

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

Pendahuluan merupakan suatu lingkup bahasan yang membahas mengenai dasar-dasar dan latar belakang dari sebuah penelitian. Pada bagian ini, menjelaskan mengenai latar belakang penelitian, identifikasi masalah, tujuan penelitian, manfaat hasil penelitian, batasan masalah dan struktur organisasi skripsi.

### **1.1 Latar Belakang Penelitian**

Dewasa ini perkembangan dunia Teknik Informasi dan Komunikasi (TIK) yang semakin pesat membawa dampak sangat terasa di dunia pendidikan saat ini. Pendidikan pada dasarnya merupakan suatu upaya untuk memberikan pengetahuan, wawasan, keterampilan, dan keahlian tertentu kepada individu guna mengembangkan bakat serta kepribadian mereka khususnya pada Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). J. Melorose (2015) menyatakan bahwa:

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) adalah lembaga pendidikan yang selalu berusaha melakukan perubahan untuk menciptakan generasi muda yang berkualitas, serta memiliki keterampilan dan keahlian yang unggul dibidangnya, sehingga nantinya diharapkan mampu untuk memenuhi tuntutan dunia kerja dan membawa perubahan besar bagi bangsa kearah yang lebih baik.

SMK Negeri 1 Cimahi merupakan sekolah kejuruan yang memiliki jurusan keteknikan yang berada di Kota Cimahi Provinsi Jawa Barat. Menurut kurikulum SMK, mata pelajaran dibagi menjadi tiga sub mata pelajaran yaitu mata pelajaran normatif, adaptif, dan produktif. Salah satu mata pelajaran yang termasuk ke dalam kurikulum SMK yaitu Simulasi Digital. Mata pelajaran Simulasi Digital merupakan klasifikasi mata pelajaran teori dan praktikum pada Kompetensi Keahlian Teknik Elektronika Industri, dengan Standar Kompetensi menguasai kelas maya untuk meningkatkan pemahaman siswa pada mata pelajaran Simulasi Digital.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti selama kegiatan Program Pengalaman Lapangan (PPL) pada semester genap tahun ajaran 2015/2016 di SMK Negeri 1 Cimahi, pada saat itu peneliti melakukan observasi di kelas untuk melihat bagaimana pembelajaran yang dilakukan oleh Guru Mata Pelajaran Simulasi Digital. Dari hasil observasi, peneliti mendapatkan suatu permasalahan dimana sesuai dengan Silabus Mata Pelajaran Simulasi Digital SMK Kelas X, yaitu 3.3 Memahami kelas maya, 4.3 Menyajikan hasil pemahaman kelas maya, 3.4 Menerapkan pembelajaran melalui kelas maya, dan 4.4 menyajikan hasil penerapan melalui kelas maya. Dalam hal ini, siswa harus menyajikan hasil penerapan pembelajaran melalui kelas maya, seperti mengamati fitur-fitur yang terdapat dalam kelas maya, berpartisipasi dalam kelas maya, dan beraktifitas secara aktif di dalam kelas maya. Oleh karena itu, diperlukan adanya suatu pembelajaran *e-learning* sebagai penunjang proses pembelajaran dan tercapainya tujuan pembelajaran pada Mata Pelajaran Simulasi Digital.

*E-learning* sebagai sembarang pengajaran dan pembelajaran yang menggunakan rangkaian elektronik (LAN, WAN, atau internet) untuk menyampaikan isi pembelajaran, interaksi, atau bimbingan (Jaya Kumar C. Koran, 2002; Basori, 2007). Sistem *e-learning* merupakan alat bantu siswa dalam pembelajaran dan menjadi salah satu media pembelajaran yang sangat memungkinkan untuk penyampaian pengetahuan.

