

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Pada umumnya pendidikan di Indonesia telah menerapkan kurikulum 2013 pada proses pembelajaran saat ini. Pendidikan dapat dikatakan sangat penting karena dengan pendidikan seseorang akan mendapatkan suatu pengalaman untuk perkembangan orang tersebut. Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Kurikulum di Indonesia sudah banyak mengalami pembaruan-pembaruan sehingga pendidikan di Indonesia mengalami peningkatan dalam pembelajaran. Peraturan Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 59 Tahun 2018 menyatakan kurikulum 2013 bertujuan untuk mempersiapkan manusia Indonesia agar memiliki kemampuan hidup sebagai pribadi dan warga negara yang beriman, produktif, kreatif, dan afektif serta mampu berkontribusi pada kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan peradaban dunia.

Perkembangan teknologi pada era digital sekarang ini semakin pesat dan sangat berpengaruh pada perkembangan pendidikan. Media dan teknologi dapat membantu dalam proses pembelajaran. Ketika pembelajaran terpusat pada guru, teknologi dan media berperan dalam mendukung penyajian pembelajaran. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaruan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar (Arsyad, 2017). Penggunaan media yang tepat bergantung dengan kebutuhan peserta didik dalam proses pembelajaran. Guru sangat memerlukan media pembelajaran untuk menunjang proses pembelajaran karena dengan adanya media pembelajaran bisa membuat peserta didik lebih tertarik untuk belajar dengan giat dan pembelajaran akan lebih dimengerti dan dipahami oleh peserta didik apabila didukung dengan menggunakan media pembelajaran. Para guru dituntut agar mampu menggunakan alat-alat yang dapat disediakan oleh sekolah, dan tidak tertutup kemungkinan bahwa alat-alat tersebut sesuai dengan perkembangan dan tuntutan saat ini. Guru harus memiliki pengetahuan dan pemahaman yang cukup tentang media pembelajaran. Salah satu peran teknologi pada pendidikan dalam mendukung proses pembelajaran dengan menerapkan teori-teori pembelajaran, menetapkan model, strategi, serta media pembelajaran yang tepat dengan karakteristik peserta didik. Pesan yang telah dirancang dengan baik dan disampaikan dengan strategi yang tepat dan didukung dengan media misalnya internet, maka akan terjadi proses belajar yang diinginkan dan tujuan-tujuan pembelajaran yang sudah ditetapkan akan tercapai.

Berdasarkan peraturan menteri pendidikan dan kebudayaan republik indonesia nomor 37 tahun 2018 tentang perubahan atas peraturan menteri pendidikan dan

kebudayaan nomor 59 tahun 2018 tentang kurikulum 2013 sekolah menengah atas dikatakan bahwa untuk memenuhi kebutuhan peserta didik pada era digital, perlu menambah dan mengintegrasikan muatan informatika dalam kerangka dasar dan struktur kurikulum 2013. Teknologi dan komunikasi sebagai salah satu bagian dari informatika merupakan kebutuhan dasar peserta didik untuk dapat mengembangkan kemampuannya pada era digital. Perkembangan teknologi mendorong pendidik untuk memahami dan memanfaatkan teknologi dalam kegiatan belajar dan pembelajaran agar bisa menciptakan lingkungan belajar yang menarik dan bervariasi. Salah satunya yaitu menerapkan model pembelajaran *blended learning*. Menurut Garrison (dalam Oktaria, *et al*, 2018) *blended learning* merupakan kombinasi yang efektif, model pengajaran dan gaya pembelajaran bisa dilakukan pada lingkungan belajar yang interaktif pada pembelajaran online dan tatap muka. Pembelajaran dengan model *blended learning* menggunakan aplikasi atau *platform* untuk mendukung proses pembelajaran (Dwiyoga, 2018).

