

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Pada abad ke-20 banyak orang yang berpengaruh dalam dunia pendidikan, mereka merupakan faktor penting untuk dunia pendidikan saat ini, pendidikan yang berlaku sekarang merupakan salah satu pengaruh yang mereka ciptakan. Seperti yang dikatakan oleh Huda (2012, hlm. 3) bahwa:

Salah satu pendidik paling berpengaruh pada awal abad ke-20 adalah seorang filsuf, John Dewey. Ia percaya bahwa pendidikan merupakan sebuah proses dinamis dan berkelanjutan yang bertugas memenuhi kebutuhan siswa dan guru sesuai dengan minat mereka masing-masing. Dewey juga meyakini bahwa pendidikan memiliki tanggung jawab untuk meningkatkan minat siswa, memperluas dan mengembangkan horizon keilmuan mereka, dan membantu mereka agar mampu menjawab tantangan dan gagasan baru di masa mendatang.

Seperti apa yang telah dipaparkan oleh Dewey diatas, pendidikan merupakan hal yang berpengaruh dalam meningkatkan minat dan ilmu siswa untuk masa yang akan mendatang. Pendidikan itu sebuah proses yang berlanjut dari dulu hingga sekarang.

Pendidikan banyak mengalami perubahan dari masa ke masa, seperti yang dikatakan oleh Huda diatas bahwa John Dewey berperan penting dalam dunia pendidikan untuk masa sekarang. Di Indonesia pun pendidikan sudah semakin maju dan mengalami perbaikan demi pendidikan yang lebih baik. Pendapat ini juga dikatakan oleh Rosyada (2007, hlm. 1) bahwa:

Memasuki abad ke-21, isu tentang perbaikan sektor pendidikan di Indonesia mencuat ke permukaan, tidak hanya dalam jalur pendidikan umum, tetapi semua jalur pendidikan yang dikelola oleh beberapa departemen teknis, dengan tuntutan *sosial equity* sangat kuat yang tidak hanya disuarakan oleh departemen terkait sebagai otoritas pengelola jalur pendidikan tersebut, tetapi juga oleh para praktisi dan pengambil kebijakan dalam pembangunan sektor pembinan sumber daya manusia, karena semua jenis, jalur, dan jenjang pendidikan merupakan unsur-unsur yang memberikan kontribusi terhadap rata-rata hasil pendidikan secara nasional.

Pendidikan pun tercipta karena adanya belajar, belajar merupakan hal yang penting didalam pendidikan, sehingga tanpa belajar, pendidikan tidak akan tercipta. Sebagai suatu proses, belajar hampir selalu berada pada tempat yang yang luas

daalm berbagai disiplin ilmu yang berkaitan dengan upaya kependidikan. Pendidikan merupakan usaha yang disengaja oleh orang dewasa kepada anak murid (siswa), dengan tujuan untuk membina mental siswa tersebut sampai tercapainya tujuan, yaitu siswa menjadi lebih baik. Pendidikan itu sama halnya dengan kita menabung uang pada sebuah celengan. Pendapat ini juga di ungkapkan oleh Rosyadi, (2009, hlm.4) bahwa:

Dimana para muridnya adalah celengan dan guru adalah penabungnya. Sementara yang terjadi bukanlah proses komunikasi, tetapi guru menyampaikan pernyataan-pernyataan dan mengisi tabungan ayng diterima dan di ulang patuh oleh para murid. Dalam konsep pendidikan “gaya bank” pengetahuan merupakan sebuah anugerah yang dihibahkan oleh mereka yang menganggap dirinya berpengetahuan kepada mereka yang dianggap tidak memiliki apa-apa.

Pembelajaran merupakan proses untuk menjadikan seseorang belajar, belajar dan pembelajaran itu berkaitan satu sama lain. Pembelajaran adalah usaha mengorganisasikan lingkungan belajar, sehingga memungkinkan siswa melakukan kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran. Pembelajaran yang menggunakan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) termasuk ke dalam jenis pembelajaran yang modern. Misalnya guru menggunakan laptop dan proyektor sebagai media pembelajarannya. Teknologi Informasi dan Komunikasi telah ada sejak zaman dahulu, salah satu contohnya yaitu, manusia purba menggunakan asap untuk memberikan informasi. Teknologi Informasi dan Komunikasi itu 2 padanan yang tidak dapat dipisahkan. Seperti pendapat dari Darmawan (2012, hlm. 45) bahwa:

Teknologi informasi merupakan dasar untuk memahami teknologi komunikasi. Teknologi komunikasi dianggap mencakup pengertian yang lebih luas, termasuk sistem, saluran, perangkat keras dan perangkat lunak dari komunikasi modern. Sedangkan teknologi informasi merupakan bagian dari pengertian teknologi komunikasi. Diantara dua bidang tersebut saling berkaitan satu sama lain, bahkan seringkali digunakan menyebut hal yang sama secara bergantian.

Memasuki abad modern saat ini, pemanfaatan alat TIK sangat diperlukan dalam proses belajar dan juga untuk mengikuti perkembangan teknologi yang pesat. Melalui pemanfaatan TIK kita dapat meningkatkan mutu pendidikan, yaitu dengan cara membuka lebar-lebar terhadap akses ilmu pengetahuan dan penyelenggaraan pendidikan bermutu.

Perkembangan media TIK sangat pesat bahkan penggunaannya sudah menjadi tuntutan hidup manusia modern saat ini, salah satunya adalah perkembangan telepon. Sebagian orang mungkin mengetahui bahwa Alexander Graham Bell merupakan penemu telepon. Namun sepetinya sejarah harus ditulis ulang, bahwa Antonio Santi Giuseppe Meucci lebih dulu menciptakan telepon pada tahun 1849. Perkembangan telepon dari zaman ke zaman sangat terasa, dari mulai telepon dengan kabel hingga tanpa kabel seperti sekarang, yang biasa disebut *smartphone*.

Seiring dengan berkembangnya zaman, teknologi semakin berkembang pesat dengan banyaknya hal-hal baru yang turut menyertai kehidupan manusia di saat ini. Untuk saat ini, satu hal yang marak dikalangan masyarakat dan harus untuk dimiliki adalah *smartphone*. *Smartphone* merupakan “ponsel pintar” yang dibekali dengan berbagai macam fitur serta spesifikasi yang mumpuni. *Smartphone* bisa dibilang menjadi salah satu fenomena yang digilai oleh banyak orang. Banyak orang hobi berganti *smartphone*. Dilain pihak, *smartphone* juga berperan penting dalam banyak aspek di kehidupan manusia.

Guru harus menggunakan banyak metode pada waktu proses mengajar. Variasi metode mengakibatkan penyajian bahan pelajaran lebih menarik perhatian siswa, mudah diterima siswa, dan kelas menjadi hidup, metode penyajian yang selalu sama akan membosankan siswa. Salah satu pendekatan pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru dalam mengajar materi tentang TIK adalah *penggunaan software Edmodo melalui smartphone*.

Edmodo merupakan jaringan sosial yang dapat dimanfaatkan oleh guru dan siswa untuk melaksanakan proses pembelajaran. *Edmodo* juga telah memiliki format *.apk* nya, sehingga software tersebut dapat dibuka melalui *smartphone* dengan *operating system (OS) Android*.

Selain pemanfaatan media TIK diatas, guru pun banyak menggunakan metode pembelajaran yang lain, contohnya Pembelajaran Kooperatif (*Cooperative Learning*) sebagai model pembelajaran kerjasama dalam kelompok, sehingga para siswa dituntut untuk lebih berinteraksi dengan anggota lain untuk saling bertukar

pendapat ataupun menyelesaikan masalah secara bersama. Pernyataan ini pun diperkuat oleh pendapat Solihatin dan Raharjo (2009, hlm. 5) bahwa:

Model *cooperative learning* merupakan suatu model pembelajaran yang membantu siswa dalam mengembangkan pemahaman dan sikapnya sesuai dengan kehidupan nyata di masyarakat, sehingga dengan bekerja secara bersama diantara sesama anggota keolompok akan meningkatkan motivasi, produktivitas, dan perolehan belajar. *Cooperative learning* mendorong peningkatan kemampuan siswa dalam memecahkan berbagai permasalahan yang ditemui selama pembelajaran, siswa dapat bekerja sama dengan siswa yang lain dalam menemukan dan merumuskan alternatif pemecahan terhadap masalah materi pelajaran yang dihadapi.

