

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Tujuan pembelajaran adalah merupakan kemampuan (kompetensi) atau sebuah keterampilan yang diharapkan dapat dimiliki oleh siswa setelah mereka melakukan proses pembelajaran tertentu (Sanjaya, 2008: 86). Lebih lanjut lagi, menurut (Sanjaya, 2008: 88) menyatakan bahwa rumusan yang ada pada tujuan pembelajaran harus mengandung ABCD yaitu, *Audience* (siapa yang harus memiliki kemampuan), *Behaviour* (perilaku atau kebiasaan yang bagaimana dapat diharapkan dimiliki), *Condition* (kondisi atau situasi yang sebagaimana subjek dapat menunjukkan kemampuan sebagai hasil belajar yang telah diperoleh) dan *Degree* (kualitas atau kuantitas tingkah laku yang diharapkan dapat dicapai sebagai sebuah batas maksimal).

Melalui proses belajar pembelajaran, guru dituntut mampu membimbing dan memfasilitasi siswa agar mereka dapat memahami kekuatan serta kemampuan yang mereka miliki, untuk selanjutnya dapat memberikan motivasi agar siswa terdorong untuk bekerja dan dapat belajar sebaik mungkin untuk mewujudkan keberhasilan-keberhasilan berdasarkan kemampuan yang dimiliki oleh siswa. Untuk dapat memfasilitasi agar siswa dapat lebih mengenal kemampuannya, maka langkah awal yang perlu dilakukan guru yaitu berusaha mengenal siswanya dengan baik. Guru perlu mengenal lebih mendalam mengenai bakat, minat, motivasi, harapan yang dimiliki oleh siswa serta beberapa dimensi khusus yang dimiliki pribadinya. Dalam kegiatan belajar mengajar, guru dituntut untuk bisa memiliki sikap yang terbuka dan sabar agar dengan hati yang jernih dan rasional dapat memahami peserta didiknya (Drost, 2000: 52).

Menurut (Budiningsih, 2012: 4-5), anak-anak perlu mempersiapkan diri untuk mulai memasuki era demokratisasi yaitu suatu era yang ditandai dengan keragaman perilaku, yaitu dengan cara terlibat dan mengalami secara langsung proses pendemokrasian ketika mereka sedang berada di setting belajar (lingkungan sekolah). Kita perlu melakukan reformasi, redefinisi dan

reorientasi bahkan revolusi terhadap landasan teoritik dan konseptual belajar dan pembelajaran agar lebih mampu menumbuhkembangkan anak-anak bangsa ini untuk lebih menghargai keberagaman.

Menurut (Kristiani, 2016: 3-4), pemanfaatan informasi elektronik untuk proses pembelajaran tidak hanya berlaku bagi individu (khususnya siswa) dalam proses belajar. Dalam posisi kita sebagai guru dapat memanfaatkan fasilitas ini untuk kepentingan memperkaya kemampuan mengajar sehari-hari. *E-learning* merupakan aplikasi internet yang dapat menghubungkan antara pendidik dan peserta didik dalam sebuah ruang belajar online. *E-learning* tercipta untuk mengatasi keterbatasan antara pendidik dan peserta didik, terutama dalam hal waktu, ruang, kondisi dan keadaan (Kristiani, 2016: 11-12).

Mengacu pada teori konstruktivisme, pembelajaran *E-Learning* ini memberi keleluasaan bagi peserta didik untuk dapat melakukan penyerapan materi ajar pada waktu yang dianggap paling tepat oleh peserta didik sesuai dengan keinginannya untuk belajar (Darmawan, 2014: 51-52). Salah satu aplikasi berbasis *e-learning* ini adalah Edmodo, menurut (Basori, 2013: 100) Edmodo merupakan *platform* media sosial yang digambarkan sebagai *facebook* untuk sekolah dan dapat berfungsi lebih banyak dari itu, sesuai dengan kebutuhan yang diinginkan dalam pembelajaran. Edmodo merupakan aplikasi yang menarik bagi guru maupun siswa dengan elemen yang menyerupai *facebook*, tetapi memiliki nilai lebih besar dalam aplikasi edukasi berbasis jejaring sosial ini. Edmodo sangat komprehensif sebagai sebuah *course managemenet system* seperti layaknya *moodle*, dengan *interface* yang menyerupai *facebook* yang merupakan media sosial populer, pengguna tidak akan merasa sulit atau asing dalam menggunakannya. Edmodo juga dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk semua bidang studi yang tidak menggunakan aktivitas dan pengamatan secara langsung, salah satunya adalah IPA.

