

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Saat ini perkembangan teknologi semakin pesat terutama dalam hal peningkatan pembelajaran. Pemanfaatan teknologi *handphone* selama ini tidak hanya terfokus sebagai sarana komunikasi ataupun hiburan, tetapi sudah dimanfaatkan sebagai media pembelajaran. Terbukti dari beberapa penelitian yang memanfaatkan teknologi *handphone* sebagai media pembelajaran.

Perkembangan *handphone* pada saat ini telah memasuki era *smartphone* dengan berbagai kelebihanannya. *Smartphone* hadir dengan berbagai fitur yang menarik yang akan membantu kita layaknya sebuah komputer. Namun saat ini penggunaan *handphone* belum dimanfaatkan secara optimal dalam dunia pendidikan. Terlihat pemanfaatan *smartphone* dalam proses pembelajaran masih sangat minim. Bagi masyarakat umum, khususnya bagi remaja *smartphone* lebih sering digunakan untuk berkirim pesan, *chatting*, serta menyambangi situs-situs jejaring sosial.

Survey yang dilakukan perusahaan terbesar penyedia *web broser* yaitu *opera mini* menyebutkan bahwa *mobile web* yang sering diakses oleh pengguna *Operamini* di Indonesia adalah *facebook.com*, *youtube.com*, *detik.com*, *yahoo.com*, *twitter.com*, *waptrick.com*, *getjar.com* dan *wikipedia.com*. Hasil survey yang sama dilakukan oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) dalam Irawansyah (2014). Hasil survey ini menunjukkan 65% dari jumlah pengguna internet di Indonesia dihasilkan oleh pengguna *mobilesmartphonedan* 66% dari pengakses internet via *mobilesmartphone* tersebut adalah anak muda yang notabene sebagai pelajar. Dari data tersebut dapat kita simpulkan pengguna *smartphone* di Indonesia lebih dari 50% adalah pelajar.

Terkait data yang diliris oleh (APJII), peneliti juga telah melakukan studi pendahuluan terhadap salah satu Sekolah Menengah Atas di Kota Bandung yang

akan diteliti dan diuji. Di sekolah tersebut peneliti menemukan jumlah pengguna *smartphone* hampir sama dengan data survey secara umum yang dilakukan oleh (APJII) yaitu di atas 60% siswa telah menggunakan *smartphone*.

Berikut data pengguna *smartphone* di SMK Pasundan 1 Kota Bandung:

Tabel 1 Pengguna *smartphone* kelas XI SMK 1 Pasundan Bandung

	XI-PS1	XI-PS2	XI-PS3	XI-PS4	XI-API	XI-AP2	XI-AP3	XI-AP4	XI-AK1	XI-AK2	XI-AK3	Total
BlackBerry	11	6	10	7	13	11	6	12	10	8	9	103
Nokia	7	9	9	9	11	10	9	9	12	11	10	106
Android	19	20	16	21	19	17	22	17	18	19	23	211
Iphone	0	1	1	0	0	0	4	1	1	0	0	8
JUMLAH	37	36	36	37	43	38	41	39	41	38	42	428

Data tersebut menunjukkan penggunaan *smartphone* didominasi oleh sistem operasi *android*, data yang diperoleh oleh peneliti tidak berbeda jauh dengan hasil survey yang dilakukan oleh lembaga survey internasional *Statcounter* yang mengemukakan bahwa penggunaan sistem operasi *android* menjadi yang terbanyak digunakan oleh masyarakat Indonesia dengan 37% pengguna, selanjutnya sistem operasi *series40* dengan 24% pengguna, dan sisanya diduduki oleh sistem operasi lainnya seperti sistem operasi *blackberry* dan *IOS*. Sistem operasi *android* memang menjadi tren saat ini, hal ini dikarenakan *android* adalah sistem operasi *mobile* yang berbasis *open source* sehingga aplikasi–aplikasi di *android* dapat digunakan dan dikembangkan sesuai keinginan, selain itu sistem operasi *android* banyak menyediakan aplikasi yang dapat dipergunakan dalam pembelajaran berbasis *mobile*.

Banyaknya *smartphone* yang dimiliki oleh siswa sebenarnya dapat dijadikan sebagai pendukung proses pembelajaran, akan tetapi hal itu jauh dari harapan. Kebanyakan siswa hanya menggunakan *smartphone* sebagai media sosial semata. Dari pengamatan dan wawancara yang dilakukan peneliti terhadap beberapa siswa, memberikan kesimpulan bahwa sangat sedikit dari mereka yang menggunakan *smartphone* dalam menunjang pembelajarannya. Tentunya hal ini

menjadi problematika tersendiri bagi dunia pendidikan, seharusnya perkembangan teknologi dipergunakan untuk menunjang proses pembelajaran. Dengan segala keunggulan yang dimiliki ponsel saat ini, proses pembelajaran pun mampu dilakukan dengan menggunakan perangkat *mobile* atau yang sering disebut *mobilelearning (m-learning)*.

