. Selain itu, apabila mendapat tugas dari guru dapat dikerjakan pada media tersebut karena media *E-Learning* menggunakan *Edmodo* terhubung langsung dengan internet yang dapat diakses setiap saat. Siswa juga dapat berlatih mengerjakan soal yang telah tersedia dan selalu di update oleh guru. Media ini melatih kemandirian siswa, namun tetap menjaga interaksi antara guru dan siswa maupun siswa dengan siswa lainnya. Siswa dapat dengan mudah mempelajari materi dari bahan ajar yang telah disusun dan diringkas dalam media *E-Learning* berbasis *Edmodo* (Seamolec, 2013:145).

Perkembangan teknologi *Information Communication Technologies (ICT)* dalam dunia pendidikan mendukung dalam dunia pendidikan turut proses pembelajaran di sekolah, melalui *Information Communication Technologies (ICT)*, perubahan portofolio yang diubah bentuk *digital* yang dikenal dengan istilah *elektronik portofolio* atau *e-portofolio*. Mengakses *E-portofolio* melalui jaringan internet memanfaatkan *software* atau *website* memudahkan guru dan peserta didik terhubung melalui jaringan internet kapan saja dan dimana saja untuk membukannya. Pengawasan guru dalam proses pembelajaran termasuk apabila terdapat peserta didik yang terlambat mengumpulkan *e-portofolio* lebih terkontrol (Nursetyo, 2015).

Media pembelajaran yang tepat mendukung penerapan *e-learning* akan berjalan dengan baik. Media yang akan diterapkan di sekolah adalah *E-learning Edmodo*. *Edmodo* mudah di gunakan guru dan peserta didik sebagai *e-learning* berbasis *Social Network Learning*, yang memiliki beragam fitur yang mendukung pembelajaran di kelas secara online. Fitur dalam *Edmodo* berbagi bahan ajar mata pelajaran, fitur penugasan, fitur *quiz*, membuat pengumuman, mengadakan *polling*, memberikan *planner* dan *badge*. Peran guru sebagai fasilitator pembelajaran menggunakan *Edmodo* menuntut peserta didik untuk bergerak dan berpikir aktif dan mandiri (Kuntarto, 2018: 6).

Pengoptimalkan portofolio melalui *Edmodo* diharapkan mempermudah guru sebagai sarana portofolio secara *online*, berdasarkan fakta pengalaman guru-guru di SMP Negeri 1 Wanadadi masih secara manual mengumpulkan nilai yang akan diunggah ke fitur e raport. Penilaian *elektronik portofolio* digunakan tidak hanya untuk guru tetapi juga pemantauan peserta didik dalam perkembangan keaktifan teman dalam satu kelas memanfaatkan fitur pemberian lencana atau *badge* sebagai penghargaan dari guru yang diberikan kepada peserta didik terhadap pencapaian tertentu paling berprestasi, peserta didik paling aktif diskusi, pengiriman tugas pertama kali dan lain-lain (Kamarga, 2011: 267).

Fasilitas yang dimiliki SMP Negeri 1 Wanadadi di Perpustakaan *Be Smart* berupa ruang multimedia terhubung *wifi* di *area hotspot*, *area hot spot* di lingkungan kelas dan ruang laboratorium komputer yang terhubung jaringan internet digunakan sebagai sarana penunjang pembelajaran kelas online, imbas dari Kurikulum 13 yang meniadakan mata pelajaran Teknologi Informatika (TIK)

tingkat Sekolah Menengah Pertama memotivasi guru-guru untuk memanfaatkan fasilitas-fasilitas yang dimiliki sekolah. Siswa menggunakan *smartphone* berbasis *android* sebagai sarana kelas *online Edmodo* memanfaatkan jaringan internet di sekolah dan penggunaannya dalam pantauan guru mata pelajaran IPS sebagai peneliti.

Teknologi *smartphone* yang dimiliki siswa mendorong kami untuk kreatif memanfaatkan sebagai media yang positif dalam sarana penunjang pembelajaran. Menurut Undang-Undang Sisdiknas No. 20 Tahun 2003 Pasal 40:2, pendidik dan tenaga kependidikan berkewajiban menciptakan suasana pendidikan yang bermakna, menyenangkan, kreatif, dinamis dan dialogis. Untuk menerapkan apa yang tertulis dalam Undang-Undang Sisdiknas dalam pembelajaran guru tidak bisa mengajar hanya dengan menggunakan metode ceramah, hal dapat membuat siswa merasa bosan akibatnya siswa tidak memahami apa yang disampaikan oleh guru tersebut, maka untuk mengatasi hal tersebut penggunaan media sebagai alat bantu mengajar sangat diperlukan.