SMA Negeri 1 Banjar merupakan salah satu sekolah yang sudah menerapkan mata pelajaran informatika pada peserta didiknya. Mata pelajaran informatika di SMA Negeri 1 Banjar baru bisa diberikan kepada kelas X saja, dikarenakan mata pelajaran informatika saat ini harus bertahap didapatkan dari kelas X. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di SMA Negeri 1 Banjar terdapat kendala-kendala yang ada dalam proses pembelajaran informatika, hal ini disampaikan oleh guru mata pelajaran informatika yaitu pembelajaran yang dilakukan terganggu harus diundur dan diberikan pada pertemuan selanjutnya dikarenakan ada hari libur ataupun ada hari raya keagamaan. Metode pembelajaran yang digunakan masih dilakukan dengan ceramah saja saat mengajar, sehingga

ketika peserta didik merasa bosan, peserta didik cenderung mencari kegiatannya sendiri seperti mengobrol dengan teman sebangku, memainkan benda yang ada didekatnya. Permasalahan yang ditemukan selanjutnya terbatasnya media pembelajaran yang menarik dan mampu memotivasi peserta didik dalam proses belajar mengajar, seperti peserta didik hanya memiliki satu buah LKPD sebagai sumber belajar informatika. Observasi juga dilakukan kepada peserta didik yang merupakan kelas X IPA 1 yang berjumlah 35 orang dengan menggunakan angket dimana pemahaman peserta didik 57% dikatakan kurang baik dalam memahami pembelajaran informatika dan 43% dikatakan media pembelajaran yang digunakan guru kurang baik seperti modul dan power point yang digunakan kurang menarik bagi peserta didik. Peserta didik sangat termotivasi dalam pembelajaran informatika, hal ini sesuai dengan hasil observasi yang dilakukan dikatakan 85% sangat baik dimana peserta didik mengharapkan pembelajaran informatika guru menggunakan media yang bervariasi dan terdapat forum diskusi dalam mata pelajaran informatika. Peserta didik juga setuju 78% jika materi pembelajaran susah dipahami dengan baik jika dalam materi tidak terdapat video tutorial atau contoh penerapan dari materi yang diberikan. Hasil responden peserta didik dapat dilihat pada tabel 1.1

Tabel 1. 1
Hasil Responden Peserta Didik Kelas X SMA Negeri 1 Banjar

Komponen	Indikator	Persentase Komponen	Keputusan	Keterangan
Karakteristik Peserta Didik	a. Pemahaman Peserta Didik terhadap Pembelajaran	57%	Kurang Baik	Peserta didik masih belum fasih dan belum memahami pembelajaran informatika

Komponen	Indikator	Persentase Komponen	Keputusan	Keterangan
	b. Ketertarikan Peserta Didik terhadap Pembelajaran	86%	Sangat Setuju	Ketertarikan peserta didik sangat baik terhadap pembelajaran informatika jika terdapat gambar ataupun video sesuai dengan materi yang diberikan
	c. Motivasi Peserta Didik dalam Pembelajaran	85%	Sangat Baik	Motivasi peserta didik sangat baik karena peserta didik mengharapkan media yang bervariasi dan adanya forum diskusi untuk mata pelajaran informatika
Karakteristik Pembelajaran	a. Materi Pembelajaran	78%	Setuju	Peserta didik menyatakan pembelajaran Informatika susah dipahami dengan baik saat pembelajaran tidak terdapat video tutorial atau contoh penerapan dari materi.
	b. Media Pembelajaran	43%	Kurang Baik	Media pembelajaran yang digunakan guru masih kurang baik karena media berupa modul dan menggunakan power point dalam pembelajaran masih belum menarik
	c. Sarana Pembelajaran	89%	Sangat Baik	Sarana pembelajaran dikatakan sangat baik dimana fasilitas dari sekolah seperti komputer sudah memadai dan peserta didik juga memiliki hp/ smartphone dalam membantu proses belajar

