

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 LATAR BELAKANG**

Pada era globalisasi seperti sekarang ini teknologi informasi sangatlah berperan penting dalam kehidupan sehari-hari. Menurut Pasal 1 angka 4 Undang-Undang No. 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi yang dimaksud dengan teknologi adalah penerapan dan pemanfaatan berbagai cabang ilmu pengetahuan yang menghasilkan nilai bagi pemenuhan kebutuhan dan kelangsungan hidup, serta peningkatan mutu kehidupan manusia. Kemajuan internet sekarangpun sudah sangat mempengaruhi setiap kegiatan yang dilakukan manusia. Salah satu kegunaan internet adalah sebagai sarana pembelajaran agar lebih mudah dalam mengakses informasi terkait materi pembelajaran dan sebagainya. Menurut (Hakim, 2005) belajar adalah suatu proses perubahan dari dalam kepribadian manusia dan perubahan tersebut ditampakkan dalam bentuk peningkatan kualitas dan kuantitas tingkah laku seperti peningkatan kecakapan, pengetahuan, sikap, kebiasaan, pemahaman, keterampilan, daya pikir, dan lain-lain.

Media pembelajaran merupakan salah satu alat bantu dalam proses kegiatan belajar mengajar, sehingga penggunaan media pembelajaran tidak

dapat diabaikan begitu saja. Penerapan desain sistem pembelajaran bertujuan untuk menciptakan pembelajaran yang sukses, yaitu pembelajaran yang mampu membantu siswa mencapai kompetensi yang diinginkannya (Pribadi, 2010). Media pembelajaran digunakan untuk menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan si pelajar sehingga mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan, dan terkendali (Kurniawati dan Djuniadi, 2015).

SMPN 1 Seririt merupakan salah satu SMP yang ada di Buleleng yang menerapkan kurikulum 2013. Mata Pelajaran IPA adalah mata pelajaran umum dan wajib di pelajari di SMP. IPA merupakan salah satu mata pelajaran yang ada di sekolah memberikan peranan dan pengalaman bagi siswa. Hasil pembelajaran IPA sangat dipengaruhi oleh motivasi belajar siswa. Ilmu pengetahuan alam merupakan bagian dari ilmu pengetahuan yang berkaitan dengan makhluk hidup dan alam semesta dimana perlu dilakukan suatu eksperimen dalam rangka penguatan secara konseptual (Sudjino dan Waljinah, 2009).

Dari hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di SMPN 1 Seririt dengan Putu Mulyani, S.Pd. selaku guru mata pelajaran IPA di kelas VII terdapat beberapa permasalahan yang ditemukan, seperti siswa yang absen dalam kegiatan pembelajaran yang membuatnya ketinggalan materi serta kurangnya waktu dalam memberikan penjelasan materi pembelajaran di kelas sehingga masih banyak materi yang belum sempat tersampaikan kepada siswa. Permasalahan selanjutnya yaitu metode pembelajaran yang masih tergolong sederhana dengan ceramah memberi keterangan materi dalam pembelajaran

dikelas yang menyebabkan tidak semua siswa dapat menyerap keterangan materi yang diberikan oleh guru. Selain itu hari efektif belajar juga tidak sesuai dengan yang diharapkan dikarenakan saat menjalankan program belajar mengajar bisa saja guru tidak berkesempatan untuk hadir memberikan materi dikarenakan sakit ataupun alasan lainnya. Selain hal tersebut hari efektif belajar biasanya juga dapat terhalangi oleh waktu libur hari raya keagamaan serta kegiatan – kegiatan sekolah lainnya sehingga kegiatan belajar mengajar belum bisa dilaksanakan secara optimal. Hasil observasi kepada peserta didik melalui angket menyatakan pemahaman peserta didik terhadap pembelajaran mendapat persentase 67%, sebanyak 73% peserta didik merasa senang jika terdapat video dan gambar yang dapat menjelaskan materi pembelajaran, dan pembelajaran IPA dengan menggunakan *e-learning* dirasa lebih menarik bagi peserta didik dengan persentase 71%.