Mobile learning merupakan model pembelajaran yang memanfaatkan TIK. Istilah *mobile learning* merujuk pada penggunaan perangkat genggam seperti PDA, ponsel, laptop, dan perangkat teknologi informasi lainnya, dalam hal ini difokuskan pada perangkat *handphone* (HP). Dengan kata lain, *mobile learning* adalah salah satu model pembelajaran dengan menggunakan *handphone* sebagai sarana pembelajaran. Dengan demikian, *mobile learning* adalah sebuah model pembelajaran yang mengadopsi perkembangan teknologi seluler dan perangkat *handphone*, dimana teknologi ini dapat dimanfaatkan sebagai sebuah media pembelajaran jarak jauh.

Pemanfaatan ponsel juga dalam pembelajaran di Indonesia sebenarnya bukan hal baru. Beberapa penelitian terdahulu telah berhasil dalam pengembangan dan memanfaatkan *mobile learning* dalam proses pembelajaran, seperti yang dilakukan oleh Sri Nugraha (2010) dengan judul penelitian “Pengembangan dan Implementasi *Mobile Learning* Berbasis J2ME untuk Pelajaran Keterampilan Pengolahan Informasi”. Penelitian ini berhasil meningkatkan kemampuan siswa pada mata pelajaran keterampilan pengolahan informasi. Penelitian lain dilakukan oleh Wijayanti (2013) dengan judul “Penggunaan *Mobile Learning* Berbasis Web Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Ranah Kognitif pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi”. Penelitian ini berhasil memanfaatkan perangkat *mobile* dalam proses pembelajaran, hal ini terbukti dari hasil belajar siswa yang meningkat secara signifikan dengan menggunakan model pembelajaran *mobile learning*.

Mengingat banyak hasil yang positif yang dihasilkan oleh peneliti-peneliti terdahulu mengenai *mobile learning*, timbulah asumsi bahwa penelitian yang akan

dilakukan oleh peneliti dengan menggunakan perangkat *mobile* dalam meningkatkan hasil belajar siswa memiliki pijakan yang jelas dan dapat dilaksanakan dengan baik.

Akan tetapi proses pembelajaran menggunakan media *handphone* khususnya di Indonesia tidak berjalan dengan baik, hal ini dikarenakan aplikasi yang dipakai dalam *mobile learning* tidak dapat memenuhi proses intraksi antara pendidik dan peserta didik. Untuk itu proses pembelajaran dengan menggunakan konsep *mobile learning* harus memenuhi beberapa syarat diantaranya dapat memfasilitasi interaksi antara pendidik dan peserta didik, peserta didik dengan peserta didik dan peserta didik dengan bahan ajar. Salah satu model pembelajaran yang dirasa dapat menjawab permasalahan tersebut adalah model pembelajaran *mobile Learning* dengan fungsi dan fitur LMS.

Learning Management System (LMS) adalah suatu fitur atau fungsi yang menjadi andalan dalam memanfaatkan model pembelajaran *mobile learning*. kemampuan yang dimiliki oleh *learning management system* (LMS) diantaranya adalah dapat membuat dan mengolah konten, mengidentifikasi, menilai, melacak kemajuan, mengumpulkan dan menyajikan data untuk mengawasi proses pembelajaran secara keseluruhan. Pengertian lain yang diungkapkan oleh Pandey (2009) "LMS adalah infrastruktur yang mengelola dan memberikan konten, mengidentifikasi, menilai, melacak kemajuan, mengumpulkan dan menyajikan data untuk mengawasi kegiatan pendidikan secara keseluruhan.

Saat ini sudah banyak aplikasi LMS yang bisa dijalankan pada perangkat *mobile*, salah satu aplikasi LMS yang dapat berjalan di perangkat *mobile* adalah aplikasi *edmodo*. Aplikasi ini memiliki banyak kelebihan seperti fitur kelengkapan belajar mengajar, fitur diskusi dan komunikasi, fitur ujian dan penugasan. Dari kemampuan yang dimilikinya *edmodo* diharapkan dapat menjadi media pembelajaran yang dapat diandalkan dan juga sebagai terobosan baru dalam memanfaatkan ponsel dalam dunia pendidikan.

Menurut hasil survey dari situs resmi *edmodo*, saat ini aplikasi *edmodo* merupakan salah satu aplikasi LMS yang sangat populer dan lebih dari 125,000,000 guru dan pelajar saling berhubungan dalam aplikasi ini. Aplikasi *edmodo* dapat berjalan di beberapa sistem operasi *mobile*, salah satunya di sistem operasi *android*.