Dalam perkembangannya, sistem *e-learning* ini digunakan oleh banyak institusi pendidikan di Indonesia. Di luar negeri seperti Amerika Serikat, *e-learning* telah digunakan di hampir 90% universitas yang memiliki lebih dari 10.000 siswa. Karena urgensinya yang begitu terasa, maka muncullah berbagai macam model pengembangan *e-learning*. Mulai dari hanya sekedar berbasis *powerpoint* di kelas, menuju ke sistem LMS (*Learning Management System*). LMS ini merupakan sistem pengelolaan pembelajaran secara integratif berbasis *website*. Tentu saja dalam pengembangannya dibutuhkan sumber daya yang mengetahui tentang

operasional sistem *e-learning* ini. LMS yang dipakai sampai saat ini sudah banyak macam ragamnya. Mulai dari Moodle, Claroline, Atutor, eFront, Blackboard dan masih banyak yang lainnya (Basori, 2007).

Tapi perlu diingat, penggunaan LMS ini membutuhkan infrastruktur yang tidak sedikit dan perawatan yang berkelanjutan. Tentu saja ini membutuhkan alokasi pendanaan dalam pengelolaannya. Untuk itu diperlukan sistem alternatif yang dapat digunakan untuk pembelajaran *online*, tanpa biaya perawatan yang banyak. Di samping itu juga dibutuhkan pembelajaran yang *user-friendly*, agar pengoperasiannya mudah dan tidak membingungkan bagi yang menggunakannya.

Kemunculan SNS (*Social Network Site*) menjadi salah satu jawaban yang tepat. SNS merupakan *platform* yang menyediakan cara yang mudah dan dapat diakses untuk menghubungkan dan berinteraksi dengan orang lain, berbagi ide dan opini serta menghasilkan umpan balik. Perbedaan utama SNS dengan media tradisional, yaitu SNS memungkinkan interaksi dengan orang lain secara langsung dalam lingkungan virtual. Dalam hal ini, menciptakan media yang berguna dan komunikasi yang menyenangkan, serta dapat membuat orang terlibat terus-menerus.

Edmodo merupakan salah satu bentuk SNS yang *user-friendly*. Keberadaan Edmodo ini sering digambarkan mirip *facebook* untuk sekolah dan dapat berfungsi lebih banyak lagi sesuai dengan kebutuhan. Namun perbedaan yang sangat signifikan dari Edmodo ini, merupakan sebuah *platform* pembelajaran sosial bagi siswa, guru, dan orangtua untuk berkolaborasi, berkomunikasi, berbagi konten, *access homework*, dan melihat nilai. Keuntungan terbesar dari Edmodo dibandingkan dengan jenis SNS lainnya, bahwa Edmodo memiliki persyaratan akademik *inbuilt* untuk penilaian siswa seperti kuis, tugas, dll. Fitur ini benar-benar mendukung pembelajaran dan komunikasi antar guru dan siswanya bahkan ketika mereka berada jauh dari sekolah. Selain itu pada Edmodo, orang tua juga bisa melihat kemajuan akademis anak-anak mereka. Adapun guru,

mereka bisa mendapatkan statistik dari penilaian langsung tanpa harus menghitung manual (Balasubramanian, dkk., 2014).

Adapun berdasarkan permasalahan yang dikemukakan di atas, diperlukannya suatu media pembelajaran yang cocok untuk menunjang proses pembelajaran khususnya pada materi kelas maya mata pelajaran Simulasi Digital. Mengenai hal tersebut, peneliti pun sudah menerapkan pemanfaatan *social learning network* Edmodo pada siswa kelas X Teknik Elektronika Industri yang sekarang sudah naik kelas menjadi XI Teknik Elektronika Industri sebelumnya. Berdasarkan hasil pengamatan data hasil belajar siswa didapat bahwa kelas X TEI A pada saat itu lebih unggul dibandingkan dengan kelas X TEI B. Hal tersebut dapat dilihat berdasarkan nilai rata-rata Ujian Tengah Semester, dimana pada kelas X TEI A dengan jumlah siswa sebanyak 36 siswa, persentase siswa yang belum mencapai KKM sebesar 16,67% dan skor rata-rata yaitu 83,39. Sedangkan pada kelas X TEI B dengan jumlah siswa sebanyak 37 siswa, persentase siswa yang belum mencapai KKM sebesar 75,67% dan skor rata-rata yaitu 69,16. Dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan *social learning network* Edmodo belum bisa dikatakan berhasil karena nilai UTS pada kelas X TEI A dan kelas X TEI B masih banyak siswa yang belum mencapai KKM.

