

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan menurut Undang-Undang SISDIKNAS no. 2 tahun 2003, adalah sebuah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Menurut kamus besar bahasa indonesia bahwa pendidikan berasal dari kata “didik” dan mendapat imbuhan berupa awalan “pe” dan akhiran “an” yang berarti proses atau cara mendidik. Definisi pendidikan menurut bahasa adalah perubahan tata laku dan sikap seseorang atau sekelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia lewat pelatihan dan pengajaran. Jadi pendidikan adalah sebuah perubahan tingkahlaku seseorang atau sekelompok orang dalam mendewasakan dirinya dengan melalui pelatihan dan pengajaran.

Pembelajaran sangat penting dalam kehidupan manusia, karena pendidikan dapat dijadikan sebagai sumber belajar. Sebelum melaksanakan kegiatan belajar mengajar guru terlebih dahulu mempersiapkan apa yang akan dilaksanakan. Proses pembelajaran yang akan dilaksanakan harus sesuai dengan apa yang sudah direncanakan dan disesuaikan dengan kemampuan siswa. Setelah itu pembuatan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), apa yang akan dilaksanakan saat pembelajaran ada di dalam RPP. Dalam pembuatan RPP di sesuaikan dengan

kemampuan siswa, karakter siswa, dan menggunakan media apa yang sesuai dengan siswa, sehingga saat pembelajaran dapat membantu siswa dalam memahami materi yang disampaikan.

Pada saat pemilihan media pembelajaran harus disesuaikan dengan kebutuhan siswa dan kondisi sekolah. Seperti contohnya SMK Negeri 1 Arosbaya, kondisi sarana dan prasarana cukup memadai yaitu mempunyai laboratorium komputer, tetapi proses pembelajarannya masih menggunakan media yang standar, seperti *slidepowerpoint* dan buku cetak. Komputer yang ada di laboratorium hanya digunakan saat materi praktik saja, tidak digunakan saat proses pembelajaran teori berlangsung. Sehingga siswa kesulitan untuk memahami materi yang disampaikan oleh guru saat berada di ruang kelas karena media yang digunakan *powerpoint* dan buku cetak, dikarenakan buku cetak hanya menyajikan materi dan gambar saja dan membuat siswa mengalami kesulitan dalam mempelajari tentang model OSI (*Open System Interconnection*).

Mata pelajaran jaringan dasar adalah mata pelajaran yang diberikan pada seluruh siswa SMK kelas X jurusan Teknik Komputer Jaringan. Pembelajaran dalam jaringan dasar ini membahas materi tentang pengenalan konsep teknologi jaringan komputer, model OSI, topologi jaringan, media jaringan dan protokol jaringan. Diharapkan setelah mengikuti pelajaran jaringan dasar ini siswa dapat memahami tentang jaringan dasar, sehingga pemahaman tersebut harus dimiliki siswa jurusan Teknik Komputer Jaringan.

Selain itu penggunaan buku cetak dirasa kurang meningkatkan motivasi dan daya tarik belajar siswa didalam kelas. Disatu sisi buku cetak kurang

memfasilitasi dalam mempelajari materi model OSI dan siswa akan merasa cepat bosan jika media yang digunakan oleh guru hanya berupa buku cetak. Hal tersebut tentu akan mengurangi daya tarik siswa dalam pembelajaran dan akan berakibat pada hasil belajar siswa.

SMK Negeri 1 Arosbaya merupakan salah satu sekolah yang memiliki program teknik komputer jaringan. Dalam proses belajar mengajar, model pembelajaran yang digunakan berupa ceramah, diskusi dan tanya jawab. Berdasarkan hasil observasi pada saat PPL 2 yang dilakukan, metode pembelajaran yang selama ini diterapkan belum cukup berdampak pada tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Selama ini media pembelajaran yang digunakan oleh guru kurang efektif sehingga siswa merasa jenuh dan bosan. Sehingga saat pembelajaran berlangsung banyak siswa yang tidak memperhatikan materi yang disampaikan oleh guru. Hal ini juga didukung dengan keterbatasan sumber bahan pembelajaran yang masih menggunakan buku cetak.

