

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 LATAR BELAKANG**

Pendidikan merupakan proses pembentukan kematangan pikiran, perasaan, kemampuan dan emosi peserta didik yang diperoleh dari sebuah pengalaman. Pendidikan penting dalam menciptakan kecerdasan bangsa dan kemajuan hidup bernegara. Kemajuan suatu negara bisa dilihat dari bagaimana pendidikan mampu memberi efek terhadap Sumber Daya Manusia (SDM) yang berkualitas. Melalui pendidikan diharapkan akan menghasilkan generasi-generasi yang cerdas sesuai yang di amanatkan dalam UUD 1945. Menurut UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, menyatakan pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Pendidikan merupakan salah satu hal yang penting bagi semua orang, sehingga setiap orang pasti mengharapkan mendapat pendidikan yang baik. Pendidikan yang baik didukung oleh komponen-komponen yang baik pula, adapun komponen-komponen tersebut yakni: tujuan pendidikan, peserta didik, pendidik, metode pendidikan, isi

pendidikan, materi pendidikan, lingkungan pendidikan, alat dan fasilitas pendidikan

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi melaju begitu cepat, hingga merambah ke semua sektor kehidupan. Dalam pendidikan kemajuan teknologi informasi telah membawa perubahan bagi kemajuan dunia pendidikan. Khususnya teknologi komputer dan internet, memberikan banyak pilihan media bagi dunia pendidikan untuk menunjang proses pembelajaran. Teknologi informasi dan komunikasi lebih dikenal dengan sebutan media komputer yang biasanya digunakan sebagai media pembelajaran, bisa bersifat *offline* maupun *online*. Media komputer ini memiliki fungsi sebagai multimedia (Audio, Visual, Teks, Warna, Simbol) yang nantinya mampu menghasilkan media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Dengan kemampuan teknologi yang dimiliki, komputer telah menjadi sarana yang sangat efektif dan efisien untuk digunakan sebagai modalitas dalam pembelajaran. Dari sini teknologi komputer memberi banyak variasi dalam pembelajaran, khususnya ketika teknologi tersebut terkoneksi dalam sebuah jaringan.

Dampak positif yang dapat dirasakan dari kemajuan dibidang teknologi yang telah diterapkan dalam dunia pendidikan adalah pelaksanaan pembelajaran jarak jauh menggunakan *E-Learning*. *E-Learning* merupakan media yang digunakan untuk menyampaikan informasi dari pendidik ke peserta didik melalui komputer dan internet. *E-learning* memungkinkan pendidik dan peserta didik melakukan pembelajaran tanpa harus bertemu langsung secara tatap muka dan tidak dibatasi oleh waktu untuk melakukan pembelajaran. Saat ini *e-learning* telah dimanfaatkan dalam berbagai model pembelajaran berbasis Teknologi

Infomasi dan Komunikasi (TIK), salah satu contohnya adalah *E-learning* berbasis *Edmodo*.

Dunia pembelajaran pada Abad 21 telah berkembang pesat seiring dengan perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK). Berkaitan dengan itu, guru dituntut untuk memiliki kecakapan Abad 21, yang dikenal sebagai Kompetensi 4C (*collaborative, communicative, critical, creative*) agar mampu membawa peserta didiknya menjadi generasi yang kompetitif di era global Abad 21. Dalam melaksanakan tugas dan kewajibannya sebagai pengajar, guru dan perlu meningkatkan performansi dan kualitas pembelajarannya agar sejalan dengan kemajuan bidang TIK dan tuntutan zaman. Salah satu yang dapat dilakukannya adalah dengan mengubah pembelajaran cara lama menjadi pembelajaran cara baru yang dikenal sebagai *E-Learning*. Dengan *E-Learning* dapat dikembangkan pembelajaran modern yang mampu mengembangkan kemampuan kreatif, inovatif, kolaboratif, dan komunikatif pada diri peserta didik. Dengan tuntutan pembelajaran pada abad 21 tersebut, penggunaan *course management system* seperti *edmodo* sangatlah dibutuhkan dalam proses pembelajaran.