Cooperative learning ini tidak hanya unggul dalam meningkatkan kerja sama antar siswa, namun juga meningkatkan cara berpikir siswa untuk memecahkan masalah yang diberikan oleh guru pada saat pembelajaran dilakukan. Seperti apa yang dikatakan oleh Isjoni (2007, hlm. 13) bahwa:

Model ini tidak hanya unggul dalam membantu siswa memahami konsep yang sulit, tetapi juga sangat berguna untuk menumbuhkan kemampuan berpikir kritis, bekerja sama, dan membantu teman. Dalam *cooperative learning*, siswa terlibat aktif pada proses pembelajaran sehingga memberikan dampak positif terhadap kualitas interaksi dan komunikasi yang berkualitas, dapat memotivasi siswa untuk meningkatkan prestasi belajarnya.

Agar pembelajaran TIK menjadi pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif, menyenangkan, dan diminati para siswa, dapat dilakukan melalui berbagai cara. Salah satunya yaitu dengan memanfaatkan *software Edmodo* melalui *smartphone* dalam proses pembelajaran. *Smartphone* sebagai media bisa dimanfaatkan dengan mudah oleh guru dan siswa, karena pada saat ini media tersebut mudah didapatkan dan sudah menjadi kebutuhan dalam hidup sehari-hari. Dengan kuasi eksperimen, penelitian ini dapat dengan mudah diterapkan terhadap para siswa. Berdasarkan hasil kegiatan PLP di SMPN 43 Bandung para siswa sudah tak asing lagi dengan media serba bisa, yakni *smartphone*. *Smartphone* ini banyak dipakai oleh warga di sekolah, mulai dari siswa hingga anak dari guru yang terbilang masih kanak-kanak. *Smartphone* ini memang memiliki banyak peran dalam kehidupan sehari-hari, dan juga dampaknya sangat terasa bagi yang menggunakannya, mulai dari bidang bisnis, kesehatan hingga bidang pendidikan. Dari bidang bisnis kita bisa menjual atau memasang iklan produk dengan internet yang ada pada *smartphone*, misalnya menggunakan aplikasi Instagram. Dengan cara upload dan tulis keterangan pada

produk yang akan dijual. Banyak sekali hal yang bisa kita lakukan untuk meningkatkan pengetahuan serta berbagi pengetahuan kepada banyak orang secara cepat. Cara seperti ini biasa dikenal dengan pembelajaran berbasis *online*. Pembelajaran berbasis *online* memang sangat mendukung untuk bisa mendongkrak kemajuan ilmu pengetahuan dengan menggunakan internet sebagai medianya. Seperti pernyataan diatas, pemanfaatan *software Edmodo* melalui *smartphone* bisa dengan mudah diterapkan dalam proses pembelajaran, karena media tersebut lebih sederhana dibandingkan dengan media yang dipakai untuk *e-learning* yaitu *personal computer* (PC).

Hasil belajar pun berpengaruh untuk para siswa setelah proses pembelajaran, karena untuk mengetahui perkembangan sampai di mana hasil yang telah dicapai oleh siswa dalam proses belajar, maka harus dilakukan evaluasi. Untuk menentukan kemajuan yang dicapai maka harus ada kriteria (patokan) yang mengacu pada tujuan yang telah ditentukan sehingga dapat diketahui seberapa besar pengaruh strategi belajar mengajar terhadap keberhasilan belajar siswa. Pernyataan diatas pun sama dengan pendapat yang dipaparkan oleh Surakhmad (1980), hlm. 25) bahwa “hasil belajar siswa bagi kebanyakan orang berarti ulangan, ujian atau tes. Maksud ulangan tersebut ialah untuk memperoleh suatu indek dalam menentukan keberhasilan siswa.”

Para siswa di SMPN 43 tidak pernah melakukan pembelajaran dengan memanfaatkan *software Edmodo* melalui *smartphone* kemampuan guru masih kurang dalam pemanfaatan *smartphone* sebagai media untuk proses pembelajaran, dan kebanyakan guru masih menggunakan metode konvensional pada saat melakukan pembelajaran. Sehingga tidak sedikit siswa mengeluh dan bosan melakukan pembelajaran. Hanya beberapa guru saja yang bisa menggunakan *smartphone*, padahal kemampuan menggunakan teknologi *smartphone* itu sekarang sudah menjadi kebutuhan yang harus bisa dilakukan karena tuntutan perkembangan teknologi yang berkembang pesat. Para siswa pun menjadi keliru untuk memanfaatkan *smartphone*, kebanyakan siswa menggunakan *smartphone* itu hanya untuk mengisi waktu luang pada saat istirahat ataupun tidak ada guru dengan cara foto-foto ataupun bermain game online.