Berdasarkan hal tersebut diatas dapat disimpulkan bahwa permasalahan utama yang dihadapi dalam proses belajar mengajar tersebut adalah dalam segi waktunya. Hal tersebut dikarenakan setiap waktu yang digunakan untuk memberikan materi pembelajaran yang diberikan guru kepada siswa sangatlah penting. Jika sekali siswa tidak hadir dalam pembelajaran tersebut maka akan ketinggalan materi yang mungkin mengakibatkan siswa tersebut tidak memahami secara jelas materi yang diajarkan oleh guru tersebut. Begitu pula pada saat guru menjelaskan materi dikelas sangat sering kekurangan waktu dikarenakan waktu yang diberikan untuk proses pembelajaran yang terbatas sedangkan sangat banyak materi yang harus diberikan kepada siswa dalam tenggang waktu tertentu yang menyebabkan sistem pelajaran tersebut kurang

optimal. Masalah waktu yang menjadi permasalahan selanjutnya yaitu mengenai setiap kegiatan yang menyebabkan terhambatnya proses pembelajaran di kelas seperti jeda waktu untuk acara ulang tahun sekolah, kegiatan bulan bahasa, hari raya keagamaan, dan lain sebagainya yang menyebabkan proses belajar mengajar harus tertunda untuk sementara. Kemudian didalam menyampaikan suatu materi pembelajaran guru masih menggunakan metode ceramah dalam memberikan pemahaman materi kepada para siswa yang memungkinkan tidak semua siswa dapat memahami penjelasan yang diberikan oleh guru.

Kiranya untuk mengatasi berbagai permasalahan tersebut, secara sederhana guru memerlukan lebih banyak waktu untuk menjelaskan semua materi yang telah dipersiapkan oleh pemerintah. Namun apabila proses belajar mengajar dilakukan melebihi batas atau lebih lama tidak dapat dipungkiri bahwa guru maupun siswa pasti akan kewalahan dalam proses tersebut. Oleh karena itu maka diperlukan adanya alat bantu pembelajaran yang dapat membantu guru maupun siswa untuk menyampaikan serta memahami materi pembelajaran dengan mudah, cepat, inovatif, dan tentunya juga dapat menarik minat siswa agar lebih bersemangat lagi dalam belajar. Seperti memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran.

Melalui kemajuan dibidang teknologi informasi di zaman seperti sekarang ini, proses pembelajaran dimungkinkan terjadi dengan menyediakan sarana pembelajaran *online* melalui internet dan media elektronik. Konsep pembelajaran berbasis teknologi informasi seperti ini lebih dikenal dengan sebutan *E-learning*. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang

sangat pesat mendorong berbagai lembaga pendidikan memanfaatkan sistem *E-learning* untuk meningkatkan efektivitas dan fleksibilitas pembelajaran. Istilah *E-learning* dapat diartikan sebagai jenis belajar mengajar yang memungkinkan tersampainya bahan ajar ke siswa dengan menggunakan media internet atau media jaringan komputer lain (Munadi, 2008).

Pemanfaatan *E-learning* tidak terlepas dari jasa internet” (Prawiradilaga dan Siregar, 2004). *E-learning* juga dapat diartikan sebagai pembelajaran jarak jauh yang memanfaatkan teknologi komputer, jaringan komputer dan internet (Suriadhi, 2014). Jadi pada prinsipnya *E-learning* adalah pembelajaran yang menggunakan jasa elektronika sebagai alat bantu yang tidak dibatasi oleh ruang dan waktu. Meskipun implementasi sistem *E-learning* yang ada saat ini sangat bervariasi, namun semua itu didasarkan atas suatu prinsip atau konsep bahwa *E-learning* dimaksudkan sebagai upaya pendistribusian materi pembelajaran melalui media elektronik atau internet sehingga peserta didik dapat mengaksesnya kapan saja dari seluruh penjuru dunia (Suartama dan Tastra, 2014). Sebenarnya ada begitu banyak fasilitas situs pendidikan yang menyediakan wadah pembelajaran yang dapat membantu peserta didik dalam proses pembelajaran sesuai dengan kemampuannya, salah satunya adalah *Edmodo*.

