

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Suatu bangsa dan negara akan mencapai suatu kemajuan apabila seluruh masyarakat memiliki tingkat pendidikan yang tinggi. Maka dari itu pendidikan merupakan suatu unsur yang sangat penting bagi kehidupan berbangsa dan bernegara, terutama pada zaman sekarang dimana dunia sedang menghadapi suatu perkembangan global yang mengharuskan para individunya menghadapi suatu persaingan yang sangat kompetitif.

Dalam UUSPN tahun 2003 pasal 1 ayat 1 mengemukakan bahwa, Pendidikan adalah 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.

Merujuk pada pasal diatas peran lembaga pendidikan baik formal dan non-formal dibangun dengan berbagai harapan antara lain dapat memajukan dan meningkatkan kemampuan peserta didik baik secara kognitif, afektif dan psikomotor. Ranah kognitif berisi perilaku yang menekankan aspek intelektual, seperti pengetahuan keterampilan berpikir. Ranah Afektif mencakup perilaku terkait dengan emosi, misalnya perasaan, nilai, minat, motivasi, dan sikap. Sedangkan ranah Psikomotorik berisi perilaku yang menekankan fungsi manipulatif dan keterampilan pada kemampuan fisik. Dengan usaha peningkatan tersebut diharapkan menghasilkan siswa dengan memperoleh hasil sesuai dengan tujuan pendidikan nasional.

Pencapaian prestasi belajar yang memuaskan membutuhkan suatu usaha serta keseriusan dari berbagai pihak yang terlibat di sektor pendidikan, karena sekolah merupakan salah satu dari berbagai lembaga formal yang memiliki tujuan dalam mencapai pendidikan nasional. Dalam mencapai pendidikan nasional tersebut sekolah memiliki peran untuk memberikan berupa ilmu

pengetahuan, unsur nilai agama, norma dan lain-lain kepada para peserta didik, yang mana diharapkan dapat membentuk peserta didik yang berkualitas dan memiliki kompetensi yang unggul.

Sekolah Menengah Kejuruan adalah lembaga formal pendidikan yang memiliki karakteristik berbeda dengan pendidikan formal lainnya. Peran sekolah menengah kejuruan terdapat berbagai macam mata pelajaran yang terbagi menjadi tiga kategori yaitu pelajaran produktif, adaptif dan normatif. Pelajaran produktif merupakan kelompok mata pelajaran yang berfungsi untuk membekali siswa agar memiliki kemampuan produktif pada suatu keahlian tertentu yang relevan dengan tuntutan dan permintaan industri. Program adaptif merupakan kelompok mata pelajaran yang bertujuan untuk membentuk siswa sebagai individu agar memiliki dasar yang kuat untuk berkembang. Dan Program normatif merupakan kelompok mata pelajaran yang bertujuan untuk membentuk siswa sebagai pribadi yang utuh, pribadi yang memiliki norma-norma sebagai makhluk sosial.

Karena Sekolah Menengah Kejuruan memiliki karakteristik yang berbeda dengan Sekolah Menengah Atas, maka setiap siswa Sekolah Menengah Kejuruan dituntut untuk belajar lebih giat dan membutuhkan motivasi yang tinggi. Karena motivasi adalah suatu perubahan energi dalam diri seorang yang ditandai dengan timbulnya perasaan dan reaksi untuk mencapai tujuan. (Mc.Donald dalam Umar Hamarik, 2011, hlm.106).

Namun realitasnya bahwa kebanyakan siswa Sekolah Menengah Kejuruan belum mempunyai motivasi yang optimal. Ada beberapa indikator motivasi belajar seseorang menurut Sudjana (2009, hlm. 61) antara lain minat dan perhatian siswa terhadap pelajaran, semangat siswa untuk melakukan tugas-tugas berikutnya, tanggung jawab siswa dalam mengerjakan tugas-tugas belajarnya, reaksi yang ditunjukkan siswa terhadap stimulus yang diberikan guru, dan rasa senang dan puas dalam mengerjakan tugas yang diberikan.