Hasil persentase komponen didapat dari hasil perhitungan angket analisis kebutuhan peserta didik pada setiap indikator pada lampiran 5 halaman 109. Hasil keputusan diambil pada interval penilaian persentase komponen dimana jika nilai presentase 0%-19,99% dikatakan sangat tidak baik, 20%-39,99% dikatakan tidak baik, 40%-59,99% dikatakan kurang baik, 60%-79,00% dikatakan setuju atau baik dan 80%-100% dikatakan sangat baik. Bagian keterangan didapat dari pernyataan angket peserta didik sesuai dengan tiap soal pada indikator pernyataan yang terlampir pada lampiran 9 halaman 144.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara tersebut, mata pelajaran informatika di SMA Negeri 1 Banjar membutuhkan suatu inovasi yang bisa menyelesaikan permasalahan yang ada. Salah satunya dengan menghadirkan kelas maya atau pembelajaran secara online yang dapat membantu proses pembelajaran tatap muka pada mata pelajaran informatika. Pembelajaran online atau pembelajaran elektronik yang digunakan nanti dapat menyampaikan atau memberikan konten-konten yang menarik pada pembelajaran seperti terdapat vidio-vidio, modul, dan lain-lain yang dapat memotivasi peserta didik dalam belajar informatika. Inovasi tersebut dapat diterapkan dengan model *blended learning* dimana akan terdapat pembelajaran yang bervariasi yang menggabungkan pembelajaran secara online dan tatap muka dimana pembelajaran online pada *blended learning* tidak menggantikan pertemuan tatap muka tetapi pembelajaran secara online dan tatap muka saling melengkapi dalam proses pembelajaran.

Model pembelajaran *blended learning* akan dikombinasikan dengan *platform Edmodo*. *Edmodo* merupakan *platform* jejaring social berbasis web dan *mobile* yang memiliki tampilan hampir mirip dengan *facebook*. Menurut (web resmi

Edmodo new.edmodo.com) *Edmodo* merupakan sebuah jaringan pendidikan global yang mendukung *preview* berbagai jenis format file seperti: *pdf*, *pptx*, *html*, *swf*, yang biasanya digunakan oleh guru yang membantu menghubungkan semua pelajar dengan semua orang dan sebagai sumber belajar yang dibutuhkan untuk mencapai seluruh kemampuan seseorang. Menurut (Wahyuni *et al.*, 2019) proses pembelajaran menggunakan *platform Edmodo* dilengkapi dengan kegiatan pembelajaran seperti kuis, perpustakaan *online*, tempat mengerjakan tugas, melakukan *polling*, mengumpulkan tugas dalam bentuk file, membuat grup kelas atau grup dalam kelas dan juga dapat memberikan penghargaan kepada peserta didik.

Penelitian dengan model pembelajaran *blended learning* sebelumnya sudah pernah dilakukan oleh peneliti lain untuk mengatasi masalah pembelajaran agar lebih menarik dan dapat menumbuhkan minat peserta didik, yaitu penelitian yang dilakukan oleh Budiana *et al.*, (2019) yang dilatar belakangi oleh peserta didik yang tidak tertarik dengan media pembelajaran yang sudah diterapkan sehingga peserta didik cenderung tidak fokus dan merasa bosan terhadap pembelajaran dikelas. Penelitian selanjutnya dilakukan oleh Sutisna (2016) yang dilatar belakangi oleh kurangnya kemandirian peserta didik dikarenakan pembelajaran yang bersifat konvensional. Penelitian yang dilakukan Banggur *et al.*, (2018) dilatar belakangi oleh sarana dan prasarana serta fasilitas sekolah yang sudah memadai seperti internet tidak dimanfaatkan dengan baik oleh guru dan peserta didik untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan pembelajaran yang dilakukan masih menggunakan sistem tatap muka saja sehingga pembelajaran dikelas terasa kaku, sangat membosankan dan juga peserta didik dihadapkan pada system pembelajaran

yang sama setiap hari, tanpa adanya system pembelajaran lain yang dapat memotivasi peserta didik dalam pembelajaran yang dilakukan.