Motivasi berasal dari kata motif, motivasi dapat diartikan sebagai daya penggerak yang telah aktif. Keaktifan motif ini terjadi hanya pada saat-saat tertentu dimana kebutuhan untuk mencapai tujuan sangat dirasakan atau

didesak. Motivasi merupakan salah satu aspek yang perlu diperhatikan guru agar siswa terlibat aktif dalam kegiatan belajar mengajar (Winkel dalam Sardiman, 2006: 89).

Hasil belajar dalam pendidikan, khususnya dalam proses belajar mengajar mempunyai beberapa fungsi seperti yang diungkapkan W.S. Winkel yang dikutip oleh (Sudjana, 2004: 142) yaitu hasil belajar sebagai lambang pemusatan hasrat keingintahuan, hasil belajar sebagai indikator kualitas dan kuantitas pengetahuan yang telah dikuasai anak didik, hasil belajar sebagai bahan informasi dalam inovasi pendidikan, hasil belajar dapat dijadikan indikator terhadap daya serap kecerdasan pada anak didik dan hasil belajar sebagai indikator *intern* dan *ekstern* dari situasi institusi pendidikan.

Pembelajaran berbasis *e-learning* ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar dan motivasi siswa salah satunya pada materi ekosistem. Ekosistem adalah suatu sistem yang terbentuk oleh hubungan timbal balik yang tidak bisa terpisahkan antara makhluk hidup dengan lingkungan di sekitarnya (Aryulina dan Muslim, 2007: 267). Ekosistem juga disebut sebagai suatu tatanan kesatuan secara utuh dan menyeluruh antara segenap unsur lingkungan hidup yang saling memengaruhi. Dalam mempelajari konsep ekosistem ini diperlukan strategi pembelajaran yang tepat dan menarik agar siswa mendapatkan hasil belajar dan motivasi sesuai dengan yang diharapkan.

Sebelum dilakukan penelitian, peneliti melakukan studi pendahuluan (wawancara) untuk mengetahui permasalahan yang ada di sekolah saat pembelajaran berlangsung salah satunya adalah hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil studi pendahuluan berupa wawancara (lampiran) dengan guru mata pelajaran biologi di kelas X MIPA SMAN 26 Bandung. Metode pembelajaran yang digunakan adalah metode ceramah dan metode diskusi. kriteria ketuntasan minimal atau KKM yang ditetapkan pada setiap materi berbeda-beda, pada materi ekosistem kriteria ketuntasan minimal KKMnya yaitu 60. Hasil belajar siswa pada materi sebelumnya menunjukkan bahwa dari keseluruhan siswa X MIPA 4 dan X MIPA 5 yang berjumlah 66 siswa, 10 siswa mencapai nilai KKM dan 56 siswa belum mencapai nilai KKM, sehingga guru harus mengadakan remedi atau ujian ulang. Penyebab

rendahnya hasil belajar siswa diakibatkan siswa sering merasa kesulitan dalam memahami materi yang dipelajari, peran aktif siswa dalam proses pembelajaran masih belum terlaksana sepenuhnya dan salah satu faktor yang mempengaruhi tercapainya hasil belajar siswa yang baik adalah media pendukung yang menarik dalam penyampaian materi.

Dikutip dari pernyataan ibu Drs. Hj. Edah Jubaedah selaku guru mata pelajaran biologi, bahwa sudah memiliki wacana untuk memanfaatkan media-media yang selama ini sudah dimiliki oleh peserta didik seperti *Smartphone* namun keberadaannya belum digunakan untuk menunjang proses pembelajaran dengan maksimal. Beliau juga menyatakan bahwa aplikasi yang akan digunakan adalah edmodo sesuai dengan hasil workshop tentang sekolah berbasis IT yang dikutinya beberapa bulan silam. Lingkungan di SMAN 26 sudah dilengkapi dengan koneksi internet, terutama dilaboratorium multimedia, sehingga memungkinkan jika pembelajaran menggunakan teknologi diterapkan. Siswa membawa *smartphone* ke sekolah hanya digunakan untuk mengabari kedua orang tuanya, atau sekedar bermain *games* ketika istirahat, adakalanya ia menggunakan untuk mencari referensi di internet namun atas inisiatifnya bukan saran dari guru mata pelajaran. Jadi kesimpulan dari hasil wawancara di atas, media yang sudah memadai namun belum digunakan secara maksimal untuk belajar.