Pengalaman penulis pada melaksanakan PPL di SMK Sangkuriang 1 Cimahi menunjukkan bahwa indikator minat dan perhatian siswa pada mata pelajaran khususnya mata pelajaran produktif relatif masih rendah. Hal ini

dapat digambarkan dengan hasil rekapitulasi nilai ujian akhir semester mata pelajaran produktif kelas X Administrasi Perkantoran mewakili dari indikator minat dan perhatian terhadap pelajaran, data tersebut sebagai berikut:

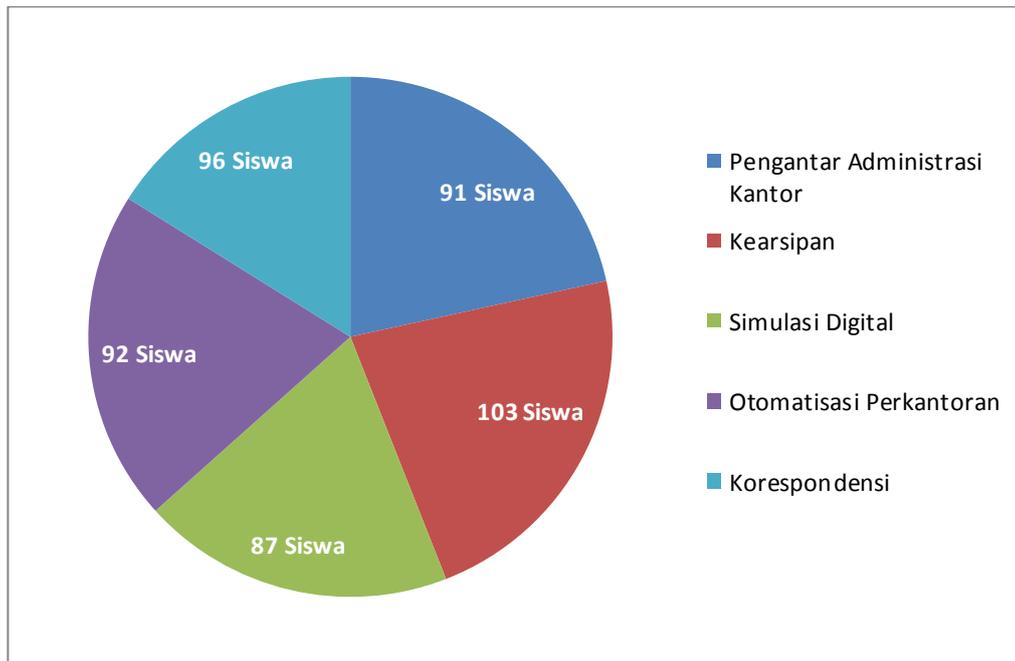
Tabel 1. 1
Rekapitulasi Nilai Ujian Akhir Semester
Kelas X Administrasi Perkantoran Pada Mata Pelajaran Produktif
SMK Sangkuriang 1 Cimahi
Tahun Ajaran 2016/2017

Kelas	KKM	Nilai Mata Pelajaran Produktif di atas KKM (%)					Rata-rata
		Pengantar Administrasi Kantor	Kearsipan	Simulasi Digital	Otomatisasi Perkantoran	Korespondensi	
X AP 1	78	67%	70%	60%	64%	50%	68%
X AP 2	78	64%	81%	62%	69%	69%	71%
X AP 3	78	77%	84%	68%	70%	82%	78%
		69%	78%	63%	68%	67%	72%

Sumber : Data Pra-Penelitian dari Bagian Kurikulum SMK Sangkuriang 1 Cimahi

Data yang dihimpun merupakan dari hasil Ulangan Akhir Sekolah mata pelajaran produktif kelas X Administrasi Perkantoran. Terlihat bahwa masih banyak siswa yang belum mencapai batas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang memiliki batas nilai yaitu 78. Hasil data tersebut menunjukkan bahwa minat dan perhatian siswa terhadap pelajaran masih belum mencapai yang diharapkan.

Indikator lain yaitu tanggung jawab siswa dalam mengerjakan tugasnya rendah hal tersebut dapat digambarkan pada ikut sertanya siswa untuk mengikuti remedial pada mata pelajaran produktif yang belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Hal tersebut dapat digambarkan pada grafik sebagai berikut:

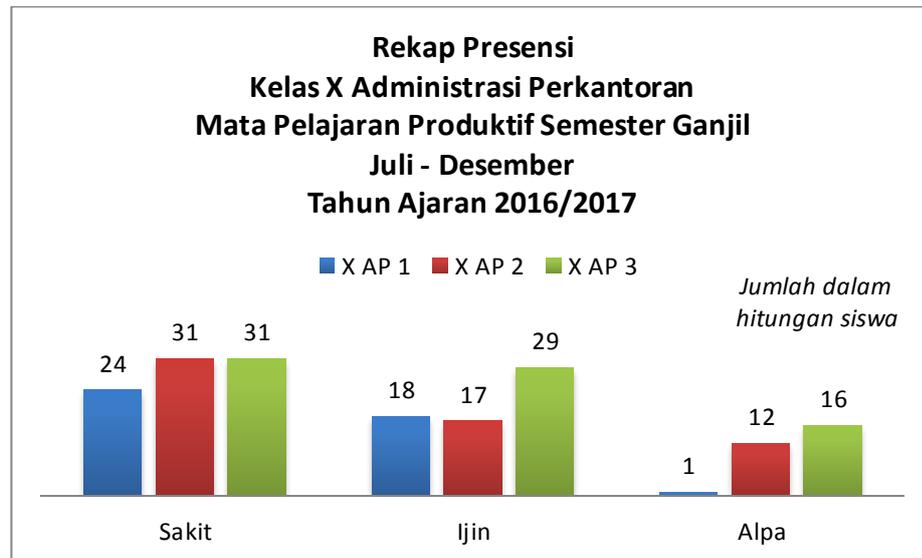


Gambar 1.1
Peserta Remedial Mata Pelajaran Produktif Semester Ganjil
Kelas X Administrasi Perkantoran Pada Mata Pelajaran Produktif
SMK Sangkuriang 1 Cimahi
Tahun Ajaran 2016/2017

Sumber : Data Pra-Penelitian dari Bagian Kurikulum SMK Sangkuriang 1 Cimahi

Data tersebut merupakan banyaknya siswa yang mengikuti remedial dari mata pelajaran produktif. Secara keseluruhan siswa yang berada di kelas X berjumlah 117 siswa dan siswai. Untuk yang mengikuti remedial mata pelajaran produktif dengan rincian mata pelajaran Pengantar Administrasi Perkantoran 91 siswa, Simulasi Digital 87 siswa, Korespondensi 96 siswa, Kearsipan 103 siswa, dan Otomatisasi Perkantoran 92 siswa.

Terdapat indikator semangat siswa yang ditunjukkan rekap presensi, hal tersebut dapat dibuktikan dari gambar presensi kehadiran siswa yang digambarkan pada grafik sebagai berikut:



Gambar 1.2
Rekapitulasi Presensi Semester Ganjil
Kelas X Administrasi Perkantoran Pada Mata Pelajaran Produktif
SMK Sangkuriang 1 Cimahi
Tahun Ajaran 2016/2017

Sumber : Data Pra-Penelitian dari Bagian Kurikulum SMK Sangkuriang 1 Cimahi

Terdapat data presensi siswa dari mata pelajaran produktif kelas X Administrasi Perkantoran SMK Sangkuriang 1 Cimahi. Dari grafik tersebut dijelaskan pada semester ganjil rekapitulasi presensi setiap kelas nya berbeda untuk sakit, ijin dan alpa. Hal tersebut dapat diketahui pada kelas X AP 1 terdapat 24 siswa yang sakit, 18 siswa ijin dan 1 siswa alpa. Selanjutnya kelas X AP 2 sebanyak 31 siswa yang sakit, 17 siswa ijin dan 12 siswa alpa. Dan terakhir kelas X AP 3 sebanyak 31 siswa sakit, 29 siswa ijin dan 16 siswa alpa.

Adanya realitas yang ditunjukkan penulis di atas maka motivasi siswa perlu ditingkatkan bagi siswa kelas X Administrasi Perkantoran SMK Sangkuriang 1 Cimahi.

Banyak yang mempengaruhi motivasi belajar siswa dikelas. Menurut Hamzah B. Uno (2011, hlm.23) motivasi belajar siswa dipengaruhi oleh dua faktor yaitu faktor intrinsik dan ekstrinsik.

Faktor intrinsik yaitu hasrat dan keinginan berhasil dan dorongan kebutuhan belajar dan harapan akan cita-cita. Kemudian faktor ekstrinsik yaitu adanya penghargaan, lingkungan belajar yang kondusif dan kegiatan belajar yang menarik.

Sesuai dengan pendapat Hamzah B. Uno di atas salah satu upaya untuk mempengaruhi motivasi belajar diduga penulis adalah bagaimana sekolah harus menciptakan lingkungan belajar yang kondusif dan menarik.

Dalam hal ini untuk menciptakan belajar yang menarik, guru berupaya untuk menggunakan media pembelajaran bagi siswa. Mengacu untuk menciptakan kegiatan belajar yang menarik, penggunaan media pembelajaran berbasis *Edmodo* merupakan salah satu hal yang perlu diaplikasikan khususnya untuk siswa kelas X Administrasi Perkantoran SMK Sangkuriang 1 Cimahi, karena kemudahannya dalam pengoperasian serta beragamnya fitur yang tersedia. Dengan penggunaannya tersebut diharapkan motivasi belajar siswa dapat meningkat dengan ditunjukkannya dari hasil belajar siswa dan kehadiran siswa.

