

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 LATAR BELAKANG**

Kemajuan dunia pendidikan sangat berkembang pesat, beragam metode dan model pembelajaran telah dikembangkan oleh para ahli guna memaksimalkan hasil dari proses pembelajaran tersebut. Menurut Kamus Besar Indonesia, pendidikan adalah proses perubahan sikap dan tata laku seseorang atau kelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan (proses, cara, perbuatan mendidik). Pendidikan merupakan wadah sebagai pebentukan karakter yang multikultural kepada peserta didik. Karena, pendidikan merupakan media yang dapat mentransfer nilai-nilai multikultural peserta didik. Sesuai dengan tujuan utama pendidikan yakni bertujuan untuk perubahan perilaku dan sikap peserta didik ke arah yang lebih baik, sehingga pendidikan tidak hanya menjadi sebuah transfer informasi dan meningkatkan kecerdasan kognitif saja (Ma'arif & Cahyani, 2019). Pendidikan merupakan salah satu proses untuk meningkatkan kualitas Sumber Daya Manusia (SDM).

Sekolah Menengah Keatas atau SMA merupakan sekolah tingkat pendidikan formal yang menyelenggarakan pendidikan umum sebagai lanjutan SMP, MTs, atau bentuk lainnya yang sederajat dengan pengkhususan. Perwujudan dari

pengkususan tersebut berupa diselenggarakannya penjurusan dari kelas X yakni, penjurusan Matematika dan Ilmu Alam (MIA), Ilmu-ilmu Sosial (IIS), dan Bahasa dan Budaya (Babud). Penjurusan sendiri merupakan upaya dalam menyalurkan minat, bakat, dan kemampuan yang dimiliki peserta didik untuk meningkatkan potensi. Oleh karena itu, sekolah dan guru harus mampu menempatkan peserta didik ke dalam jurusan yang tepat. Menurut Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 pasal 12, bahwa peserta didik mendapatkan pelayanan pendidikan sesuai dengan bakat, minat, dan kemampuannya. Untuk menghindarkan kemungkinan terjadi ketidaktepatan penjurusan peserta didik SMA dalam pilihan jurusan tertentu, perlu ada upaya antara lain: 1) Pengukuran dan penilaian keefektifan perencanaan penjurusan. 2) Keefektifan pelaksanaan penjurusan. 3) Keberhasilan peserta didik setelah penjurusan. 4) Serta kendala-kendala yang dihadapi dalam penjurusan.

SMA Negeri 2 Banjar merupakan salah satu Sekolah Menengah Keatas yang berada di Indonesia tepatnya di Kecamatan Banjar, Kabupaten Buleleng, Provinsi Bali. SMA Negeri 2 Banjar dibuka pada tahun 2002. Di SMA Negeri 2 Banjar memiliki 3 jurusan yaitu, Matematika dan Ilmu Alam (MIA), Ilmu-ilmu Sosial (IIS), dan Bahasa dan Budaya (Babud). SMA Negeri 2 Banjar sendiri menerapkan kurikulum 2013. Proses pembelajaran kurikulum 2013 ini adalah pembelajaran yang berpusat pada peserta didik atau yang sering disebut *student center learning*. Kurikulum 2013 merupakan kurikulum yang mengintegrasikan kemampuan, tema, konsep, dan topic yang di bentuk dalam disiplin tunggal, mengandung beberapa disiplin dan mengandung beberapa pembelajaran. Perkembangan kurikulum 2013 di Indonesia merupakan penggantidari kuriklum KTSP. Kurikulum ini memiliki kelemahan berarap proses belajar lebih leluasa tetapi ada penambahan jam belajar,

penggunaan UN sebagai evaluasi standard proses belajar peserta didik aktif. Kelebihan memiliki konsep yang jelas terhadap lulusan yang ingin dicapai, mengemas mata pelajaran lebih maknai dalam kehidupan sehari-hari. Salah satu jurusan yang ada di SMA Negeri 2 Banjar adalah Bahasa dan Budaya atau Babud. Salah satu mata pelajaran pada jurusan Bahasa dan Budaya adalah Geografi. Proses pembelajaran geografi masih kurang menarik dikarenakan kurangnya media yang mendukung pada proses pembelajaran yang mengakibatkan peserta didik bosan setiap proses pembelajaran geografi berlangsung sehingga minat peserta didik untuk belajar geografi kecil.