Observasi yang dilakukan saat PPL 2 di SMK Negeri 1 Arosbaya, pada siswa kelas X diperoleh hasil observasi bahwa siswa dikelas tersebut kurang memahami mata pelajaran jaringan dasar, karena mata pelajaran jaringan dasar yang cukup sulit dan siswa merasa kesulitan dalam memahami materi tentang model OSI. Dalam hal ini perlu adanya sebuah solusi yang bisa dikembangkan untuk mengatasi masalah proses pembelajaran tersebut, yaitu dengan media pembelajaran yang dapat menyampaikan materi pembelajaran yang mudah dimengerti oleh siswa. Media pembelajaran yang akan digunakan pada

pembelajaran ini adalah *Edmodo* atau yang sering disebut sebagai *facebook* sekolah

Dalam pembelajaran *Edmodo* ini akan menyajikan pembelajaran yang dapat mempermudah pemahaman siswa dalam belajar. dalam media pembelajaran *Edmodo* ini guru tidak hanya menyajikan materi saja tetapi gambar, video , selain itu guru juga bisa memberikan kuis, setelah memberikan materi. Dalam *Edmodo* ini juga guru dapat memberikan tugas yang diberi jangka waktu pengumpulannya, sehingga bisa mengetahui siswa yang tidak mengerjakan atau terlambat untuk mengerjakannya. Guru juga dapat memberikan mirip catatan nilai (*Gradebook*) pada siswa secara manual atau otomatis.

Dengan menggunakan *Edmodo* pada mata pelajaran jaringan dasar ini, guru berharap siswa bisa memahami model OSI dengan benar. Sehingga dapat meningkatkan pemahaman siswa tentang materi yang di sampaikan guru saat pembelajaran. Dalam pembelajaran *Edmodo* ini guru juga berharap hasil belajar siswa lebih meningkat lagi.

Berdasarkan uraian diatas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan menggunakan judul “ **Pengaruh Pembelajaran *E-Learning* berbasis *Edmodo* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar di SMK Negeri 1 Arosbaya**”.

1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana keterlaksanaan pembelajaran *E-learning* menggunakan *Edmodo* ditinjau dari aktivitas guru dan siswa?

2. Bagaimana hasil belajar siswa pada mata pelajaran komputer dan jaringan dasar dengan menggunakan pembelajaran *e-learning* berbasis *edmodo*?
3. Bagaimana pengaruh pembelajaran *e-learning* berbasis *edmodo* terhadap hasil belajar siswa dalam mata pelajaran komputer dan jaringan dasar di SMK Negeri 1 Arosbaya?

1.3 Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui bagaimana keterlaksanaan pembelajaran *E-learning* menggunakan Edmodo ditinjau dari aktivitas guru dan siswa
2. Untuk mengetahui bagaimana hasil belajar siswa pada mata pelajaran komputer dan jaringan dasar dengan menggunakan pembelajaran *E-learning* berbasis Edmodo
3. Untuk mengetahui bagaimana pengaruh pembelajaran *E-learning* berbasis Edmodo terhadap hasil belajar siswa dalam mata pelajaran komputer dan jaringan dasar di SMK Negeri 1 Arosbaya

1.4 Batasan Masalah

Penelitian ini difokuskan pada :

1. Siswa kelas X SMK Negeri 1 Arosbaya, khususnya kelas TKJ A dan TKJ B
2. Mata pelajaran yang digunakan pada penelitian ini adalah Komputer dan Jaringan Dasar, pada materi model OSI
3. Media pembelajaran yang digunakan adalah edmodo, dan media ini hanya bisa digunakan jika terhubung dengan internet
4. Ranah yang digunakan pada penelitian ini adalah ranah kognitif

1.5 Asumsi

Asumsi pada penelitian ini adalah setiap siswa kelas X TKJ dapat menggunakan laboratorium komputer yang bisa terhubung dengan internet, sehingga siswa bisa membuka *edmodo* dan siswa bisa menggunakan pembelajaran *e-learning* berbasis *edmodo* saat pembelajaran berlangsung.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diperoleh dari pembelajaran e-learning berbasis Edmodo ini antara lain:

1. Bagi Siswa

- a. Siswa dapat mengulang kembali materi yang diberikan oleh guru
- b. Siswa yang malu untuk bertanya saat di dalam kelas, bisa bertanya sebanyak mungkin tanpa merasa malu lagi
- c. Menjadikan siswa lebih disiplin dalam mengerjakan atau mengumpulkan tugas
- d. Siswa bisa belajar sesuai dengan minatnya.
- e. Membantu siswa dalam mendapatkan sumber belajar yang luas.

2. Bagi Guru

- a. Guru bisa memberikan penilaian tugas kepada siswa sebagai acuan bagi siswa.
- b. Guru bisa menyimpan bahan pembelajaran untuk siswa saat guru berhalangan untuk hadir.
- c. Guru dapat termotivasi untuk mengembangkan media pembelajaran.

3. Bagi Sekolah

- a. Dihasilkan media pembelajaran yang dapat dijadikan variasi pembelajaran dan meningkatkan kreativitas pengajar maupun peserta didik.
- b. Hasil penelitian ini diharapkan dapat diterapkan pada dunia pendidikan dan memotivasi guru yang lain untuk membuat pembelajaran menggunakan bantuan komputer.
- c. Mendukung pengembangan teknologi yang ada di sekolah.