Media pembelajaran ini merupakan alat untuk menyampaikan suatu materi agar dapat menghasilkan pemahaman yang dapat diserap oleh siswa dengan baik. Selama ini masih banyak guru yang hanya menyampaikan materi dengan metode konvensional. Metode konvensional atau ceramah ini memang metode yang baik dalam menyampaikan materi pada saat proses pembelajaran, tetapi selama proses pembelajaran berlangsung guru hanya menyampaikan materi tanpa melihat kejenuhan yang ada pada siswa saat penyampaian materi tersebut. Kondisi tersebut akan mempengaruhi hasil belajar siswa secara keseluruhan.

Untuk mengatasi hal tersebut guru harus mempunyai terobosan terbaru dalam penyampaian materi agar siswa tidak terlihat bosan dalam proses pembelajaran, yaitu dengan adanya media dalam penyampaian materi. Media

tersebut berupa media berbasis internet salah satunya media edmodo, yang dapat diakses oleh siswa maupun guru kapanpun dan dimanapun berada. Menurut (Kurniawan, 2015: 67) menyatakan kesesuaian antara gaya belajar dengan media yang dipilih akan menentukan minat, motivasi, serta kemudahan belajar siswa. Penggunaan media edmodo dalam pembelajaran biologi materi ekosistem ini belum pernah digunakan pada kelas X MIPA 4 dan X MIPA 5 di SMAN 26 Bandung, dengan digunakannya media edmodo diharapkan peserta didik akan lebih semangat belajar karena peserta didik lebih suka belajar menggunakan media elektronik. Dalam penelitian ini peneliti mengambil kelas X MIPA 4 dan X MIPA 5 untuk penelitian. Peneliti hanya mengambil sampel di dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol, yaitu kelas eksperimen menggunakan media edmodo pada saat pembelajaran sedangkan kelas kontrol menggunakan metode konvensional.

Berdasarkan hasil penelitian (Nee, 2014: 37) penciptaan jaringan pendidikan sebagai pengajaran tambahan dan alat belajar adalah lompatan besar dari evolusi teknologi di dunia pendidikan tanpa batas. Pada penelitian (Daulay dkk, 2016: 265) menyimpulkan bahwa terdapat pengaruh positif pada *e-learning* berbasis edmodo dan motivasi belajar terhadap hasil belajar IPA biologi dan retensi siswa. Selanjutnya pada penelitian (Royani dkk, 2018: 4) tentang pengaruh media edmodo sebagai basis *e-learning* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPA juga mempunyai pengaruh yang berbeda jika dilihat dari nilai mean yang diperoleh, hal ini berarti media edmodo sebagai *e-learning* berpengaruh terhadap hasil belajar dan motivasi belajar siswa karena pembelajaran dengan menggunakan media edmodo memberikan pengalaman baru secara langsung kepada siswa.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, dilakukan penelitian yang berjudul “Pengaruh Media Edmodo Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Ekosistem”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas maka munculah bentuk rumusan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana keterlaksanaan proses belajar mengajar menggunakan media edmodo pada materi ekosistem?
2. Bagaimana pengaruh media edmodo berbasis *e-learning* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi ekosistem?
3. Bagaimana motivasi siswa terhadap pembelajaran biologi pada materi ekosistem dengan menggunakan media edmodo berbasis *e-learning*?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk :

1. Untuk mendeskripsikan keterlaksanaan proses belajar mengajar dengan menggunakan media edmodo pada materi ekosistem.
2. Untuk menganalisis perbandingan pengaruh media edmodo berbasis *e-learning* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi ekosistem.
3. Untuk mendeskripsikan motivasi siswa terhadap pembelajaran biologi pada materi ekosistem dengan menggunakan media edmodo berbasis *e-learning*.

