

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan menjadi salah satu tombak dalam mempersiapkan sumber daya manusia agar memiliki kualitas yang baik, di Indonesia saat ini menganut sistem pendidikan nasional yang merujuk pada undang-undang no 20 tahun 2003 pasal 1 ayat 2 yang berbunyi “pendidikan nasional adalah pendidikan yang berdasarkan Pancasila dan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 yang berakar pada nilai-nilai agama kebudayaan nasional Indonesia dan tanggap terhadap tuntutan perubahan zaman”, merujuk pada Undang-undang diatas maka sistem pendidikan di Indonesia ini berupaya untuk memberikan pengetahuan secara akademis, mengasah keterampilan, serta membina sikap positif setiap siswa sejak dasar dengan dicanangkannya wajib belajar selama 12 tahun.

Selain itu upaya pemerintah dalam memajukan pendidikan Indonesia tertuang melalui pengertian pendidikan dalam Pasal 1 ayat (1) Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang selanjutnya ditulis dengan UU Sisdiknas. UU Sisdiknas ini telah menimbulkan dampak yang cukup signifikan terhadap perubahan kurikulum di Indonesia, yang menyatakan:

“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”.

Sejalan dengan itu, lebih ditegaskan lagi pada pasal 3 Undang-undang Sistem pendidikan yang ada di Indonesia juga di sesuaikan dengan perkembangan zaman seperti adanya beberapa perubahan kurikulum yang ada dari waktu ke waktu mulai dari kurikulum 1947, 1952, 1964, 1968, 1975, 1984 (CBSA), 1994, 2004 (KBK), 2006 (KTSP), dan saat ini sistem pendidikan Indonesia menggunakan Kurikulum 2013 yang mengupayakan

agar dalam proses pembelajaran siswa yang lebih memiliki peran yang lebih untuk kreatif, inovatif dan aktif (Tinambuan, D. D (2016). Diakses dari www.wodpres.com).

Selain kurikulum yang selalu mengalami perubahan, pola pembelajaranpun ikut berubah dengan mengikuti perubahan zaman yang ada. Saat ini kita telah masuk pada Revolusi Industri 4.0 yang terdapat pada abad 21, Teknologi informasi yang ada saat ini membuat beragam media pembelajaran dengan harapan dapat memudahkan akses guru dan siswa dalam proses pembelajarannya dan tidak dibatasi oleh ruang dan waktu ataupun dapat kita kenal dengan e-learning, hanya saja pendidikan di Indonesia belum sepenuhnya merata. Masih banyak kendala-kendala yang dihadapi dan menjadi sebuah tantangan tersendiri untuk dapat bersaing pada era yang berbalut teknologi informasi sebagai sarana dasar dalam beragam aktivitas kehidupan manusia.

Revolusi Industri 4.0 menjadi sebuah barometer baru yang selalu dikembangkan, seperti dalam penggunaan teknologi sebagai pengembangan media pembelajaran di sekolah, pengembangan sistem administrasi baik di sekolah ataupun dinas pendidikan untuk memudahkan akses pengumpulan data sekolah dengan menggunakan fitur aplikasi yang selalu dikembangkan guna memudahkan pemakainya contohnya (aplikasi raport elektronik, absen elektronik yang terkoneksi ke Pusat (Dinas Pendidikan) dan lain-lain. Bahkan sudah ada beberapa pengembangan mengenai pola pembelajaran yang menggunakan suatu teknologi kekininan seperti *online class*, dimana *online class* ini sebuah pengembangan yang dibuat untuk pembelajaran jarak jauh atau secara *daring* yang dapat diakses secara langsung contohnya penggunaan aplikasi Ruang Guru, Edmodo, *Google Class Room*, khahoot, dll. Fakta-fakta ini tentu sangat terasa oleh kita bahkan sudah menjadi lumrah, karena kita telah menjadi salah satu bagian sebagai pelaku masyarakat kekinian. Perubahan kurikulum dan pola pembelajaran ini disesuaikan dengan keadaan saat ini, menjadi suatu upaya Indonesia untuk dapat menjadi negara yang lebih baik lagi dan bisa bersaing dengan negara lainnya.

Dina Pujiana, 2020

PEMBELAJARAN BERBASIS E-LEARNING

MENGGUNAKAN EDMODO PADA SISWA SEKOLAH DASAR

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Adapun dampak negatif yang dapat terjadi akibat adanya beberapa pergantian kurikulum dan pola pembelajaran salah satunya akan terjadi naik turunnya hasil belajar siswa dan mungkin akan mempengaruhi prestasi siswa. Hasil belajar siswa dipengaruhi oleh 2 faktor yaitu faktor yang terdapat dalam diri siswa (*intern*) seperti biologis siswa dan faktor dari luar (*ekstern*) seperti pada keluarga, sekolah, dan lingkungan lainnya. Hasil observasi awal yang dilakukan oleh peneliti bahwa beberapa siswa sekolah dasar yang ada pada kelas 3 adalah generasi z ataupun sudah masuk pada generasi alfa dimana siswa ini lahir pada sekitar tahun 2010, 2011, ataupun 2012 yang sangat sudah mengenal adanya teknologi komunikasi seperti *smartphone*. Tetapi banyak diantara mereka yang menggunakan *smartphone* kurang bijak dalam menggunakannya dari pada hal positif seperti belajar dari buku yang ada di internet/*e-book* dan lain-lain maka dari itu perlu adanya penerapan literasi digital pada siswa

Pantauan orang tua dalam penggunaan *smartphone* pada anak – anak masih sangat kurang, dimana anak – anak terkadang dibiarkan untuk menggunakan *smartphone* sendiri tanpa ada pantauan kepada anak – anak hal ini terjadi karena beberapa faktor yang dialami diantaranya sebagian besar orang tua tidak terlalu memantau aktifitas anak – anaknya dalam penggunaan *smartphone* ini dikarenakan masih banyak orang tua yang belum paham terkait baik – buruknya dalam penggunaan *smartphone*, selain itu beberapa pola didik orang tua kepada anak – anaknya yang memang kurang memperhatikan anak – anaknya ini. Dilihat dari hal tersebut tentu peran orang tua sangat penting dalam mengawasi anak – anak yang menggunakan *smartphone*, karena banyak dampak baik dan buruk dalam penggunaan *smartphone* tersebut seperti dapat mengakibatkan penurunan prestasi siswa.

