

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan sangat terdampak oleh pandemi yang terjadi saat ini, semua sekolah tidak melakukan pembelajaran tatap muka, karena sesuai dengan arahan pemerintah yang melarang adanya kerumunan ketika masa pandemi, hal itu dilakukan sebagai upaya memutus wabah Virus Covid-19. Menurut Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kota Serang (Dindikbud) (2022), banyak kendala yang terjadi dalam dunia pendidikan di masa pandemi, antara lain: (1) Peran guru, guru dianjurkan untuk berpikir imajinatif dan inovatif saat menyampaikan materi pembelajaran secara online, agar siswa tidak merasa bosan dan kurang menguasai materi; (2) Peran Siswa, siswa diharuskan mampu mengikuti perkembangan teknologi, pembelajaran, dan komunikasi jarak jauh dengan guru; (3) Peran Orang Tua, orang tua diharuskan mendampingi dan memfasilitasi anaknya untuk belajar di rumah seperti belajar pada umumnya di sekolah; (4) Kondisi Pembelajaran di masa pandemi terutama di Kota Serang membuat Dinas Pendidikan dan Kebudayaan (Dindikbud) bersama musyawarah Guru Mata Pelajaran (MGMP) meminta guru membuat RPP cukup satu lembar. Selain itu menerapkan dua metode pembelajaran antara lain dalam jaringan (daring) dan luar jaringan (luring).

Pembelajaran di SMKN 2 Kota Serang-Banten ketika di masa pandemi sudah sesuai dengan arahan Dindikbud yaitu melakukan pembelajaran dalam jaringan. Tentunya ada media yang dapat digunakan untuk membantu proses belajar mengajar, salah satu contohnya yakni *Google Classroom* yang merupakan media *Learning Management System (LMS)*, *Google Classroom* digunakan di banyak disiplin ilmu, termasuk mata pelajaran Konstruksi dan Utilitas Bangunan (KUG). Pada pengamatan yang dilakukan oleh peneliti di pembelajaran mengenai konstruksi dan utilitas gedung siswa mengalami penurunan antusias belajar dikarenakan pembelajaran daring sudah

Ginanjar Wiguna T, 2022

PERBANDINGAN HASIL BELAJAR PADA PEMBELAJARAN E-LEARNING ANTARA MEDIA EDMODO DAN GOOGLE CLASSROOM PADA PEMBELAJARAN KUG-DPIB DI SMKN 2 KOTA SERANG-BANTEN
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

dilakukan selama dua tahun (2019-2021) dengan menggunakan media dalam bentuk *Google classroom* (GCR).

Dengan adanya kebutuhan tersebut, peneliti menawarkan media LMS yaitu *Edmodo* sebagai alternatif media LMS yang sudah dipakai, dengan harapan lebih efektif terhadap hasil belajar terutama pada pembelajaran KUG. Dipilihnya *Edmodo* sebagai alternatif media LMS karena berdasarkan beberapa hasil penelitian yang relevan disebutkan bahwa hasil belajar lebih baik dibandingkan *Google classroom*. Menurut Perusahaan Edmodo (2022), media LMS *Edmodo* sebagai penyedia layanan media sosial yang mendukung sistem pembelajaran online. Pada platform media *Edmodo* untuk LMS, pengajar dan siswa dapat berinteraksi cukup mudah. Beberapa kelebihan dan fitur secara singkat yang ada di media LMS Edmodo yaitu: (1) *Parent Code*. Fitur ini mempunyai fungsi kepada para Orang Tua peserta murid untuk mengawasi anak-anaknya dalam mengikuti tugas kelas, melihat pesan acara kegiatan, dan melacak nilai; (2) *Award Badge*. Fitur ini memberikan motivasi kepada siswa dalam mendapatkan nilai yang lebih baik, karena fitur ini memberikan penghargaan bagi siswa yang mendapatkan nilai diatas rata-rata; (3) *Assignment*. Fitur ini berfungsi untuk Guru dalam memberikan dan menerima tugas dari siswa; (4) *Quiz*. Fitur ini digunakan untuk memberikan ujian, ulangan, atau *pre test* dan *post test*. Fitur ini juga mampu menyimpan soal-soal tersebut yang nantinya bisa dipakai lagi untuk kedepannya; (5) *Library*. Fitur ini berfungsi sebagai penyimpanan dokumen, seperti buku, jurnal, maupun link.