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang bermanfaat bagi pengembangan pelajaran biologi antara lain :

1. Bagi Siswa
 - a. Memberikan kesempatan kepada siswa untuk memperoleh informasi lebih banyak mengenai materi biologi.
 - b. Dalam proses belajar menggunakan media edmodo berbasis *e-learning* memungkinkan siswa dapat belajar dengan menyenangkan dan meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran.

2. Bagi Guru

- a. Guru dapat menemukan media pembelajaran yang sesuai dengan pencapaian tujuan pendidikan.
- b. Memberikan informasi bagi guru untuk menggunakan media Edmodo sebagai salah satu alternatif media dalam proses belajar mengajar biologi.

3. Bagi peneliti

- a. Dapat menambah wawasan tentang media edmodo berbasis *e-learning* dan pengaruhnya terhadap motivasi dan hasil belajar siswa.
- b. Temuan dalam penelitian ini dapat digunakan sebagai langkah awal untuk kegiatan penelitian lebih lanjut.

E. Kerangka Pemikiran

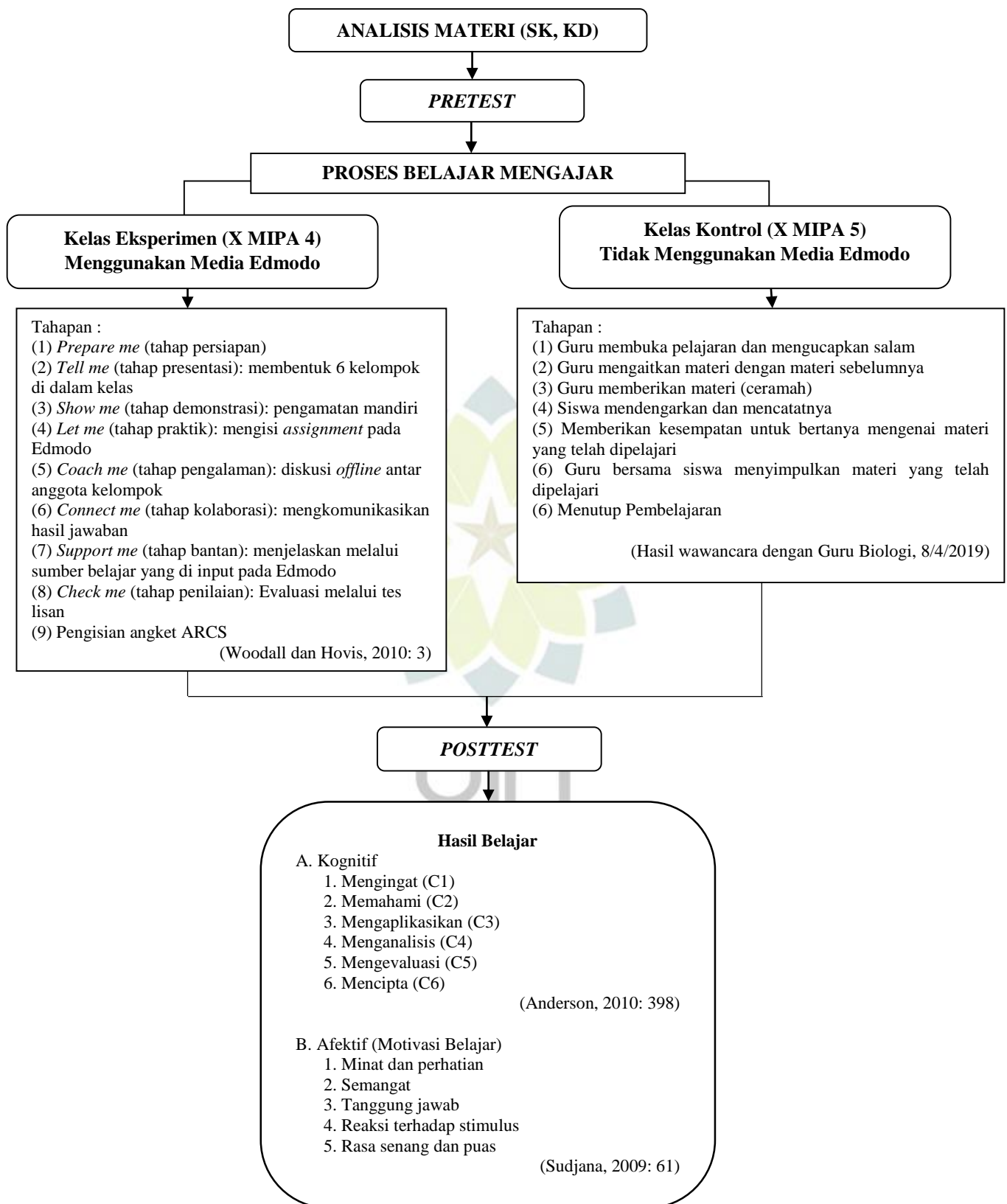
Perubahan sistem pembelajaran yang perkembangan yang cukup pesat seiring dengan perkembangan zaman, teknologi informasi dan komunikasi yang telah membawa perubahan sangat besar bagi kemajuan dunia pendidikan. Seiring dengan perkembangan metode pembelajaran juga banyak mengalami perubahan, baik media pembelajaran, metode pembelajaran secara personal, ataupun proses pembelajaran. Sistem belajar secara konvensional dirasa suatu ketidakefektifan, sebab dengan perkembangan zaman, pertukaran informasi menjadi cepat dan instan sehingga institusi yang menggunakan sistem tradisional ini akan tertinggal dengan perkembangan teknologi yang semakin pesat (Aunurrahman, 2014: 229).