*Edmodo* merupakan salah satu contoh media pembelajaran *e-learning* di Indonesia. *Edmodo* adalah sebuah platform pembelajaran menggunakan media jejaring sosial bagi guru dan siswa yang dipersiapkan untuk belajar dan pembelajaran yang dapat menciptakan interaksi guru dan siswa (Sa'Diyah, 2016). Secara singkat *Edmodo* dapat diartikan sebagai sebuah platform

pembelajaran sosial yang dirancang untuk mendukung kegiatan belajar *online*. Pelaksanaan pembelajaran secara online dapat dilakukan dengan memanfaatkan program *Edmodo*, dimana pada satu kelompok belajar dapat memberikan informasi kepada kelompok lain secara konkrit, verbal dan terkinis. *Edmodo* digunakan gratis, aman untuk lingkungan pendidikan, membantu siswa dan guru menghubungkan dan berkolaborasi di luar tatap muka waktu belajar (Pop, 2013).

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Annisa Risqi Ramadan (2018) mengungkapkan bahwa pada kelompok siswa yang memiliki motivasi belajar rendah saat menerapkan media pembelajaran *schoolology* akan mencapai kompetensi yang rendah. Hal ini disebabkan siswa yang memiliki motivasi belajar rendah kesusahan dalam mengerjakan tugas atau quiz yang diberikan oleh guru. Karena quiz pada *e-learning schoolology* memiliki waktu atau durasi pengerjaan yang akan hilang ketika siswa tidak mengerjakan quiz itu pada waktu yang telah ditentukan. Sebaliknya siswa yang memiliki motivasi belajar rendah ketika menerapkan media pembelajaran *edmodo* ada kemungkinan kompetensi yang dicapai tinggi. Hal ini dikarenakan dengan menerapkan media pembelajaran *edmodo* siswa dapat mengerjakan tugas atau quiz sesuai keinginannya, karena quiz pada *edmodo* tidak akan hilang ketika batas waktu yang telah ditentukan tersebut itu habis. Siswa masih bisa mengerjakan diluar waktu yang telah ditentukan, namun dengan konsekuensi terdapat tulisan “terlambat” pada quiz yang dikerjakan (Ramadan, 2018).

Hasil yang dilakukan oleh Dini Nurhayati (2019) mengemukakan bahwa perbandingan *user experience* *edmodo* dan *google classroom* pada aspek

*usability edmodo* lebih baik dibanding *google classroom*, dengan permasalahan yang ditemui pada *edmodo* lebih sedikit dibandingkan *google classroom*. Pada aspek *pedagogical usability*, *edmodo* juga lebih baik daripada *google classroom*. *Edmodo* lebih cocok digunakan untuk proses pembelajaran yang menggunakan *e-learning* sepenuhnya, didukung dengan *usability dan usability* pedagogis yang lebih baik (Nurhayati, 2019).

Hasil penelitian lainnya yang dilakukan oleh Suriadhi (2014) mengemukakan bahwa hasil dari penelitian Penggunaan *e-learning* berbasis *edmodo* efektif untuk meningkatkan hasil belajar IPA pada siswa kelas VIII di SMP Negeri 2 Singaraja.