Berdasarkan hasil dari wawancara yang dilakukan dengan guru mata pelajaran Geografi kelas X di SMA Negeri 2 Banjar, diperoleh informasi bahwa masih kurangnya bahan ajar yang relevan pada mata pelajaran geografi, dikarenakan pada saat proses pembelajaran peserta didik masih terpaku dengan lkpd, buku paket, serta mencari materi di internet yang sering kali tidak sesuai dengan KI dan KD dan yang sesuai dengan karakteristik peserta didik. Penyediaan bahan ajar yang masih berupa buku paket berpengaruh terhadap kegiatan pembelajaran dikarenakan peserta didik hanya terpadu pada penjelasan dan materi yang tersedia pada buku paket yang mengakibatkan proses pembelajaran menjadi kurang efektif. Selain itu, guru belum menyediakan fasilitas bagi peserta didik untuk mengakses bahan ajar yang diharapkan, yang mengakibatkan peserta didik kebingungan dalam mencari materi pembelajaran yang akan digunakan.

Adapun hasil angket yang diberikan kepada peserta didik kelas X Bahasa dan Budaya 2 di SMA Negeri 2 Banjar, diketahui dalam proses pembelajaran peserta didik hanya berpedoman pada, LKPD, buku paket, dan penyampain materi oleh

guru, yang menyebabkan peserta didik lebih banyak mendengar, mencatat, dan mempraktikkan apa yang dijelaskan oleh guru sehingga proses pembelajaran masih terpacu pada buku dan guru. Peserta didik juga kurang memiliki inisiatif untuk mencari dan menentukan solusi terhadap masalah yang di alami pada saat proses pembelajaran. Peserta didik juga lebih senang jika dalam proses pembelajaran menggunakan video, karena dengan menggunakan video peserta didik menjadi lebih tertarik untuk mempelajari materi yang akan diberikan. Selain itu peserta didik juga cenderung lebih senang menggunakan sumber belajar elektronik daripada sumber belajar cetak berupa LKPD dan buku paket pada proses pembelajaran. Pembelajaran Geografi yang dilakukan masih berpusat pada guru yang mengakibatkan proses belajar mengajar menjadi kurang efektif dan tidak menarik, sehingga mengakibatkan peserta didik kurang memahami tentang konsep-konsep geografi yang harus dipahami atau dikuasai. Saat peserta didik mencari materi di internet, banyak materi yang di dapatkan sehingga membuat peserta didik kebingungan dalam mengelola materi, maka dengan itu diharapkan dengan dikembangkannya media pembelajaran ini dapat membantu peserta didik dalam proses pembelajaran. Berbagai hambatan ini telah diakui oleh guru mata pelajaran yang bersangkutan sebagai akibat terhadap penurunan kreativitas peserta didik mereka.

Salah satu model pembelajaran yang banyak digunakan adalah *blended learning*. Model pembelajaran *blended learning* sangat cocok diterapkan pada pembelajaran ini karena model pembelajaran *blended learning* tidak hanya dapat dilakukan dengan tatap muka tetapi juga dapat memanfaatkan teknologi dunia maya dalam proses pembelajaran yang membuat proses pembelajaran lebih menarik.

Menurut (Dwiyoga, 2018), *blended learning* adalah sebuah model pembelajaran inovatif yang mampu memadukan kegiatan pembelajaran tradisional dengan pembelajaran *online* yang disebut dengan model *blended learning* dengan menggunakan aplikasi media sosial berbasis *e-learning* dalam rangka mendukung proses pembelajaran. Model *blended learning* ini bertujuan menciptakan suasana pembelajaran lebih efektif dan efisien, serta agar dapat menambah pemahaman peserta didik dalam kegiatan belajar peserta didik, terutama dalam kegiatan belajar.