Alternatif pemecahan masalah di atas adalah dengan memanfaatkan *software Edmodo* melalui *smartphone* dalam proses pembelajaran, sehingga memungkinkan siswa menjadi lebih antusias untuk mengikuti proses belajar. Karena para siswa tidak pernah menggunakan media bantuan, seperti *smartphone* untuk membantu mencari informasi atau memecahkan masalah dalam proses pembelajaran.

A. Rumusan Masalah

1. Masalah Umum

Berdasarkan latar belakang penelitian diatas, diajukan masalahnya sebagai berikut:

1. Apakah penggunaan *software Edmodo* melalui *smartphone* lebih efektif daripada *cooperative learning* dalam meningkatkan hasil belajar ranah kognitif siswa mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) tentang perkembangan teknologi informasi dan komunikasi kelas VII di SMPN 43 Bandung?

B. Masalah Khusus

Berdasarkan rumusan masalah umum diatas, diajukan juga masalah khusus, sebagai berikut:

1. Apakah penggunaan *software Edmodo* melalui *smartphone* dapat meningkatkan hasil belajar siswa ranah kognitif aspek pengetahuan (C1) pada mata pelajaran TIK tentang perkembangan teknologi informasi dan komunikasi kelas VII di SMPN 43 Bandung?
2. Apakah penggunaan *software Edmodo* melalui *smartphone* dapat meningkatkan hasil belajar siswa ranah kognitif aspek pemahaman (C2) pada mata pelajaran TIK tentang perkembangan teknologi informasi dan komunikasi kelas VII di SMPN 43 Bandung?

C. Tujuan Penelitian

Secara umum tujuan penelitian ini adalah untuk:

1. Mengetahui apakah penggunaan *software Edmodo* melalui *smartphone* lebih efektif dibandingkan dengan *cooperative learning* dalam meningkatkan hasil

belajar ranah kognitif siswa pada mata pelajaran TIK tentang perkembangan teknologi informasi dan komunikasi kelas VII di SMPN 43 Bandung.

Secara spesifik tujuan penelitian ini adalah untuk :

1. Mengetahui apakah terdapat peningkatan hasil belajar ranah kognitif aspek pengetahuan (C1) siswa dengan menggunakan *software Edmodo* melalui *smartphone* pada mata pelajaran TIK tentang perkembangan teknologi informasi dan komunikasi kelas VII di SMPN 43 Bandung.
2. Mengetahui apakah terdapat peningkatan hasil belajar ranah kognitif aspek pemahaman (C2) siswa dengan menggunakan *software Edmodo* melalui *smartphone* pada mata pelajaran TIK tentang perkembangan teknologi informasi dan komunikasi kelas VII di SMPN 43 Bandung.

D. Manfaat Penelitian

Apabila tujuan penelitian ini tercapai maka penelitian akan memiliki manfaat teoritis dan manfaat praktis, sebagai berikut :

1. Manfaat teoritis

Melalui penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dalam mendapatkan ilmu pengetahuan dan teknologi pembelajaran yang menunjang prestasi siswa menengah pertama.

2. Manfaat praktis

Secara praktis penelitian ini diharapkan dapat memecahkan masalah dalam menggunakan *software Edmodo* melalui *smartphone* terhadap hasil belajar siswa kelas VII, khususnya di lingkungan SMPN 43 Bandung.

- a. Menjelaskan bahwa hasil penelitian bermanfaat memberikan sumbangan pemikiran bagi para siswa untuk memecahkan masalah dengan menggunakan *software Edmodo* melalui *smartphone* dalam proses pembelajaran.
- b. Penelitian ini berguna secara teknis untuk memperbaiki, meningkatkan kualitas belajar, pembelajaran, hingga hasil belajar para siswa.
- c. Penelitian ini bisa menjadikan acuan bagi penggunaan *mobile learning* lainnya