Dari beberapa hasil penelitian diatas tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan konten *e-learning* berbasis *edmodo* dapat dikatakan lebih baik untuk diterapkan, karena memiliki *usability* yang baik karena cara belajar dari masing masing siswa berbeda beda sesuai dengan motivasi dalam diri siswa serta penggunaan konten *e-learning* berbasis *edmodo* mampu efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Dalam proses pembelajaran dibutuhkan sebuah model pembelajaran inovatif yang mampu memadukan kegiatan pembelajaran tradisional dengan pembelajaran *online* yang disebut dengan model *blended learning* dengan menggunakan aplikasi media sosial *Edmodo* dalam rangka mendukung proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di SMPN 1 Seririt. *Blended learning* merupakan metode pembelajaran yang menggabungkan antara pembelajaran tatap muka dengan pembelajaran *online*. Model *blended learning* ini bertujuan menciptakan suasana pembelajaran akan lebih efektif dan efisien,

serta agar dapat memotivasi siswa dalam kegiatan belajar siswa, terutama dalam kegiatan belajar mata pelajaran IPA. Model *blended learning* yang dikembangkan bertujuan untuk mengatasi masalah keterbatasan waktu yang dimiliki dalam kegiatan pembelajaran. Model *blended learning* yang dikembangkan diharapkan dapat menjadi solusi alternatif strategi pembelajaran untuk mengatasi keterbatasan ruang dan waktu yang dimiliki oleh guru dalam mengajar.

*Blended learning* sebagai suatu inovasi dalam pembelajaran memiliki prinsip-prinsip yang mampu menjadi daya tarik dalam merancang kegiatan pembelajaran yang lebih baik. Pembelajaran *blended* adalah sistem pembelajaran yang mengkombinasikan pembelajaran asinkronus dan sinkronus sehingga terbentuknya pengalaman belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan (Chaeruman, 2017). Salah satu penyusunan pembelajaran *blended* adalah sistem pembelajaran *blended* PEDATI yang dibuat oleh Uwes Anis Chaeruman. Siklus alur PEDATI adalah pelajari, alami, terapkan, dan evaluasi. Pelajari bisa melalui (teks, audio, video, animasi, simulasi/ games), alami bisa melalui (aktivitas forum diskusi online), evaluasi bisa melalui (quiz dan tes obyektif online), terapkan bisa melalui (penugasan online) (Chaeruman, 2017). Semua siklus alur PEDATI ini ada di menu yang terdapat di *Edmodo* baik itu menu untuk mengupload konten pembelajaran seperti teks, audio, video dll, terdapat forum diskusi online, bisa memberi quiz dan tes secara online, dan penugasan online. Jadi konten *edmodo* cocok dipadukan pada model *blended learning* karena fitur yang



terdapat di *edmodo* sudah sesuai dengan sistem model pembelajaran yang akan digunakan.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Kurniawati (2014) mengemukakan bahwa pemanfaatan media *blended learning* berbasis *edmodo* dinyatakan valid dan praktis sebagai suplemen pembelajaran tatap muka. Valid ditinjau dari karakteristik dan materi media pembelajaran *online*, sedangkan praktis ditinjau dari respon guru dan siswa terhadap penggunaan fitur sistem media *blended learning* berbantuan *edmodo*.

Hasil penelitian lain yang dilakukan oleh Alwan (2017) mengemukakan model *blended learning* memperoleh tingkat kevalidan dan kelayakan dengan kriteria sangat layak didasarkan dari hasil validasi dua ahli materi dan dua ahli model dan respon siswa terhadap kegiatan pembelajaran menggunakan model *blended learning* secara umum mendapat respon positif dari siswa.

Berdasarkan uraian tersebut maka peneliti tertarik untuk mencoba menerapkan konten *e-learning* menggunakan teknologi informasi yang dalam hal ini adalah konten *e-learning* berbasis *edmodo* dengan model *blended learning* dalam mata pelajaran IPA kelas VII di SMPN 1 Seririt dengan penelitian yang berjudul “PENGEMBANGAN KONTEN *E-LEARNING* BERBASIS *BLENDED LEARNING* BERBANTUAN *EDMODO* PADA PEMBELAJARAN IPA KELAS VII DI SMPN 1 SERIRIT ”.