Permendikbud Nomor 37 Tahun 2018 tentang KI dan KD Kurikulum 2013 jenjang SD/MI SMP/MTS SMA/MA diterbitkan dengan pertimbangan bahwa untuk memenuhi kebutuhan dasar peserta didik dalam mengembangkan kemampuannya pada era digital, perlu menambahkan dan mengintegrasikan muatan Informatika pada kompetensi dasar dalam kerangka dasar dan struktur kurikulum 2013 pada jenjang pendidikan dasar dan pendidikan menengah. Dengan adanya status Permendikbud Nomor 37 Tahun 2018 ini adalah

mengubah peraturan menteri pendidikan dan kebudayaan Nomor 24 Tahun 2016 tentang Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Pelajaran pada Kurikulum 2013 pada pendidikan dasar dan pendidikan menengah. Di sini SMP Negeri 2 Mengwi merupakan salah satu sekolah menengah pertama yang menerapkan mata pelajaran informatika khususnya di kelas VII yang menggunakan kurikulum 2013 revisi 2018.

SMP Negeri 2 Mengwi merupakan sekolah yang menerapkan kurikulum 2013 revisi 2018. Dalam mempersiapkan perencanaan pembelajaran di kelas, sekolah akan menyusun program semester (Promes) sebagai acuan guru ketika melaksanakan pengajaran. Program semester berisi rumusan kegiatan belajar mengajar yang harus dicapai selama satu semester, selama periode ini diharapkan peserta didik menguasai pengetahuan, sikap dan keterampilan sebagai satu kesatuan utuh. Ketika melaksanakan penelitian, peneliti mengacu pada promes dalam menyusun suatu pelajaran untuk mencapai efisiensi dan efektifitas penggunaan waktu belajar. Selain itu, peneliti berpedoman pada promes dalam membuat sebuah Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).

Dalam menemukan permasalahan di lapangan, hal yang dilakukan sebelumnya oleh peneliti adalah menganalisis permasalahan. Untuk mengumpulkan data permasalahan tersebut dapat dilakukan dengan mewawancarai guru mata pelajaran serta menyebarkan angket pada peserta didik. Setelah diperoleh data tersebut, selanjutnya dilakukan analisis data terhadap permasalahan yang ditemukan. Analisis dilakukan guna memastikan permasalahan dalam proses pembelajaran. Analisis data ini bertujuan untuk mendeskripsikan data sehingga mudah dipahami dan ditarik kesimpulan

mengenai permasalahan yang didapatkan. Selain itu, dengan dilakukannya analisis data juga mempermudah peneliti untuk memberikan solusi yang bisa ditawarkan.

Prinsip pembelajaran yang telah ditetapkan pemerintah dalam rangka mewujudkan peserta didik yang memiliki keterampilan pengetahuan abad 21 yaitu mendorong upaya pembaharuan pendidikan, tidak terkecuali dalam pembelajaran Informatika. Dalam implementasinya pembelajaran Informatika dilakukan melalui aktivitas pembelajaran berdasarkan STEM dan berpikir komputasional. STEM adalah suatu pendekatan pembelajaran dan pengembangan diri yang mengintegrasikan bidang sains, teknologi, enjiniring, dan matematika. Melalui STEM, peserta didik mengembangkan kemampuan-kemampuan yang dibutuhkan pada abad ke-21 yaitu penyelesaian persoalan, kreativitas, berpikir kritis, dan analitis, berkolaborasi dan bekerjasama dalam tim, berpikir secara mandiri, berinisiatif, berkomunikasi, dan kecakapan digital. Dari hasil wawancara yang dilakukan kepada guru mata pelajaran Informatika di SMP Negeri 2 Mengwi ternyata terdapat beberapa kendala penerapan pendidikan STEM dalam pembelajaran, di antaranya persiapan yang diperlukan harus lebih matang, waktu pembelajaran harus lebih panjang dan media pembelajaran yang memfasilitasi pembelajaran STEM masih terbatas. Kendala tersebut dapat diatasi dengan melakukan pembelajaran di luar jam sekolah. Pembelajaran sebenarnya bisa dilakukan secara mandiri oleh peserta didik dengan menerapkan kemampuan berpikir dan didukung dengan media yang tepat. Hal ini dapat diwujudkan dengan model pembelajaran campuran, yaitu membagi sesi pembelajaran menjadi sesi belajar secara mandiri dan sesi tatap

