

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Pendidikan adalah suatu sistem yang didalamnya terdapat proses pembelajaran dimana peserta didik mampu mengembangkan potensi yang dimilikinya. Sejalan dengan adanya hal itu menurut Undang-Undang No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang dimaksud dengan 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. Visi pendidikan nasional adalah terwujudnya sistem pendidikan sebagai pranata sosial yang kuat dan berwibawa untuk memberdayakan semua warga negara Indonesia berkembang menjadi manusia yang berkualitas, sehingga mampu dan proaktif menjawab tantangan zaman yang selalu berubah (Permendiknas No 41 tahun 2007).

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) terdiri dari berbagai macam bidang keahlian sesuai dengan bidang keahlian yang ada di dunia kerja. Semua bidang keahlian di SMK memiliki tujuan yang secara umum mengacu pada Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional pasal 3 mengenai Tujuan Pendidikan Nasional dan penjabaran pasal 15 yang menyebutkan bahwa pendidikan kejuruan merupakan pendidikan menengah yang mempersiapkan peserta didik terutama untuk bekerja dalam bidang tertentu.

Pembelajaran berbasis kompetensi menganut prinsip pembelajaran tuntas untuk penguasaan dalam sikap, pengetahuan, dan keterampilan, sehingga siswa dapat bekerja sesuai dengan kompetensi profesi yang dituntut oleh dunia kerja. Agar siswa bisa belajar secara tuntas, mulai kurikulum SMK tahun 2004

Amar Mahfudin, 2013

Efektifitas Penggunaan Media *Edmodo* Sebagai Kegiatan Penunjang Pembelajaran Dasar Kompetensi Kejuruan Di SMK Negeri 1 Majalengka
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

ditegaskan bahwa dalam proses pembelajaran digunakan prinsip *learning by doing* dan *individualized learning*. *Learning by doing* dapat menjadikan pembelajaran bermakna dan dapat dikembangkan menjadi pembelajaran berbasis produksi. *Individualized learning* memungkinkan siswa belajar dengan kecepatan masing-masing dengan pembelajaran sistem modular.

Pembelajaran merupakan proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Dalam proses pembelajaran selalu dituntut bagaimana bahan pelajaran dari guru bisa dikuasai oleh siswa secara tuntas. Agar materi pelajaran bisa lebih mudah diterima oleh siswa, maka perlu digunakannya beberapa prinsip pengelolaan kelas, penentuan metode belajar, serta penggunaan media pembelajaran yang efektif dan efisien.

Selama ini, model pembelajaran dengan menggunakan metode ceramah dimana guru lebih banyak menyampaikan materi secara lisan yang dibantu fasilitas modul cetak dan papan tulis, masih banyak diterapkan di sekolah-sekolah, sehingga kurangnya daya serap siswa terhadap materi yang disampaikan.

Metode belajar akan sangat mempengaruhi hasil belajar itu sendiri. Berdasarkan masalah diatas, untuk memperoleh proses pembelajaran yang efektif, serta mampu menarik perhatian siswa, maka diperlukan suatu metode pembelajaran yang inovatif, serta mudah difahami oleh siswa. Yaitu dengan menggunakan media pembelajaran, alat peraga yang diminati siswa.

Perkembangan internet semakin hari semakin pesat, hampir semua bidang memanfaatkan internet, termasuk bidang pendidikan. Semakin tingginya penggunaan teknologi maka model pembelajaran pun harus semakin canggih, agar siswa tidak merasa bosan dengan model pembelajaran yang ada.

Sebagaimana dikemukakan oleh Dwi Rani (2012) bahwa “...internet terbukti berpengaruh dan efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa.”

Amar Mahfudin, 2013

Efektifitas Penggunaan Media *Edmodo* Sebagai Kegiatan Penunjang Pembelajaran Dasar Kompetensi Kejuruan Di SMK Negeri 1 Majalengka
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

Edmodo merupakan *social network* berbasis lingkungan sekolah (*school based environment*). Dikembangkan oleh Nicolas Borg and Jeff O'Hara (2008), edmodo ditujukan untuk penggunaan bagi guru, siswa dan orang tua siswa. Tampilan edmodo hampir sama dengan jejaring sosial *facebook*. Situs jejaring sosial *facebook* sudah lumrah dikalangan remaja bahkan anak usia SD pun sudah mengenal apa yang namanya *facebook*.

Menurut Rismayanti (2012 :2) Edmodo adalah *platform* media sosial yang sering digambarkan sebagai *Facebook* untuk sekolah dan dapat berfungsi lebih banyak lagi sesuai dengan kebutuhan. Edmodo merupakan aplikasi yang menarik bagi guru dan siswa dengan elemen sosial yang menyerupai *facebook*, tapi sesungguhnya ada nilai lebih besar dalam aplikasi edukasi berbasis jejaring sosial ini.

Edmodo merupakan bukti pesatnya perkembangan teknologi internet yang ada. Dapat disimpulkan bahwa *edmodo* adalah *platform* media sosial bagi guru dan siswa atau dosen dan mahasiswa yang berfungsi untuk berbagi ide, file agenda kegiatan dan penugasan yang dapat menciptakan interaksi guru dan siswa. Sehingga *edmodo* memungkinkan bisa diterapkan sebagai media pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan, penulis tertarik untuk mengadakan penelitian tentang “Efektivitas Penggunaan Media Edmodo Sebagai Kegiatan Penunjang Pembelajaran Dasar Kompetensi Kejuruan Di SMK Negeri 1 Majalengka”.