Seiring dengan perkembangan zaman media pembelajaran berbasis internet ini adalah salah satu alat yang dapat membantu proses belajar mengajar untuk dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik. Sehingga media ini merupakan salah satu alat bantu yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar dari guru ke peserta didik agar dapat memudahkan peserta didik dalam menerima suatu materi salah satunya materi dalam pembelajaran biologi, maupun mempermudah guru dalam menyampaikan suatu materi atau bahan ajar (Kustandi dan Sutjipto, 2011: 9). Peran media pembelajaran interaktif yang berbasis internet dan web memiliki potensi

besar untuk merangsang peserta didik untuk dapat merespon positif materi pembelajaran materi pembelajaran yang disampaikan, sehingga media pembelajaran berbasis internet edmodo ini diharapkan menjadi media yang bisa memotivasi peserta didik dalam belajar sehingga hasil belajar peserta didik akan lebih meningkat.

Peranan media pembelajaran ini sebagai media untuk menciptakan proses belajar mengajar dikelas sehingga tercipta interaksi edukatif dan komunikatif. Dalam interaksi ini, guru berperan sebagai pembimbing, sedangkan siswa adalah yang di bimbing. Media pembelajaran yang digunakan pada penelitian ini adalah aplikasi edmodo berbasis *e-learning* dengan langkah-langkah pembelajaran yang sesuai dengan media yang digunakan. Dalam penelitian ini peneliti mengambil dua kelas yaitu kelas X MIPA 4 (sebagai kelas eksperimen) dan kelas X MIPA 5 (sebagai kelas kontrol), hasil belajar pada penelitian ini adalah hasil belajar pada ranah kognitif dan afektif yaitu motivasi belajar siswa dengan pemberian angket motivasi ARCS. Hasil belajar diukur melalui tes hasil belajar untuk mengetahui keefektifan penerapan media pembelajaran, tes hasil belajar berbentuk *pretest* (tes awal) dan soal *posttest* yang digunakan identik dengan soal *pretest*.





Gambar 1. 1
Kerangka Pemikiran

F. Hipotesis

Bedasarkan kerangka pikir di atas, hipotesis dasar yang diajukan yaitu sebagai berikut “Pengaruh media edmodo berbasis *e-learning* terhadap hasil belajar siswa pada materi ekosistem”. Adapun hipotesis statistiknya dapat dirumuskan sebagai berikut:

H₀ : Penggunaan media edmodo berbasis *e-learning* tidak berpengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada materi ekosistem.

H_a : Penggunaan media edmodo berbasis *e-learning* berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa pada materi ekosistem.

Hipotesis statistik yang digunakan dalam penelitian ini adalah :

$t_{hitung} > t_{tabel}$, maka H_a diterima dan H₀ ditolak.

$t_{hitung} < t_{tabel}$, maka H₀ diterima dan H_a ditolak.