Berdasarkan ulasan penelitian sebelumnya serta melihat asumsi-asumsi permasalahan di atas, peneliti ingin mencoba kembali menerapkan *social learning network* Edmodo pada kelas X Teknik Elektronika Industri A dan X Teknik Elektronika Industri B semester ganjil tahun ajaran 2016/2017 pada mata pelajaran Simulasi Digital khususnya materi Kelas Maya, dengan tujuan apakah pemanfaatan *social learning network* Edmodo ini dapat berhasil diterapkan terhadap kedua kelas dan menghasilkan pencapaian kompetensi sesuai dengan tujuan pembelajaran dalam silabus Mata Pelajaran Simulasi Digital SMK Kelas X, serta pemanfaatan *social learning network* Edmodo ini lebih cocok diterapkan pada siswa dengan karakteristik seperti kelas X TEI A atau karakteristik siswa kelas X TEI B. Selain itu, peneliti juga ingin mengetahui seberapa tinggi tingkat persepsi

siswa terhadap pemanfaatan *social learning network* Edmodo ini. Pemikiran tersebut kemudian dituangkan dalam judul penelitian "Pemanfaatan *Social Learning Network* Edmodo Untuk Mengetahui Pencapaian Kompetensi Siswa Pada Pembelajaran Simulasi Digital di SMK Negeri 1 Cimahi".

## 1.2 Identifikasi Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran yang cocok digunakan dalam mata pelajaran Simulasi Digital khususnya pada materi pokok Kelas Maya.
2. Berdasarkan hasil observasi terhadap kelas X Teknik Elektronika Industri terdahulu, didapat sebanyak 46,57% dari jumlah 73 siswa kurang dari Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 75 dari skala 100.
3. Penggunaan *social learning network* Edmodo di dalam sekolah umumnya belum banyak digunakan karena banyak siswa-siswi yang masih belum mengetahui apa itu *social learning network* Edmodo.

## 1.3 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Adakah perbedaan pencapaian kompetensi siswa terhadap pemanfaatan *Social Learning Network* Edmodo dalam proses pembelajaran Simulasi Digital pada siswa kelas X TEI A dan siswa kelas X TEI B di SMK Negeri 1 Cimahi ?
2. Seberapa tinggi tingkat persepsi siswa terhadap pemanfaatan *Social Learning Network* Edmodo dalam proses pembelajaran Simulasi Digital pada siswa kelas X TEI A dan siswa kelas X TEI B di SMK Negeri 1 Cimahi ?

#### 1.4 Batasan Masalah Penelitian

Untuk menghindari meluasnya masalah yang akan dikaji dalam penelitian ini, maka masalah dalam penelitian ini dibatasi sebagai berikut:

1. Penelitian hanya dilakukan terhadap kelas X Teknik Elektronika Industri A dan X Teknik Elektronika Industri B di SMK Negeri 1 Cimahi.
2. Penelitian hanya dilakukan pada materi pokok Kelas Maya dan mata pelajaran Simulasi Digital, dalam hal ini *social learning network* Edmodo termasuk pada materi pokok Kelas maya.
3. Penelitian ini hanya mengukur hasil belajar siswa pada ranah kognitif.
4. Penelitian ini menggunakan metodologi penelitian *mixed methods*, dalam hal ini difokuska pada metode pendekatan kuantitatif dan pada metode pendekatan kualitatif hanya sebagai pelengkap saja.