1.2 Identifikasi dan Perumusan Penelitian

Penulis perlu mengidentifikasi permasalahan-permasalahan yang timbul dalam penelitian ini, agar menjadi jelas dan terarah. Adapun identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Sebagian siswa jenuh dengan pembelajaran konvensional yang biasa.
2. Kurangnya daya serap dan antusias siswa terhadap materi yang diajarkan guru dikelas.

Amar Mahfudin, 2013

Efektifitas Penggunaan Media *Edmodo* Sebagai Kegiatan Penunjang Pembelajaran Dasar Kompetensi Kejuruan Di SMK Negeri 1 Majalengka
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

3. Hampir rata-rata siswa setiap hari membuka internet.
4. Siswa mengantuk saat pembelajaran berjalan.
5. Suasana pembelajaran kurang aktif.
6. Siswa banyak yang tidak mengumpulkan tugas karena kurang mengerti terhadap materi yang disampaikan.
7. Siswa banyak yang tidak mencatat materi ketika pembelajaran dikelas.
8. Kurangnya antusias siswa terhadap materi yang disampaikan dikelas.

Berdasarkan identifikasi masalah yang dikemukakan, maka permasalahan dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimana gambaran penerapan media penunjang *Edmodo*?
2. Bagaimana gambaran respon siswa terhadap media penunjang *Edmodo* pada pembelajaran Dasar Kompetensi Kejuruan?
3. Bagaimana gambaran hasil belajar siswa terhadap media penunjang *Edmodo* pada pembelajaran Dasar Kompetensi Kejuruan?

Penulis perlu menyederhanakan permasalahan yang telah dirumuskan dan mengingat keterbatasan yang dimiliki penulis maka permasalahan tersebut perlu dibatasi.

Berdasarkan hal tersebut, maka aspek yang diungkap dalam penelitian ini dibatasi yakni Efektivitas yang dimaksud apakah dengan menggunakan media penunjang *Edmodo* ini siswa mendapatkan respon yang baik dalam menyerap materi pelajaran, serta penelitian ini hanya pada mata pelajaran Dasar Kompetensi Kejuruan dengan Standar Kompetensi Menentukan jenis pondasi yang tepat sesuai dengan jenis tanahnya yang sesuai dengan silabus yang dipakai pada tahun ajaran 2012/2013 di Jurusan Teknik Gambar Bangunan SMK Negeri 1 Majalengka.

1.3 Tujuan Penelitian

Sesuai pada rumusan masalah yang ada, maka tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah :

Amar Mahfudin, 2013

Efektifitas Penggunaan Media *Edmodo* Sebagai Kegiatan Penunjang Pembelajaran Dasar Kompetensi Kejuruan Di SMK Negeri 1 Majalengka

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

1. Untuk memperoleh gambaran tentang penerapan media *Edmodo* sebagai kegiatan penunjang pembelajaran DKK di SMK Negeri 1 Majalengka.
2. Untuk mengetahui gambaran tentang respon siswa terhadap media penunjang *Edmodo* pada pembelajaran Dasar Kompetensi Kejuruan.
3. Untuk mengetahui gambaran hasil belajar siswa terhadap media penunjang *Edmodo* pada pembelajaran Dasar Kompetensi Kejuruan.

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian yang dilakukan diantaranya :

1. Bagi siswa, penerapan model pembelajaran dengan media *edmodo* diharapkan mampu memberikan pengalaman kepada siswa untuk belajar aktif, meningkatkan motivasi belajar, mengoptimalkan pembelajaran didalam dan diluar kelas dan dapat meningkatkan hasil belajar.
2. Bagi guru, sebagai bahan masukan guna penyempurnaan dan perbaikan dalam proses pembelajaran dengan mengoptimalkan penggunaan media pembelajaran dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa.
3. Bagi sekolah, hasil penelitian ini dapat dijadikan alternatif penggunaan media pembelajaran pada sekolah tersebut.
4. Bagi peneliti, memperoleh pengalaman langsung dalam mengeksplorasi ilmu dan pelaksanaan pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran menggunakan media *Edmodo*.

1.5 Sistematika Penulisan

Bab I Pendahuluan

Berisi tentang latar belakang, identifikasi dan perumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, sistematika penulisan.

Bab II Kajian Pustaka, Kerangka Pemikiran, Dan Hipotesis Penelitian

Berisi tentang kajian pustaka secara teoritis yaitu tentang teori-teori yang mendukung dan relevan dengan permasalahan penelitian ini dan hipotesis.

Bab III Metode Penelitian

Amar Mahfudin, 2013

Efektifitas Penggunaan Media *Edmodo* Sebagai Kegiatan Penunjang Pembelajaran Dasar Kompetensi Kejuruan Di SMK Negeri 1 Majalengka
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

Berisi tentang metode penelitian, lokasi penelitian, variabel dan paradigma penelitian, data dan sumber data, populasi dan sampel, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian dan pengujian instrumen penelitian, teknik analisis data.

Bab IV Hasil Penelitian Dan Pembahasan

Berisi tentang deskripsi data, hasil analisis data beserta pembahasannya yang diperoleh dalam penelitian.

Bab V Kesimpulan Dan Saran

Berisikan kesimpulan akhir penelitian dan memberikan saran bagi para pengguna hasil penelitian.