muka dengan guru (Staker & Horn, 2012). Salah satu model pembelajaran yang mengacu pada pembelajaran campuran adalah model pembelajaran *flipped classroom*. Model pembelajaran *Flipped Classroom* merupakan sebuah metode dimana peserta didik mempelajari materi di luar kelas, dan di dalam kelas peserta didik melakukan diskusi, bertukar pengetahuan, menyelesaikan masalah ataupun proyek dibawah bimbingan guru. Dengan model pembelajaran *flipped classroom* membuat kelas kita terbuka, dapat diakses oleh siapa saja termasuk orang tua. Cara ini memungkinkan peserta didik dapat memanfaatkan sumber belajar secara mandiri, dengan demikian peserta didik memiliki tingkat kebebasan yang lebih tinggi dalam hal kecepatan belajar dan pemanfaatan waktu.

Berdasarkan observasi yang dilakukan di SMP Negeri 2 Mengwi pada tanggal 28 November 2019, untuk mengetahui karakteristik peserta didik dan pembelajaran dilakukan dengan menyebarkan angket pada peserta didik kelas VII dengan jumlah responden 30 peserta didik. Dari hasil angket tersebut menunjukkan bahwa Pemahaman peserta didik terhadap pembelajaran mendapat persentase 66% dikatakan setuju jika peserta didik belum memahami materi pelajaran informatika. Hal ini disebabkan karena media pembelajaran yang digunakan guru tidak menarik dan membuat peserta didik bosan. Dari hasil kuesioner yang terdapat pada lampiran 8 menunjukkan 76 % peserta didik menyatakan setuju bahwa guru tidak pernah menampilkan media pembelajaran yang menarik dalam proses pembelajaran dan 79 % peserta didik menyatakan setuju bahwa peserta didik terkadang bosan dengan media pembelajaran yang digunakan guru. Kemudian presentase dari indicator metode pembelajaran

sebanyak 67% mengatakan setuju jika metode yang digunakan guru tidak menarik. Selain itu, beberapa hal yang peneliti temukan dari hasil angket yaitu bahwa ketertarikan peserta didik terhadap pembelajaran sebanyak 85% dikatakan sangat tertarik jika pembelajaran terdapat gambar maupun video tutorial praktikum, forum diskusi, dan pembelajaran *e-learning* yang dapat membantu peserta didik dalam memahami materi pelajaran. Permasalahan lain yang terjadi dalam proses pembelajaran yaitu terbatasnya bahan ajar dikarenakan pelajaran Informatika merupakan mata pelajaran baru untuk kurikulum 2013 revisi 2018. Dalam praktiknya di lapangan masih sedikit guru-guru yang memanfaatkan fasilitas komputer yang terkoneksi dengan internet dalam mendukung pembelajaran berbasis *e-learning*. Hal ini dibuktikan juga dari hasil wawancara dengan bapak I Dewa Nyoman Narayana Prasada, S.Pd sebagai guru mata pelajaran Informatika dimana pemanfaatan fasilitas seperti komputer, laptop, dan internet masih belum optimal karena hanya digunakan ketika praktik saja. Di sana sekolah telah menyediakan fasilitas laboratorium komputer yang sudah terkoneksi internet dan sarana laptop untuk peserta didik kelas VII. Dengan kurangnya pemanfaatan terhadap fasilitas tersebut membuat peran guru sering kali dianggap belum optimal. Hal ini dapat di lihat dari kegiatan pembelajaran di dalam kelas yang menggunakan metode ceramah dan media pembelajaran konvensional yang menurut peserta didik kurang menarik dan mengakibatkan peserta didik sulit memahami pembelajaran. Sebenarnya pembelajaran menggunakan media komputer sudah sering diajarkan oleh guru namun media pembelajaran yang ada masih belum lengkap. Di sini sumber belajar yang digunakan guru ketika proses pembelajaran yaitu internet, buku