Beranjak dari teori dan paparan di atas serta untuk memecahkan masalah mengenai Motivasi Belajar siswa tersebut, penulis tertarik lebih jauh untuk meneliti tentang pengaruh pemanfaatan media pembelajaran berbasis *Edmodo* terhadap motivasi belajar yang dituangkan dalam judul “Pengaruh Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis *Edmodo* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas X Administrasi Perkantoran SMK Sangkuriang 1 Cimahi”.

1.2. Identifikasi Masalah

Inti kajian dalam penelitian ini adalah Pengaruh Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis *Edmodo* terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas X Administrasi Perkantoran SMK Sangkuriang 1 Cimahi.

Masalah yang akan dipecahkan dalam penelitian ini, dirumuskan dalam pernyataan masalah (*Problem Statment*) berikut: Rendahnya tingkat hasil belajar dalam pemanfaatan media pembelajaran berbasis *Edmodo* siswa kelas X Administrasi Perkantoran SMK Sangkuriang 1 Cimahi.

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka dapat dirumuskan masalah-masalah penelitian sebagai berikut:

- 1) Bagaimana efektivitas pemanfaatan media pembelajaran berbasis *Edmodo* terhadap motivasi belajar siswa kelas X Administrasi Perkantoran SMK Sangkuriang 1 Cimahi?
- 2) Bagaimana tingkat motivasi belajar siswa dari pemanfaatan media pembelajaran berbasis *Edmodo* terhadap motivasi belajar siswa kelas X Administrasi Perkantoran SMK Sangkuriang 1 Cimahi?
- 3) Adakah pengaruh pemanfaatan media pembelajaran berbasis *Edmodo* terhadap tingkat motivasi belajar siswa kelas X Administrasi Perkantoran SMK Sangkuriang 1 Cimahi?

1.3. Tujuan Penelitian

Secara umum maksud dari tujuan penelitian ini adalah untuk memperoleh informasi yang jelas mengenai pengaruh pemanfaatan media pembelajaran berbasis *Edmodo* terhadap motivasi belajar siswa kelas X Administrasi Perkantoran SMK Sangkuriang 1 Cimahi. Adapun tujuan khusus dari penelitian adalah:

- 1) Mengetahui gambaran efektivitas pemanfaatan media pembelajaran berbasis *Edmodo* siswa kelas X Administrasi Perkantoran SMK Sangkuriang 1 Cimahi.

- 2) Mengetahui gambaran tingkat motivasi belajar siswa dari pemanfaatan media pembelajaran berbasis *Edmodo* siswa kelas X Administrasi Perkantoran SMK Sangkuriang 1 Cimahi.
- 3) Mengetahui adakah pengaruh efektivitas pemanfaatan media pembelajaran berbasis *Edmodo* terhadap tingkat motivasi belajar siswa kelas X Administrasi Perkantoran SMK Sangkuriang 1 Cimahi.

1.4. Manfaat Penelitian

Terdapat suatu upaya untuk mencari kebenaran yang diharapkan maka perlunya suatu usaha penelitian untuk menyelesaikan masalah yang dihadapi. Apabila tujuan penelitian yang telah dikemukakan dapat tercapai peneliti memberikan dua macam kegunaan yaitu kegunaan teoritis dan kegunaan praktis.

- **Kegunaan Teoritis**

Hasil penelitian ini, akan dapat dijadikan studi dan bahan penelitian selanjutnya yang relevan, untuk dapat memperkaya temuan ilmiah yang lain bagi para calon peneliti lainnya dan dapat dijadikan salah satu referensi sebagai kajian lebih mendalam dari hal yang sama agar dapat menghasilkan kembali suatu temuan ilmiah yang lebih luas.

- **Kegunaan Praktis**

- 1) Bahan informasi bagi Prodi Pendidikan Manajemen Perkantoran bagaimana memahami factor yang mempengaruhi rendahnya motivasi belajar dari pemanfaatan media pembelajaran elektronik (*e-learning*), sehingga dapat menciptakan proses pemanfaatan pembelajaran yang efektif agar motivasi belajar siswa meningkat.
- 2) Penerapan pemahaman teoritis yang diperoleh selama di bangku kuliah dalam pembelajaran di kelas dan juga sebagai bahan masukan yang nantinya dapat dimanfaatkan sebagai referensi dalam penelitian.
- 3) Sebagai bahan bagi pembaca atau pihak lain yang membutuhkan informasi dan data yang relevan dari hasil penelitian, khususnya mengenai motivasi siswa.