G. Hasil Penelitian Yang Relevan

Hasil penelitian terdahulu dalam penelitian ini merupakan hasil penelitian yang relevan yang telah dilakukan sebelum penelitian ini. Penelitian terdahulu bertujuan untuk mendukung penelitian yang akan dilakukan. Penelitian terdahulu yang telah dilakukan sebelumnya, sebagai berikut.

Pada penelitian (Daulay dkk, 2016: 265) diperoleh hasil belajar berdasarkan tingkat motivasi belajar siswa pada materi peredaran darah yang dibelajarkan dengan model pembelajaran *blended learning* berbasis *edmodo*, yaitu: (1) yang memiliki motivasi tinggi sebesar $78,83 \pm 4,75$ ($X \pm SD$); dan (2) yang memiliki motivasi rendah sebesar $66,00 \pm 5,16$. Sedangkan hasil belajar berdasarkan tingkat motivasi belajar siswa pada materi peredaran darah yang dibelajarkan dengan model pembelajaran langsung (1) yang memiliki motivasi tinggi sebesar $59,17 \pm 9,93$; dan (2) yang memiliki motivasi rendah sebesar $52,00 \pm 11,77$. Penelitian ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran *blended learning*

berbasis *edmodo* memiliki hasil belajar yang lebih baik dibanding dengan pembelajaran langsung (konvensional).

Pada penelitian (Jumaeroh, 2019: 89) menunjukkan bahwa penggunaan Edmodo sangat membantu proses pembelajaran siswa, mudah diakses dimana saja dan kapan saja. Hasil uji korelasi menunjukkan adanya hubungan yang cukup signifikansi sebesar 0,453 antar variabel yang dihubungkan dan terdapat pengaruh sebesar 20,5% antara dua variabel pada hasil uji regresi linier sederhana dengan nilai signifikansi sebesar 0,015. Sehingga dapat disimpulkan bahwa adanya pengaruh media Edmodo dengan model pembelajaran *Discovery Learning* terhadap hasil belajar IPA materi tekanan pada zat siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Salatiga.

Pada penelitian (Anwar, 2017: 71) diperoleh hasil analisis statistik untuk minat belajar siswa yang menunjukkan bahwa t-hitung yang diperoleh sebesar 7,142 dan t-tabel sebesar 2,00, untuk hasil belajar menunjukkan bahwa t-hitung yang diperoleh sebesar 4,94 dan t-tabel sebesar 2,00. Sehingga t-hitung > t-tabel. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan minat dan hasil belajar siswa pada materi fisika yang signifikan antara siswa yang melakukan pembelajaran dengan media Edmodo dan yang tidak melakukan pembelajaran dengan media Edmodo pada kelas XI IPA SMAN 1 Tanete Rilau.

Pada penelitian (Herlambank, 2015: 78) Hasil penelitian menunjukan bahwa: (1) tingkat penggunaan media pembelajaran edmodo dalam kategori tinggi sebesar 5%, dalam kategori sedang sebesar 29%, dalam kategori rendah sebesar 54%, dan dalam kategori sangat rendah sebesar 12%. Hasil belajar siswa pada pelajaran simulasi digital dalam kategori kompeten sebesar 36% dan kategori tidak kompeten sebesar 64%; dan (2) tidak ada hubungan antara penggunaan media pembelajaran edmodo dengan hasil belajar siswa pada pelajaran simulasi digital berdasarkan hasil Uji Korelasi *Product Moment* yang diperoleh ($0,016 < 0,189$), serta nilai signifikansi $P > (0,872 > 0,05)$ yang menunjukkan bahwa media pembelajaran edmodo berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa.

Pada penelitian (Royani, 2018: 4) tentang pengaruh media edmodo sebagai basis *e-learning* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPA juga mempunyai pengaruh yang berbeda jika dilihat dari nilai mean yang diperoleh, pada kelas eksperimen adalah 79 sedangkan kelas kontrol 71. Pada data *posttest* diperoleh nilai rata-rata untuk kelas eksperimen sebesar 83,3 dan kelas kontrol sebesar 74. Hal ini berarti media edmodo sebagai *e-learning* berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPA untuk siswa SMP kelas VII karena pembelajaran dengan menggunakan media edmodo memberikan pengalaman baru secara langsung kepada siswa.