Dari beberapa survey yang dikemukakan penulis terlihat sebagian besar siswa telah memiliki perangkat *mobile* dengan sistem operasi *android*. Kondisi ini tentunya sangat memungkinkan untuk menggunakan perangkat *mobile* dengan fitur dan fungsi LMS sebagai media pendukung dan juga sebagai suplemen dalam proses pembelajaran, dan pada akhirnya diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa khususnya dalam mata pelajaran Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi (KKPI) di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK).

Mata pelajaran KKPI adalah mata pelajaran yang mempelajari tentang perkembangan Teknologi Informasi dan Teknologi komunikasi. Pada mata pelajaran ini siswa dituntut untuk mengenal, menggunakan, dan merawat peralatan Teknologi Informasi dan Teknologi Komunikasi, serta menggunakan segala potensi yang ada untuk pengembangan kemampuan diri. Untuk itu proses pembelajaran pada mata pelajaran KKPI harus menggunakan berbagai jenis media baik media tradisional maupun media elektronik, penggunaan media pembelajaran yang bervariasi akan menambah kemampuan siswa dalam mengenal dan menggunakan berbagai peralatan teknologi informasi dan komunikasi.

Ketika peneliti melakukan program latihan profesi (PLP) di SMK Pasundan 1 Kota Bandung pada tahun 2012-2013, peneliti melihat proses pembelajaran hanya sebatas menggunakan media presentasi dengan aplikasi *powerpoint* dan aplikasi *articulate engage*. Walaupun aplikasi tersebut memiliki tampilan yang menarik tetapi jika proses pembelajaran hanya menggunakan media presentasi, akan membuat siswa merasa bosan dan disamping itu siswa tidak diarahkan untuk bisa belajar secara mandiri. Keadaan ini akan berdampak kurang baik terhadap hasil belajar siswa, dugaan ini diperkuat dengan temuan peneliti mengenai nilai

rata- rata kelas XI pada mata pelajaran KKPI kompetensi dasar mengoperasikan software aplikasi basis data. Nilai rata-rata siswa adalah 7,2. Nilai tersebut berada di bawah nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 7,3. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1 2Hasil Belajar KKPI SMK Pasundan 1 Kota Bandung

No	Kelas	Rata-Rata Kelas
1	XI Akuntansi 1	7,2
2	XI Akuntansi 2	7,3
3	XI Akuntansi 3	7,1
4	XI Adm Perkantoran 1	7,1
5	XI Adm Perkantoran 2	7,0
6	XI Adm Perkantoran 3	7,5
7	XI Adm Perkantoran 4	7,3
8	XI Pemasaran 1	7,2
9	XI Pemasaran 2	7,1
10	XI Pemasaran 3	7,0
11	XI Pemasaran 4	7,2
Rata-Rata Hasil		7,2
Nilai KKM		7,3

(Berdasarkan studi pendahuluan arsip Bagian Kurikulum SMK Pasundan 1 kota Bandung)

Salah satu cara untuk meningkatkan kualitas belajar siswa pada mata pelajaran KKPI adalah dengan memanfaatkan perangkat teknologi informasi dan komunikasi selain media presentasi yang selama ini dipakai dalam proses pembelajaran. Penggunaan perangkat *mobile* dengan aplikasi LMS *edmododirasatepat* untuk digunakan dalam proses pembelajaran, karena

Andi Ramdani, 2014

Penggunaan Aplikasi Learning Management System (Lms)Edmodo Berbasis Android Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Kkpi

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

penggunaan perangkat *mobile* dengan aplikasi LMS *edmodo* dapat memberikan pengalaman baru mengenai pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi, serta memberikan kesempatan kepada siswa untuk bisa belajar secara lebih mandiri.

Jadi disini peneliti bertujuan untuk memanfaatkan perangkat *mobile* dengan sistem operasi *android* agar dapat digunakan sebagai media pendukung serta suplemen dalam meningkatkan hasil belajar. Peranan *edmodo* adalah sebagai aplikasi LMS yang berjalan di sistem operasi *android* dengan tujuan membantu siswa dalam peningkatan hasil belajar pada mata pelajaran KKPI. Sehingga judul yang akan diambil oleh peneliti adalah “Penggunaan Aplikasi *Learning Management System (LMS) Edmodo* Berbasis *Android* terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran KKPI.”

B. Rumusan Masalah

Permasalahan umum yang ingin dijawab oleh peneliti adalah “apakah terdapat perbedaan hasil belajar siswa antar penggunaan aplikasi *edmodo* berbasis *android* dibandingkan dengan aplikasi *articulate engage* terhadap pada mata pelajaran KKPI?”