*Blended learning* sebagai kombinasi pembelajaran dari dua model pengajaran dan pembelajaran yang terpisah secara historis, yaitu sistem pembelajaran tatap muka dengan sistem pembelajaran *online*. Sistem pembelajaran tatap muka telah berevolusi berabad-abad yang lalu, sementara pembelajaran *online* mulai tumbuh dan berkembang (Wahyuni *et al.*, 2019). Selain itu kegiatan diskusi baik itu *online/offline* bisa dilaksanakan di luar jam pelajaran, baik antara guru dan peserta didik atau peserta didik dengan peserta didik. Guru juga dapat meminta peserta didik untuk mengkaji materi pembelajaran sebelum pembelajaran tatap muka berlangsung dengan menyiapkan tugas-tugas yang mendukung proses pembelajaran. Sehingga target materi-materi ajar dapat dicapai sesuai dengan target yang ditentukan. Menurut (Alwan, 2017), penerapan *blended learning* di Sekolah Menengah Keatas (SMA) saat ini sangat efektif, karena *blended learning* memberikan inovasi pada proses pembelajaran. Dimana *blended learning* memiliki tujuan untuk mengoptimalkan kegiatan pembelajaran menjadi lebih baik, dan memfasilitasi karakteristik serta kemandirian belajar mahapeserta didik. *Blended learning* tidak sepenuhnya menggantikan pembelajaran tatap muka dengan menerapkan pembelajaran sepenuhnya secara *online*. *Blended learning* hanya

mendukung dan melengkapi materi yang belum tersampaikan pada saat pembelajaran di kelas (Aslamiyah *et al.*, 2019).

Model pembelajaran ini juga akan dikombinasikan dengan *edmodo*. *Edmodo* merupakan aplikasi jaringan sosial yang memiliki tampilan yang hampir sama dengan jejaring sosial *facebook*, akan tetapi *edmodo* menciptakan lingkungan belajar *online* bagi peserta didik untuk sharing diskusi terkait materi pembelajaran dengan tujuan untuk mencapai tujuan pembelajaran, sedangkan *facebook* tidak demikian halnya dengan *edmodo*. *Edmodo* juga merupakan sebuah aplikasi berbasis *web* dan *mobile* yang digunakan untuk mengambil ide-ide dari jaringan sosial, kemudian ide-ide itu didiskusikan agar menjadi lebih baik ketika disajikan di dalam kelas. *Edmodo* sebagai situs pendidikan gratis yang disusun sebagai jaringan sosial, dirancang untuk guru dan peserta didik dengan fitur intuitif dan penyimpanan tidak terbatas memberikan guru kesempatan untuk berkomunikasi dengan peserta didik melalui pesan pribadi dan umum (Pertiwi *et al.*, 2019).

Keuntungan menggunakan *edmodo* pada model pembelajaran *blended learning* yaitu, menyediakan cara yang aman dan mudah untuk terhubung dan berkolaborasi antara peserta didik dan guru untuk berbagi konten pendidikan, mengelola proyek, tugas dan menangani pemberitahuan setiap aktivitas. Selain itu *edmodo* juga memiliki *user interface* yang sangat *friendly* karena tampilan *interface edmodo* hampir sama dengan *facebook*. *Edmodo* juga mendukung *preview* berbagai jenis *format file* seperti: *pdf*, *pptx*, *html*, *swf* dan sebagainya aplikasi. Menurut (Alwan, 2017), *edmodo* tidak hanya dapat diakses dengan menggunakan PC (laptop / desktop) tetapi juga bisa diakses dengan menggunakan *gadget* berbasis *Android OS*. *Edmodo* dapat membantu peserta didik dalam memahami materi geografi yang

bersifat abstrak dan tidak dapat divisualisasikan di papan tulis. Media *edmodo* dapat memfasilitasi peserta didik dalam memahami proses pembelajaran geografi, karena pada *edmodo* tersedia kumpulan materi, gambar, *video*, dan *link* yang berkaitan dengan materi yang akan dijelaskan yang bisa terhubung langsung ke internet. Dalam proses pembelajaran, *edmodo* dilengkapi dengan beberapa kegiatan pembelajaran, seperti kuis, penugasan, *polling* dan *file* atau tautan jika diperlukan dalam *format* yang lebih besar atau berbeda, perpustakaan *online*, ruang grup tertutup dan memberikan penghargaan kepada peserta didik (Wahyuni *et al.*, 2019).

Berdasarkan dari permasalahan yang disampaikan, peneliti bermaksud untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran *e-learning* berbasis *edmodo* yang dimana materi-materi yang tersedia disusun sesuai dengan SK, KD, KI, dan sesuai dengan model pembelajaran *blended learning*, sehingga memudahkan peserta didik dalam mencari materi yang *valid* yang dapat meningkatkan kemampuan peserta didik dalam memecahkan masalah. Maka akan dikembangkannya media pembelajaran *e-learning* yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *E-Learning* Berbasis *Edmodo* dengan *Blended Learning* Pada Mata Pelajaran Geografi Kelas X Di SMA Negeri 2 Banjar”.