Berdasarkan permasalahan yang dijabarkan tersebut, maka pembelajaran informatika kelas X di SMA Negeri 1 Banjar diperlukan pembelajaran yang bisa memadukan pembelajaran konvensional dengan pembelajaran *online* agar pembelajaran dapat memotivasi peserta didik dengan adanya konten-konten pembelajaran yang menarik. Salah satunya dengan menggunakan model pembelajaran *blended learning* dengan menggunakan aplikasi media *Edmodo* dalam rangka mendukung proses pembelajaran Informatika dan peneliti ingin melakukan penelitian dengan judul “PENGEMBANGAN KONTEN PEMBELAJARAN *BLENDED LEARNING* BERBASIS EDMODO PADA MATA PELAJARAN INFORMATIKA KELAS X SEMESTER II DI SMA NEGERI 1 BANJAR”.

1.2 IDENTIFIKASI MASALAH

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan terdapat beberapa masalah yang dapat diidentifikasi dan terdapat pada lampiran 6 halaman 120, diantaranya:

1. Proses pembelajaran masih dilakukan dengan metode ceramah,
2. Kurangnya bahan ajar peserta didik
3. Terbatasnya waktu pembelajaran tatap muka antara guru dan peserta didik di kelas,
4. Kurangnya media pembelajaran yang menarik,
5. Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi untuk pembelajaran belum optimal.

6. Peserta didik membutuhkan forum diskusi antara guru dengan peserta didik dan antar peserta didik

1.3 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka dapat dirumuskan masalah penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimanakah rancangan dan implementasi pengembangan konten pembelajaran *blended learning* berbasis *edmodo* pada mata pelajaran informatika kela X semester II di SMA Negeri 1 Banjar?
2. Bagaimanakah respon guru dan peserta didik terhadap pengembangan konten pembelajaran *blended learning* berbasis *edmodo* pada mata pelajaran informatika kela X semester II di SMA Negeri 1 Banjar?

1.4 TUJUAN PENELITIAN

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui rancangan dan implementasi hasil pengembangan konten pembelajaran *blended learning* berbasis *edmodo* pada mata pelajaran informatika kela X semester II di SMA Negeri 1 Banjar
2. Untuk mengetahui respon guru dan peserta didik terhadap pengembangan konten pembelajaran *blended learning* berbasis *edmodo* pada mata pelajaran informatika kela X semester II di SMA Negeri 1 Banjar.

1.5 BATASAN MASALAH

Adapun batasan masalah yang terdapat pada penelitian ini adaha sebagai berikut:

1. Penelitian ini difokuskan pada pengembangan konten pembelajaran berupa modul pembelajaran, video, dan quiz atau soal-soal latihan
2. Materi pembelajaran pada penelitian ini hanya pada semester 2 (genap) kelas X di SMA Negeri 1 Banjar
3. Pembuatan konten pembelajaran pada penelitian ini disesuaikan dengan indikator dan kompetensi mata pelajaran informatika kelas X
4. Penelitian pengembangan ini hanya dilakukan sampai uji coba terbatas yang diujikan selama empat kali pertemuan tatap muka di kelas.

1.6 MANFAAT HASIL PENELITIAN

Manfaat dari hasil penelitian ini dibedakan menjadi dua diantaranya manfaat teoritis dan manfaat praktis.

1. Manfaat teoritis

Secara teoritis, hasil penelitian ini diharapkan dapat berguna dalam pengembangan ilmu pengetahuan, meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran informatika dan dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi peserta didik. Hasil penelitian ini akan bermanfaat bagi peserta didik dalam proses pembelajaran dan dapat meningkatkan keaktifan dan kemandirian peserta didik.
- b. Bagi guru. Hasil penelitian ini bermanfaat bagi guru karena guru bisa melakukan pembelajaran jarak jauh, materi yang diajarkan dapat disimpan dan diakses oleh peserta didik.
- c. Bagi sekolah. Hasil penelitian ini dapat menjadikan alternatif bagi para pendidik dalam menciptakan pembelajaran yang efektif dan efisien.