Berdasarkan fakta guru-guru di SMP 1 Wanadadi telah membuat bahan ajar sebagai media ajar yang menarik untuk siswa, perkembangan teknologi mengubah pandangan guru untuk membagikan materi secara *online* agar siswa dapat membuka materi yang diberikan di sekolah setiap saat. *E-Learning* mengatasi keterbatasan antara guru dan siswa, terutama dalam waktu dan ruang, tidak harus berada dalam satu dimensi waktu dan ruang, artinya bisa kapan saja, dalam waktu dan ruang yang berbeda. Pendapat (Arsyad, 2013) manfaat praktis media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar memperjelas penyajian pesan dan

informasi sehingga terjadi peningkatan dan lancarnya keberlangsungan proses dan hasil belajar.

Bahan ajar melalui media *e learning Edmodo* tersebut berisi soal penilaian harian yang belum dapat dikategorikan efektif karena belum dilakukan pengujian soal. Pengujian media pembelajaran dilaksanakan untuk mengetahui apakah instrument soal pada media pembelajaran tersebut bermanfaat, membuktikan apakah dapat meningkatkan keefektifan, keaktifan dan hasil belajar peserta didik atau sebaliknya.

Paparan latar belakang yang diuraikan menjadi maksud menerapkan pembelajaran berbasis *ICT e-learning* dengan penggunaan *Edmodo* pada komputer sekolah dan sebagian besar *smartphone* berbasis *android* yang dimiliki siswa, maka peneliti melakukan penelitian dengan Efektivitas Bahan Ajar Berbasis *E-Learning Edmodo* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Kelangkaan Dan Kebutuhan Manusia Untuk Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Wanadadi

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana evaluasi keaktifan siswa memanfaatkan *e-learning Edmodo* dalam mengikuti pembelajaran IPS materi kelangkaan dan kebutuhan manusia di kelas VII SMP Negeri 1 Wanadadi?

2. Bagaimana hasil belajar siswa menggunakan *e-learning Edmodo* di pembelajaran IPS materi kelangkaan dan kebutuhan manusia di kelas VII SMP Negeri 1 Wanadadi?
3. Bagaimana efektivitas menggunakan *Edmodo* terhadap hasil belajar siswa kelas dalam pembelajaran IPS materi kelangkaan dan kebutuhan manusia di kelas VII SMP Negeri 1 Wanadadi?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan pada masalah yang telah dikemukakan, tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengevaluasi keaktifan siswa memanfaatkan *e-learning Edmodo* dalam pembelajaran IPS materi kelangkaan dan kebutuhan manusia di kelas VII SMP Negeri 1 Wanadadi.
2. Mengkaji penilaian hasil belajar siswa melalui *e-portofolio Edmodo* dalam pembelajaran IPS materi kelangkaan dan kebutuhan manusia di kelas VII SMP Negeri 1 Wanadadi.
3. Menguji efektivitas hasil belajar menggunakan media *Edmodo* dalam pembelajaran IPS materi kelangkaan dan kebutuhan manusia di kelas VII SMP Negeri 1 Wanadadi.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini adalah seperti berikut ini:

1. Bagi Guru
 - 1) Rujukan hasil penelitian, melalui fitur *Edmodo* guru dapat mengetahui efektivitas *e-learning* untuk meningkatkan keaktifan peserta didik.

Harapannya adalah memberikan masukan dan informasi salah satu pertimbangan media untuk memanfaatkan e-learning menggunakan *Edmodo* dalam proses pembelajaran.

- 2) Menjadi acuan dalam kegiatan belajar yang lebih interaktif dalam teknologi.
- 3) Meningkatkan keterampilan guru dalam menggunakan teknologi informasi terutama sebagai media pembelajaran di lingkungan sekolah.

2. Bagi Peserta Didik

- 1) Harapan dari penelitian yang dilakukan membantu meningkatkan *efektivitas e-learning* menggunakan *Edmodo* dalam pembelajaran.
- 2) Tersedia sumber belajar *E learning* sebagai media dalam proses pembelajaran.
- 3) Meningkatkan daya keterampilan dalam penggunaan teknologi informasi di lingkungan sekolah yang tepat guna.

3. Bagi Peneliti

- 1) Penelitian ini sebagai acuan dalam penelitian berikutnya yang relevan membantu dalam penulisan.
- 2) Memberikan transfer informasi dan pengetahuan kepada rekan-rekan guru dan yang belum melaksanakan *e-learning Edmodo* dan mahasiswa yang akan mulai mengajar.