#### 1.5 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah, maka tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui perbedaan pencapaian kompetensi siswa terhadap pemanfaatan *Social Learning Network* Edmodo dalam proses pembelajaran Simulasi Digital pada siswa kelas X TEI A dan siswa kelas X TEI B di SMK Negeri 1 Cimahi.
2. Untuk mengetahui seberapa tinggi tingkat persepsi siswa terhadap pemanfaatan *Social Learning Network* Edmodo dalam proses pembelajaran Simulasi Digital pada siswa kelas X TEI A dan siswa kelas X TEI B di SMK Negeri 1 Cimahi.
3. Untuk mengetahui pemanfaatan *Social Learning Network* Edmodo dalam proses pembelajaran Simulasi Digital ini cocok diterapkan pada karakteristik siswa kelas X TEI A atau siswa kelas X TEI B di SMK Negeri 1 Cimahi.

#### 1.6 Manfaat Penelitian

Hasil dari pelaksanaan penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat yang berarti bagi siswa, guru dan sekolah sebagai suatu sistem pendidikan yang mendukung peningkatan proses belajar dan mengajar siswa, diantaranya:

1. Bagi peneliti, penelitian ini akan memberikan pengalaman, wawasan, serta pelajaran yang berharga tentang bagaimana menerapkan strategi belajar mengajar dan menggunakan media pembelajaran yang tepat dalam kegiatan belajar mengajar. Sehingga tujuan dari pembelajaran terutama pada mata pelajaran Simulasi Digital dapat tercapai dengan maksimal, khususnya dalam memanfaatkan *Social Learning Network Edmodo* terhadap pemahaman siswa akan materi sebelum dan sesudah menggunakan *treatment*.
2. Bagi siswa, melalui media pembelajaran ini diharapkan dapat memberikan persepsi siswa yang baik setelah menggunakan *Social Learning Network Edmodo* dalam proses pembelajaran, serta menjadi lebih mudah memahami materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Sehingga, dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan komunikatif.
3. Bagi guru, sebagai bahan pertimbangan dan masukan dalam memilih media pembelajaran yang tepat, sesuai dengan tujuan materi yang akan disampaikan sehingga dapat menjadi solusi dalam mengurangi permasalahan yang muncul pada proses pembelajaran.
4. Hasil penelitian ini, diharapkan dapat menjadi rekomendasi kepala sekolah kepada para guru dalam menggunakan media pembelajaran yang tepat demi tercapainya tujuan pembelajaran dan meningkatnya mutu pendidikan.

### **1.7 Sistematik Penulisan**

Untuk memudahkan pemahaman isi dari penelitian skripsi ini, maka laporan ini dibagi dalam 5 (Lima) bab. Adapun kelima bab tersebut adalah:

## BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab ini mengemukakan tentang latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematik penulisan.

## BAB II KAJIAN PUSTAKA

Pada bab ini menguraikan tentang *Social Learning Network*, Edmodo, pembelajaran, bahan penunjang kegiatan pembelajaran, manfaat *Social Learning Network* Edmodo sebagai penunjang kegiatan pembelajaran siswa, mata pelajaran Simulasi Digital dan Hipotesis Penelitian.

## BAB III METODELOGI PENELITIAN

Pada bab ini menguraikan tentang metode penelitian, desain penelitian, partisipan, populasi dan sampel, instrumen penelitian, prosedur penelitian, dan analisis data.

## BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini laporan hasil penelitian dan pembahasan merupakan bab ke-IV yang menyajikan data dan temuan yang diperoleh dengan menggunakan metode dan prosedur yang telah diuraikan pada bab III, yang terdiri atas latar belakang obyek atau deskripsi obyek, deskripsi data penelitian dan hasil analisis data.

## BAB V SIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini peneliti memberikan kesimpulan dari penelitian yang dilakukan dan saran sebagai tindak lanjut dari simpulan tersebut.