Dengan adanya kebutuhan pembelajaran yang bisa membantu siswa lebih baik dalam hasil belajar, maka penelitian ini penting dilakukan untuk membandingkan media LMS *Edmodo* dan *Google Classroom* dengan harapan media LMS *Edmodo* mampu menjadi alternatif dalam meningkatkan hasil belajar serta efektif dalam pembelajaran *e-learning*.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang tersebut, permasalahan yang dapat diidentifikasi yakni:

1. Dengan adanya Pandemi, Pembelajaran tidak bisa dilakukan secara luring;
2. Kurangnya keragaman media pembelajaran yang digunakan oleh pengajar dan sekolah, menyebabkan siswa terkesan kurang antusias sehingga mengakibatkan menurunnya semangat belajar;
3. Adanya urgensi dalam memilih media LMS Pembelajaran di sekolah yang lebih efektif ketika pembelajaran tidak bisa dilakukan secara luring terutama dimasa Pandemi Covid 19, sehingga siswa menjadi lebih aktif mengikuti proses pembelajaran;
4. Akan lemah posisinya jika dilihat berdasarkan hasil pengamatan peneliti selama di sekolah, terutama pada proses pembelajaran KUG. Peneliti menemukan beberapa hal yang sangat penting dan menjadi masalah untuk diteliti, sehingga mendapatkan penyelesaian berupa :
 - a. Mencoba menggunakan media LMS pembelajaran yang lebih aktif bagi siswa dan guru dalam berkomunikasi;
 - b. Memberikan materi ajar secara cepat, tepat, dan mudah diterima oleh siswa;
 - c. Membuat kuis yang lebih atraktif dalam tiap materi, membuat suasana pembelajaran yang baru untuk kembali menarik minat siswa dalam belajar dan mengerjakan tugas;
 - d. Mendapatkan media LMS yang terbaik untuk bisa digunakan di masa yang mendatang walau nantinya pandemi sudah selesai.

1.3 Batasan Masalah

Agar penelitian ini fokus pada akar masalahnya maka dibatasi pada beberapa hal yaitu :

1. Pembelajaran yang dipilih adalah e learning;
2. Media LMS yang di eksperimenkan adalah *Edmodo* dan *Google Classroom*;
3. Kelas yang menjadi fokus penelitian XI DP 3 sebagai kelas media LMS *Edmodo*. Dan XI DP 4 sebagai kelas media LMS *Google Classroom*;
4. Mata pelajaran yang diteliti termasuk kedalam jenis teori dan praktek;
5. Fitur yang akan digunakan dalam media LMS *Edmodo* dan *Google Classroom*, *Library* sebagai penempatan materi, dan Kuis sebagai *Pre-test* dan *Post test*;
6. Hasil belajar yang diteliti meliputi nilai kognitif (penguasaan konsep) dan afektif (sikap). Nilai kognitif (penguasaan Konsep) diukur melalui perangkat soal dalam bentuk pilihan ganda, dengan isi soal mencakup :
(a) Aspek C1 : mengingat; (b) Aspek C2 : memahami; (c) Aspek C3 : menerapkan; (d) C4 : menganalisis.

Menurut Bloom (1956), angket penilaian diri menjadi nilai afektif dengan skala likert. Nilai kognitif dan afektif dipakai menjadi batasan mengikuti kompetensi dasar 3.9 yang mengimplementasikan prosedur dalam membuat gambar detail plat yang didalamnya hanya mencakup nilai kognitif dan afektif.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang teridentifikasi dan dibatasi tersebut, rumusan permasalahan yang dapat diformulasikan yakni:

1. Bagaimana hasil belajar siswa Kelas XI DP 4 pasca menggunakan media LMS *Google Classroom* untuk mata pelajaran KUG?

2. Bagaimana hasil belajar siswa Kelas XI DP 3 pasca menggunakan media LMS *Edmodo* untuk mata pelajaran KUG?
3. Bagaimana perbandingan hasil belajar pada pembelajaran *e-learning* antara media LMS *Edmodo* dan *Google classroom* untuk mata pelajaran KUG di SMKN 2 Kota Serang, Banten?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan tersebut, tujuan yang hendak dicapai antara lain:

1. Mengetahui hasil belajar siswa untuk mata pelajaran KUG kelas XI DP 4 di SMKN 2 Kota Serang menggunakan media LMS *Google Classroom*.
2. Mengetahui hasil belajar siswa untuk mata pelajaran KUG kelas XI DP 3 di SMKN 2 Kota Serang menggunakan media LMS *Edmodo*.
3. Mengetahui bagaimana perbandingan hasil belajar siswa yang menggunakan media LMS *Edmodo* dengan yang menggunakan *Google Classroom* untuk mata pelajaran KUG di SMKN 2 Kota Serang, Banten.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang didapatkan dari hasil penelitian ini yakni:

1. Manfaat Teoritis
 - a. Memperoleh informasi dan pengetahuan untuk peneliti berikutnya sebagai pengayaan model-model pembelajaran.
 - b. Isi dalam penelitian ini mampu memberikan pandangan baru bagi para peneliti tentang konsep pembelajaran dimasa pandemi.
 - c. Hasil penelitian ini dapat berfungsi sebagai referensi untuk penelitian berikutnya mengenai pengembangan media *e-learning*.
2. Manfaat Praktis
 - a. Untuk Sekolah

Penelitian ini membantu sekolah dalam mengidentifikasi media pembelajaran *Learning Management System* (LMS) yang paling efektif untuk *e-learning*.

b. Untuk Siswa

Penelitian ini membantu menjelaskan ragam media LMS, termasuk *Google Classroom* dan *Edmodo*.

c. Untuk Guru

Penelitian ini dapat memberikan alternatif bagi para guru dalam memilih media pembelajaran.

d. Untuk Peneliti

Penelitian ini dapat dikembangkan agar lebih atraktif terutama pada media LMS *Google Classroom* dan *Edmodo*.

1.7 Struktur Organisasi Penelitian

Struktur organisasi penelitian merupakan rincian tentang isi skripsi, fungsinya sebagai penjelasan dari tiap bab pada skripsi tersebut. Berikut merupakan struktur skripsi yang terdiri dari bab I hingga bab V yaitu :

BAB 1 PENDAHULUAN

Berisi tentang latar belakang masalah; identifikasi masalah; batasan masalah; rumusan masalah; tujuan dan manfaat penelitian terkait “Perbandingan Hasil belajar pada pembelajaran *e-learning* antara media *Edmodo* dan *Google Classroom* untuk pembelajaran KUG DPIB di SMKN 2 Kota Serang-Banten”.

BAB II KAJIAN TEORI

Berisi tentang uraian tinjauan pustaka yang bersumber dari kajian literatur dan teori-teori yang mendukung atau berkaitan dengan skripsi ini.

BAB III METODE PENELITIAN

Berisi metode penelitian secara komprehensif, termasuk pemilihan sampel responden; waktu dan lokasi pelaksanaan penelitian; instrumen penelitian; teknik pengumpulan data; dan teknik analisis data.

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Berisi terkait penjelasan mengenai gambaran umum penelitian, meliputi analisis data, pengolahan data dengan statistik, temuan, dan pembahasan hasil penelitian.

BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

Isi dalam simpulan yaitu jawaban dari rumusan masalah, isi dari implikasi yaitu dampak dari pembelajaran yang mempengaruhi pihak-pihak terkait, dan isi dari rekomendasi yaitu pesan-pesan yang diberikan oleh peneliti terkait dengan hasil penelitian yang bisa ditindak lanjuti oleh peneliti selanjutnya.

LAMPIRAN-LAMPIRAN

Isi dari lampiran-lampiran pada penelitian ini yaitu :

1. Lampiran RPP penelitian.
2. Lampiran Soal Afektif dan Kognitif.
3. Lampiran Uji penelitian.
4. Lampiran *Expert Judgement*.
5. Lampiran jadwal pembelajaran.
6. Lampiran penerimaan PPL.