pelajaran dan LKS. Selain itu, keterbatasan waktu juga menjadi salah satu faktor yang menjadi hambatan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran di kelas sehingga guru kekurangan waktu dalam menyampaikan materi atau kegiatan praktik. Untuk lebih jelasnya hasil wawancara dan observasi dapat dilihat pada lampiran 3.

Berdasarkan hasil tersebut, dapat ditarik suatu analisis dasar bahwa proses pembelajaran di SMP Negeri 2 Mengwi, khususnya kelas VII pada mata pelajaran Informatika belum optimal. Hal ini disebabkan karena kurangnya pemanfaatan fasilitas pembelajaran yang ada di sekolah, seperti penggunaan prasarana berupa laboratorium komputer yang lengkap dengan koneksi internet yang sebenarnya dapat mendukung proses pembelajaran. Oleh karena itulah dibutuhkan sebuah terobosan baru dalam meningkatkan kualitas pembelajaran melalui pembuatan media pembelajaran yang mempunyai integrasi dengan fasilitas pembelajaran yang ada. Selain itu, desain media pembelajaran yang menarik juga dapat memberikan motivasi peserta didik untuk menggunakan media pembelajaran tersebut. Pemilihan jenis media pembelajaran yang tepat perlu diperhatikan dengan matang untuk mempermudah penyampaian informasi yang akan diberikan kepada peserta didik. Media yang akan dipilih juga harus disesuaikan dengan kondisi peserta didik, karakteristik materi ajar, dan fasilitas yang tersedia. Salah satu media yang cocok dan memenuhi ketiga kriteria tersebut adalah media pembelajaran *e-learning* berbasis *Edmodo*. Kondisi peserta didik yang terkadang merasa bosan dengan media yang digunakan guru, membuktikan bahwa perlu dibuatkan sebuah media pembelajarann yang menarik. Dilihat dari segi fasilitas sekolah sudah menyediakan laboratorium

computer yang terkoneksi internet serta sarana laptop yang khusus digunakan oleh peserta didik kelas VII untuk membantu peserta didik dalam mengerjakan tugas di setiap pelajaran. Kriteria materi pelajaran yang akan disajikan pun cocok bila ditampilkan dalam media *e-learning*. Dengan menggunakan *edmodo* guru bisa memanfaatkan fitur *File & Links*. untuk membagi materi secara *online* ke peserta didik. Jadi dengan adanya proses pembelajaran secara *online* dengan memanfaatkan jaringan intranet dan internet guru dapat memberi materi pelajaran dengan cara mengupload ke sistem *e-learning* sehingga peserta didik tidak perlu lagi untuk mencatat. peserta didik dapat mengambil materi pelajaran dengan cara mendownload dan mempelajarinya terlebih dahulu.

Penelitian pengembangan *e-learning* berbasis *edmodo* sudah pernah dilakukan sebelumnya oleh peneliti lain yaitu penelitian yang dilakukan Suriadhi et al (2014) menyatakan bahwa Penggunaan *e-learning* berbasis *edmodo* efektif untuk meningkatkan hasil belajar IPA pada peserta didik kelas VIII di SMP Negeri 2 Singaraja. Pada penelitian yang dilakukan oleh Atmanegara & Rusimamto (2016) yang menunjukkan bahwa media pembelajaran *E-Learning* menggunakan *Edmodo* layak digunakan sebagai media pembelajaran. Selain itu, hasil penelitian Perbandingan Antara Model Pembelajaran *Flipped Classroom* Berbantuan *Edmodo* Dengan Pembelajaran Konvensional yang telah dilakukan Hanif et al (2016) menyatakan bahwa penggunaan model pembelajaran *flipped classroom* berbantuan *edmodo* lebih efektif daripada pembelajaran konvensional dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas X SMK Negeri 1 Banyudono. Selanjutnya Luh Rika Sukayanti pada tahun 2018 dalam penelitiannya yang berjudul “Pengembangan *Blended Learning* Tipe *Flipped*