Secara lebih rinci permasalahan dalam penelitian ini dapat dirumuskan, sebagai berikut :

1. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar siswa aspek mengingat (*remembering*) antara penggunaan aplikasi *edmodo* berbasis *android* dibandingkan dengan aplikasi *articulate engage* pada mata pelajaran KKPI?
2. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar siswa aspek memahami (*understanding*) antara penggunaan aplikasi *edmodo* berbasis *android* dibandingkan dengan aplikasi *articulate engage* pada mata pelajaran KKPI?
3. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar siswa aspek menerapkan (*application*) antara penggunaan aplikasi *edmodo* berbasis *android* dibandingkan dengan aplikasi *articulate engage* pada mata pelajaran KKPI?

C. Pembatasan Masalah Penelitian

Menyadari akan luasnya persoalan tersebut, maka penelitian ini dibatasi menjadi :

1. Penggunaan media difokuskan pada *mobile learning* (*smartphone* dan *tablet*) berbasis *android*
2. Aplikasi LMS yang digunakan dalam penelitian ini adalah aplikasi *edmodo*
3. Penelitian ini mengambil materi pembahasan Mengoprasikan Sistem Aplikasi Basis Data pada mata pelajaran KKPI
4. Penelitian ini mengambil sampel siswa kelas XI di SMK Pasundan 1 Kota Bandung.

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan dan rumusan masalah yang dipaparkan di atas peneliti bertujuan mengetahui pengaruh penggunaan program aplikasi LMS *edmodo* berbasis *android* dengan aplikasi *Articulate Engage* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi (KKPI)

Secara lebih khusus, tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan dan menganalisis perbedaan hasil belajar aspek mengingat (*remembering*) antara penggunaan aplikasi *edmodo* berbasis *android* dengan aplikasi *articulate engage* pada mata pelajaran KKPI.
2. Mendeskripsikan dan menganalisis perbedaan hasil belajar siswa aspek memahami (*understanding*) antara penggunaan aplikasi *edmodo* berbasis *android* dengan aplikasi *articulate engage* pada mata pelajaran KKPI.
3. Mendeskripsikan dan menganalisis perbedaan hasil belajar siswa aspek menerapkan (*application*) antara penggunaan aplikasi *edmodo* berbasis *android* dengan aplikasi *articulate engage* pada mata pelajaran KKPI.

E. Manfaat Hasil Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan manfaat bagi dunia pendidikan terutama dalam proses peningkatan hasil belajar, selain itu penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat teoritis dan manfaat praktis.

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini sebagai sarana untuk menerapkan secara langsung teori-teori yang diperoleh selama perkuliahan terutama dalam pengembangan media *online* dan pembelajaran jarak jauh.

2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis adalah manfaat yang bersifat terapan dan dapat segera digunakan untuk keperluan praktis. Disini peneliti memaparkan beberapa manfaat praktis dari penelitian ini, yaitu sebagai berikut:

- a. Bagi siswa, membantu meningkatkan proses pembelajaran. Penggunaan *mobile learning* dapat menjadi salah satu alternatif untuk mendukung proses pembelajaran sehingga diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar.
- b. Bagi guru, meningkatkan dan mengoptimalkan kegiatan pembelajaran di dalam dan di luar kelas. Dengan menggunakan aplikasi *Learning Management System (LMS) Edmodo* berbasis *android*, guru dapat memberikan variasi dan inovasi dalam proses pembelajaran, yaitu teknik pengajaran dengan menggunakan media yang dapat dilakukan kapan pun dan dimanapun.
- c. Bagi sekolah, setelah menggunakan aplikasi *Learning Management System (LMS) Edmodo* berbasis *android* diharapkan dapat meningkatnya hasil belajar siswa, sehingga kualitas pembelajaran di sekolah lebih efektif, efisien, dan tentunya dapat memenuhi tujuan kurikulum yang telah ditetapkan.
- d. Bagi Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, penelitian ini diharapkan dapat menambah kajian keilmuan dalam disiplin ilmu Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, khususnya pada aspek Teknologi Pendidikan pada bagian pengembangan media pembelajaran.

Andi Ramdani, 2014

Penggunaan Aplikasi Learning Management System (Lms)Edmodo Berbasis Android Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Kkpi

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

- e. Bagi peneliti, mengetahui peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan aplikasi *Learning Management System (LMS)Edmodo* berbasis *android* dengan yang tidak menggunakan pada mata pelajaran KKPI.
- f. Bagi peneliti selanjutnya, dapat dijadikan bahan rujukan atau bahan kajian lebih lanjut bagi peneliti yang berniat memilih dan memanfaatkan media pembelajaran *mobile*.



Andi Ramdani, 2014

Penggunaan Aplikasi Learning Management System (Lms)Edmodo Berbasis Android Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Kkpi

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