## 1.2 IDENTIFIKASI MASALAH

Berdasarkan dari latar belakang diatas yang telah diuraikan peneliti, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah antara lain sebagai berikut:

1. Kurangnya bahan ajar pegangan peserta didik, dikarenakan pada saat proses pembelajaran peserta didik masih terpaku dengan LKPD, buku paket, serta mencari materi di internet yang sering kali tidak sesuai dengan KI dan KD.

2. Proses pembelajaran masih terpaku kepada guru,
3. Masih ada peserta didik yang kurang aktif dalam proses pembelajaran geografi di kelas.
4. Tingkat kemandirian peserta didik masih kurang dalam proses pembelajaran.
5. Tidak adanya media pembelajaran saat proses pembelajaran berlangsung.

### 1.3 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan uraian latar belakang di atas maka dapat dibuat rumusan masalah yaitu:

1. Bagaimana pengembangan dari media pembelajaran *e-learning* berbasis *edmodo* dengan *blended learning* pada mata pelajaran geografi kelas X di SMA Negeri 2 Banjar?
2. Bagaimana respon peserta didik dan guru terhadap media pembelajaran *e-learning* berbasis *edmodo* dengan *blended learning* pada mata pelajaran geografi kelas X di SMA Negeri 2 Banjar?

### 1.4 TUJUAN PENELITIAN

Adapun tujuan dari dikembangkannya media pembelajaran *e-learning* berbasis *edmodo* dengan *blended learning* pada mata pelajaran geografi kelas X di SMA Negeri 2 Banjar ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk merancang dan membuat media pembelajaran *e-learning* berbasis *edmodo* dengan *blended learning* pada mata pelajaran geografi kelas X di SMA Negeri 2 Banjar.



2. Untuk mengetahui bagaimana respon peserta didik dan guru terhadap media pembelajaran *e-learning* berbasis *edmodo* dengan *blended learning* pada mata pelajaran geografi kelas X di SMA Negeri 2 Banjar.

### 1.5 BATASAN MASALAH PENELITIAN

Berdasarkan beberapa pokok permasalahan yang telah diuraikan pada rumusan masalah diatas maka permasalahan dibatasi sebagai berikut:

1. Media yang dikembangkan adalah media pembelajaran *e-learning* yang akan ditampilkan menggunakan aplikasi *edmodo* dengan model pembelajaran *blended learning*.
2. Penelitian ini fokus pada pembuatan media pembelajaran geografi menggunakan *e-learning* berbasis *edmodo* dengan *blended learning*, konten yang digunakan hanya fokus pada materi yang disesuaikan dengan silabus kelas X di SMA Negeri 2 Banjar.

### 1.6 MANFAAT HASIL PENELITIAN

Adapun manfaat dari pengembangan media pembelajaran *e-learning* berbasis *edmodo* dengan *blended learning* pada mata pelajaran geografi kelas X di SMA Negeri 2 Banjar antara lain:

1. Manfaat Teoritis

Agar hasil dari penelitian ini dapat digunakan sebagai media untuk guru dalam proses pembelajaran sehingga pembelajaran dikelas menjadi lebih efektif dan efisien. Selain itu, penelitian ini juga dapat digunakan sebagai perbandingan oleh peneliti lain dalam mengembangkan media pembelajaran

khususnya media pembelajaran *e-learning* berbasis *edmodo* dengan *blended learning*.

## 2. Manfaat Praktis

### a. Bagi peserta didik

Dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan dalam mencari solusi ataupun memecahkan masalah, maupun untuk mencari materi.

### b. Bagi guru

Sebagai salah satu cara untuk mengembangkan media pembelajaran yang lebih kreatif, sehingga mampu melakukan inovasi dalam proses pembelajaran agar pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan peserta didik dapat dengan mudah memahami materi yang disampaikan.

### c. Bagi sekolah

Sebagai wadah untuk mewujudkan proses pembelajaran yang lebih berkualitas. Sehingga kegiatan pembelajaran lebih terencana dengan baik serta mengoptimalkan proses belajar mengajar.

### d. Bagi peneliti

Dapat mengetahui kualitas media pembelajaran yang telah dikembangkan agar meningkatkan motivasi dalam mengembangkan media pembelajaran.