Oleh karena itu perlu adanya pembiasaan yang perlu dilakukan agar anak tidak terlalu terpaku dan terpengaruhi oleh *smartphone*, seperti diadakannya pembelajaran yang berbasis *e-learning* yang diaplikasikan pada *smartphone* dalam rangka membiasakan siswa untuk dapat menggunakan teknologi dengan baik, dan untuk mengetahui hasil belajar

pada siswa sekolah dasar. Maka dari itu peneliti mengambil judul **“PEMBELAJARAN BERBASIS E-LEARNING MENGGUNAKAN EDMODO PADA SISWA SEKOLAH DASAR”**

1.2 Rumusan Masalah

- 1.2.1 Bagaimana efektifitas penerapan *e-learning* berbasis edmodo dalam mengembangkan kemampuan literasi digital pada siswa sekolah dasar?
- 1.2.2 Bagaimana hasil belajar siswa dalam pembelajaran secara konvensional?
- 1.2.3 Bagaimana hasil belajar siswa dalam pembelajaran berbasis e-learning menggunakan edmodo?

1.3 Tujuan Penelitian

Penelitian ini dilakukan guna untuk mempersiapkan siswa agar memiliki salah satu kemampuan yang ada pada kecakapan hidup abad ke 21 serta membekali siswa dalam proses pembelajaran berbasis *E-Learning* dengan menggunakan aplikasi Edmodo. Tujuan diadakan penelitian ini secara khusus adalah:

- 1.3.1 Mengetahui proses literasi digital pada siswa SD dalam pembelajaran berbasis *e-learning* dengan menggunakan aplikasi Edmodo.
- 1.3.2 Mengetahui hasil belajar siswa dalam pembelajaran secara konvensional sebelum diberlakukannya pembelajaran berbasis *e-learning* menggunakan edmodo
- 1.3.3 Mengetahui hasil belajar siswa dalam pembelajaran berbasis *e-learning* menggunakan edmodo.

1.4 Manfaat/signifikansi Penelitian

Adapun hasil dari penelitian ini dapat memberi manfaat bagi semua komponen yang terlibat. Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1.4.1 Bagi Penulis

Untuk membandingkan teori-teori yang diperoleh selama perkuliahan dengan keadaan nyata yang ada di lingkungan masyarakat, serta mencoba memecahkan masalah yang ada pada fenomena perkembangan teknologi saat ini dalam dunia pendidikan khususnya yang bersangkutan dengan

pembelajaran berbasis *e-learning* pada siswa SD menggunakan aplikasi Edmodo. Sebagai tambahan ilmu pengetahuan baik secara teori maupun praktek, serta menjadi sebuah wawasan dan pengalaman yang baru bagi penulis dalam melaksanakan penelitian ini.

1.4.2 Bagi pendidik

Dengan adanya penelitian ini diharapkan menjadi sebuah alternatif dalam proses pembelajaran khususnya dalam pembelajaran berbasis *e-learning* menggunakan aplikasi Edmodo yang mungkin kedepannya dalam pendidikan abad 21 akan lebih banyak penggunaan pembelajaran berbasis *e-learning* lainnya pada siswa SD siswa.

1.4.3 Bagi Siswa

Untuk mempersiapkan siswa dalam menghadapi ruang lingkup kelas masa depan dan memfasilitasi siswa SD agar lebih memiliki wawasan luas terkait pemanfaatan teknologi informasi secara cerdas dan bijak pada abad ke 21, khususnya dalam penggunaan pembelajaran berbasis *e-learning*.

1.4.4 Bagi Orang Tua

Memberikan wawasan tambahan bagi orang tua dalam pemanfaatan teknologi informasi yang ada pada abad ke 21 ini, sehingga dapat mengarahkan anak-anaknya untuk dapat menggunakan teknologi informasi dengan bijak.

1.5 Struktur Organisasi

1.5.1 Bab I. Pendahuluan : berisi latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat/signifikansi penelitian, struktur organisasi.

1.5.2 Bab II. Kajian Pustaka : yang berisi konsep-konsep dan juga teori-teori yang menunjang keberlangsungan dalam pengkajian hasil penelitian. Teori yang dipilih disesuaikan dengan judul yang diteliti. Sehingga dapat mengkaji hubungan teoritis antara variabel yang sudah dipilih.

1.5.3 Bab III. Metode Penelitian : berisi desain penelitian, partisipan dan tempat penelitian, pengumpulan data, analisis data, isu etik.

1.5.4 Bab IV. Temuan Penelitian : yang berisi mengenai pemaparan hasil temuan penelitian yang diambil dari hasil pengolahan data dan analisis

data, serta berisi jawaban pertanyaan yang sudah dirumuskan dan dituangkan dalam bab ini.

1.5.5 Bab V. Simpulan, Implikasi, dan Rekomendasi : yang berisi penyajian mengenai penafsiran dan pemaknaan dari hasil analisis penelitian yang telah dihasilkan melalui analisis dalam temuan penelitian.