## 1.2 IDENTIFIKASI MASALAH

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan terdapat beberapa masalah yang dapat diidentifikasi, diantaranya:

1. Proses pembelajaran masih dilakukan dengan metode ceramah
2. Pembelajaran cenderung bersifat satu arah yaitu pembelajaran yang berpusat pada guru
3. Terbatasnya waktu pembelajaran tatap muka antara guru dan peserta didik di kelas
4. Kurangnya media pembelajaran
5. Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi untuk pembelajaran belum optimal.

### 1.3 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka adapun yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut :

1. Bagaimana rancangan dan implementasi Pengembangan Konten *E-Learning* Berbasis *Blended Learning* Berbantuan *Edmodo* Pada Pembelajaran IPA Kelas VII di SMPN 1 Seririt?
2. Bagaimana respon guru dan peserta didik terhadap Pengembangan Konten *E-Learning* Berbasis *Blended Learning* Berbantuan *Edmodo* Pada Pembelajaran IPA Kelas VII di SMPN 1 Seririt?

### 1.4 TUJUAN PENELITIAN

Berdasarkan rumusan masalah diatas adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut :

1. Untuk mendeskripsikan rancangan dan implementasi Pengembangan Konten *E-Learning* Berbasis *Blended Learning* Berbantuan *Edmodo* Pada Pembelajaran IPA Kelas VII di SMPN 1 Seririt.
2. Untuk mendeskripsikan respon guru dan peserta didik terhadap Pengembangan Konten *E-Learning* Berbasis *Blended Learning* Berbantuan *Edmodo* Pada Pembelajaran IPA Kelas VII di SMPN 1 Seririt.

### 1.5 BATASAN MASALAH

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

1. Penelitian ini difokuskan pada pengembangan dan pemanfaatan *blended learning* berbantuan *Edmodo*, yaitu memadukan pembelajaran online dengan pembelajaran tatap muka
2. Materi pembelajaran pada *e-learning* ini hanya pada semester 2 (genap) kelas VII di SMPN 1 Seririt
3. Akses guru pada *e-learning* ini dapat memberikan forum diskusi, memberikan materi maupun media, dan memberikan assessment baik berupa tes atau kuis
4. Untuk peserta didik dapat mengunduh tugas, mengerjakan kuis, mengunggah tugas, dan berdiskusi.
5. Penelitian pengembangan ini hanya dilakukan sampai uji coba terbatas yang diujikan selama empat kali pertemuan tatap muka di kelas.

## 1.6 MANFAAT PENELITIAN

Berdasarkan tujuan diatas adapun manfaat dari penelitian ini yaitu sebagai berikut :

### 1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini merupakan hasil dari study ilmiah yang dapat memberikan masukan pemikiran dan ilmu pengetahuan baru terhadap ilmu teknologi informasi pada umumnya dan penggunaan konten *e-learning edmodo* pada khususnya. Selain itu diharapkan dapat dijadikan referensi tambahan untuk pengembangan ilmu pengetahuan terutama dibidang teknologi khususnya dalam konten *e-learning edmodo* terhadap penggunaan konten *elearning edmodo* dalam pembelajaran IPA.

### 2. Manfaat Praktis

#### a. Manfaat Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan memberikan pengetahuan serta pengalaman baru terhadap guru mengenai media dalam kegiatan belajar mengajar yang diharapkan dapat memberikan alternatif media pembelajaran yang bervariasi untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.

#### b. Manfaat Bagi Siswa

Penelitian ini dapat memberikan pengalaman belajar baru kepada siswa, sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam kegiatan belajar mengajar.

#### c. Manfaat Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi sekolah dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan berupa pencapaian prestasi belajar siswa melalui konten *e-learning edmodo* dalam kegiatan belajar mengajar.

d. Manfaat Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat menerapkan secara nyata mengenai segala teori pembelajaran yang didapat dalam perkuliahan serta menambah pengetahuan peneliti dalam berbagai hal khususnya mengenai penerapan konten *e-learning edmodo*.