*Classroom Pada Mata Pelajaran Seni Budaya Kelas XI'* menyatakan bahwa blended learning berbasis *schoology* berorientasi model *flipped classroom* dapat meningkatkan hasil belajar Seni Budaya Peserta didik. Sama halnya dengan penelitian yang dilakukan Atmanegara & Rusimamto, penelitian yang dilakukan oleh Singgih Prasetiyono (2014) juga menyatakan bahwa keseluruhan aspek media pembelajaran *E-learning* pada mata pelajaran komunikasi data termasuk dalam kategori sangat baik, maka media ini layak digunakan pada proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil analisis dari penelitian terkait, adapun beberapa perbedaan ataupun kekurangan yang peneliti temukan dari penelitian sebelumnya. Pada penelitian sebelumnya solusi yang ditawarkan hanya di lihat dari satu sudut pandang saja yaitu pengembangan media pembelajaran *e-learning* atau pengembangan model pembelajaran *flipped classroom*. Berbeda dengan penelitian sebelumnya di sini peneliti melihat solusinya dari dua sudut pandang yaitu dengan mengkombinasikan pengembangan media pembelajaran *e-learning* dengan model pembelajaran *flipped classroom*. Di sini peneliti mengembangkan dua komponen yang menjadi solusi dari permasalahan yang didapatkan. Komponen tersebut berupa media pembelajaran dan model pembelajaran. Selain itu, pada penelitian sebelumnya yang menggunakan *edmodo* masih ada yang belum menyadari terkait pemanfaatan fitur *parents* untuk menunjang proses pembelajaran. Padahal fitur ini bisa digunakan guru untuk memberi kesempatan orang tua agar dapat berkontribusi terhadap proses pembelajaran anaknya. Oleh karena itu, di sini peneliti ingin memanfaatkan fitur *parents* untuk mengundang orang tua/wali peserta didik ke dalam group kelas

supaya bisa ikut berperan aktif dalam proses pembelajaran yang nantinya akan mengawasi anaknya ketika pembelajaran. Kemudian untuk tujuan dari penelitian yang telah dilakukan Singgih Prasetyono dan Wisda Putra Atmanegara & Puput Wanarti Rusimamto salah satunya hanya mengetahui respon peserta didik terhadap media pembelajaran *e-learning*. Jadi di sini, peneliti akan menambahkan menjadi dua yaitu respon guru dan peserta didik terhadap media pembelajaran *e-learning*.

Dalam kegiatan pembelajaran dikelas, peserta didik menggunakan satu komputer client dan laptop masing-masing untuk mengakses *e-learning* berbasis *Edmodo*. Dengan adanya media *e-learning* ini kegiatan pembelajaran menjadi terpusat pada peserta didik dan dapat berinteraksi langsung. Media pembelajaran berbasis web yang akan dikembangkan, berisi materi dari mata pelajaran Informatika kelas VII semester ganjil yang dilengkapi teks, gambar, audio, video, dan lain-lain. Media dibuat lebih interaktif agar memudahkan peserta didik memahami materi pelajaran dan mempunyai gambaran yang lebih konkret mengenai materi Informatika. Permasalahan inilah yang kemudian penulis angkat dalam skripsi pengembangan dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *E-Learning* Dengan Model Pembelajaran *Flipped Classroom* Berbasis *Edmodo* pada Mata Pelajaran Informatika Kelas VII di SMP Negeri 2 Mengwi”

## **1.2 IDENTIFIKASI MASALAH**

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, dapat di identifikasikan permasalahan dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Keterbatasan waktu yang menjadi hambatan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran di kelas sehingga guru kekurangan waktu dalam mengendalikan kelas.
2. Peserta didik kesulitan untuk memahami materi yang disampaikan guru karena media yang digunakan tidak menarik dan selalu monoton.
3. Guru belum memanfaatkan secara optimal fasilitas-fasilitas yang ada untuk mendukung pembelajaran di sekolah seperti komputer, laptop, dan akses internet khususnya komputer dan laptop hanya digunakan ketika praktik saja.
4. Dalam proses pembelajaran guru masih menggunakan metode konvensional dalam penyajian dan pendistribusian materi pelajaran dengan mengandalkan pertemuan tatap muka di dalam kelas.
5. Belum tersedianya media pembelajaran *E-learning* yang membantu peserta didik untuk bisa belajar mandiri melalui internet.

### **1.3 PEMBATASAN MASALAH**

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dijelaskan di atas, maka penelitian ini difokuskan pada Pengembangan Media Pembelajaran *E-Learning* Dengan Model Pembelajaran *Flipped Classroom* Berbasis *Edmodo* pada Mata Pelajaran Informatika Kelas VII di SMP Negeri 2 Mengwi.

### **1.4 RUMUSAN MASALAH**

Berdasarkan uraian latar belakang maka dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana rancangan dan implementasi Pengembangan Media Pembelajaran *E-Learning* dengan Model Pembelajaran *Flipped Classroom*

Berbasis *Edmodo* pada Mata Pelajaran Informatika Kelas VII di SMP Negeri 2 Mengwi?

2. Bagaimana respon guru dan peserta didik terhadap Pengembangan Media Pembelajaran *E-Learning* dengan Model Pembelajaran *Flipped Classroom* Berbasis *Edmodo* pada Mata Pelajaran Informatika Kelas VII di SMP Negeri 2 Mengwi?

### 1.5 TUJUAN PENELITIAN

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui rancangan dan implementasi Pengembangan Media Pembelajaran *E-Learning* Dengan Model Pembelajaran *Flipped Classroom* Berbasis *Edmodo* pada Mata Pelajaran Informatika Kelas VII di SMP Negeri 2 Mengwi
2. Untuk mengetahui respon guru dan peserta didik terhadap Pengembangan Media Pembelajaran *E-Learning* Dengan Model Pembelajaran *Flipped Classroom* Berbasis *Edmodo* pada Mata Pelajaran Informatika Kelas VII di SMP Negeri 2 Mengwi.

### 1.6 MANFAAT PENELITIAN

Secara umum terdapat dua manfaat dari penelitian yang dilakukan yaitu manfaat teoretis dan manfaat praktis, sebagai berikut :

#### 1) Manfaat Teoritis

Adapun hasil yang diperoleh dapat memberikan landasan teoretis pemecahan masalah pengembangan media pembelajaran yang dapat

digunakan untuk mendukung proses pembelajaran, serta memberi sumbangsih dalam ilmu pengetahuan di bidang pendidikan baik sebagai sumber dan media pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan interaktif.

## 2) Manfaat Praktis

### a. Bagi Peserta Didik

Dengan menggunakan Media pembelajaran *E-Learning* Dengan Model Pembelajaran *Flipped Classroom* Berbasis *Edmodo* pada Mata Pelajaran Informatika, diharapkan dapat memberikan pembelajaran yang lebih bervariasi dari pembelajaran sebelumnya, sehingga mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

### b. Bagi Guru

Media pembelajaran *E-learning* berbasis *edmodo* ini diharapkan dapat membantu guru dalam pemberian materi pelajaran tambahan kepada peserta didik. Selain itu, memberikan materi pelajaran menjadi lebih bervariasi, berkualitas, dan mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Guru juga dapat memicu pembelajaran *student center* di mana peserta didik menjadi lebih aktif dalam belajar dengan menerapkan pembelajaran *online*.

### c. Bagi Peneliti Lain

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan lain tentang pengembangan media pembelajaran *e-learning* berbasis *Edmodo* khususnya dengan menggunakan model pembelajaran *Flipped Classroom* sekaligus dapat dijadikan referensi atau rujukan untuk melakukan penelitian lain yang serupa.