

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Penelitian**

Hasil belajar menjadi salah satu faktor utama yang menentukan keberhasilan dalam sebuah pembelajaran. Proses belajar yang dilakukan untuk mendapatkan hasil belajar yang diharapkan haruslah memenuhi standar kebutuhan siswa diantaranya penggunaan media yang diperlukan untuk mempermudah dalam mengakses materi agar bisa dapat di pelajari dimanapun dan kapan pun. Di beberapa sekolah, termasuk di SMA Negeri 3 Banjar materi pembelajaran masih disajikan secara tatap muka, baik secara verbal maupun nonverbal, dan penggunaan teknologi di sekolah seperti komputer dan perangkat multimedia lainnya hanya terbatas pada materi pembelajaran yang membutuhkannya.

Kurangnya interaksi antara guru dan siswa pada setiap pertemuan tatap muka, yang menyebabkan banyak siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi pelajaran, serta proses belajar mengajar yang dibatasi oleh waktu untuk setiap pertemuan antara guru dan siswa, biasanya menjadi masalah yang dihadapi oleh beberapa sekolah. Dengan keterbatasan tersebut membuat hasil belajar yang didapatkan siswa menjadi tidak terarah dan membuat capaian yang di harapkan oleh guru dalam pembelajaran PAI menjadi sulit tercapai. Banyak fenomena siswa yang terlambat dalam mengumpulkan tugas dan juga absen dalam kegiatan pembelajaran yang membuat prestasi siswa menjadi anjlok.

Untuk menjawab kebutuhan siswa sekolah menengah atas (SMA) sebagai remaja, diperlukan teknik dan strategi pembelajaran yang dapat membangkitkan minat dan semangat siswa yang memicu peningkatan hasil belajar. Guru harus memberikan penyajian materi yang lebih dekat dengan peristiwa aktual dan nyata dalam kehidupan sehari-hari siswa saat mengajar topik PAI yang membutuhkan pengetahuan tentang berbagai sumber dasar hukum, dalil, sejarah, sosial dan budaya.

Salah satu strategi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran adalah dengan menggunakan media dan teknik pembelajaran yang dipilih oleh pengajar. Sangat penting untuk menggunakan metode dan pendekatan pembelajaran yang sesuai di sekolah untuk membuat komunikasi dan interaksi antara pengajar dan siswa lebih berhasil dalam proses pendidikan dan pengajaran (Hamalik, 2001).

Hampir setiap hari di media sosial ada drama pembelajaran jarak jauh atau sering disebut belajar *online* dari rumah masing-masing. Salah satu masalah yang sering terdengar adalah keuangan keluarga yang jebol akibat membeli kuota untuk mengakses media pembelajaran.

Satu anak apabila setiap hari sekolah tatap muka online sebulannya dapat menghabiskan di atas 150 ribu. Bagaimana apabila dalam keluarga terdapat lebih dari satu anak? Bukan rahasia lagi, selama pandemi ini banyak orang tua yang penghasilannya menurun. Keluhan berikutnya adalah sinyal jaringan internet yang tidak stabil apalagi di musim hujan seperti sekarang.

Keluhan orangtua dan guru lainnya adalah ketika anaknya memegang ponsel tapi tidak dalam kondisi belajar. Masuk kelas hanya untuk setor muka, lalu asik bermain game, bermain *social media*, *streaming*, atau berdiskusi *online* dengan teman-temannya sedangkan orang tua hanya mengetahui anaknya sedang ikut kelas *online*.

Pendidikan telah mengalami kemajuan yang signifikan dalam beberapa tahun terakhir, khususnya di Indonesia. Dalam kegiatan belajar mengajar, berbagai pendekatan, strategi, model, media, dan teknik dapat digunakan. Semua karakteristik tersebut berpotensi untuk meningkatkan kemauan belajar anak sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Selain itu, diimbangi dengan kemajuan teknologi yang pesat yang dapat membantu pengajar dan siswa dalam kegiatan belajar mengajar mereka. Salah satunya adalah internet, dimana siswa memiliki akses tidak terbatas. Dalam beberapa tahun terakhir, kebangkitan teknologi internet yang signifikan telah berdampak pada kehidupan sehari-hari, termasuk di sekolah. Pertumbuhan internet tidak diragukan lagi positif dan bermanfaat di bidang pendidikan. Karena baik guru maupun siswa dapat dengan cepat memperluas wawasan mereka.

Edmodo merupakan salah satu dari sekian banyak media berbasis teknologi yang dapat digunakan di dalam kelas. Edmodo merupakan salah satu media yang menunjukkan betapa majunya teknologi internet di bidang pendidikan. Edmodo adalah jejaring sosial untuk siswa dan guru yang berfokus pada pendidikan. Dirancang agar terlihat seperti media sosial lainnya dan meningkatkan aktivitas belajar di kelas. Edmodo diciptakan untuk memudahkan siswa dan guru dalam melakukan aktivitas berbasis internet. Edmodo dimaksudkan untuk memfasilitasi pengalaman belajar yang menarik dan menyenangkan yang akan membangkitkan minat siswa untuk belajar di kelas. Selanjutnya didukung dengan adanya fitur tugas dan kuis dalam aplikasi ini yang memungkinkan siswa untuk berlatih dan meningkatkan hasil belajar kognitif.

Pendidikan Agama Islam dipandang mampu untuk dilakukan pembelajaran dengan Edmodo. Edmodo yang memungkinkan guru dengan mudah memberikan konten kepada siswa, terlihat diimbangi dengan materi pembelajaran Pendidikan Agama Islam yang mencakup topik yang luas. Edmodo ini memungkinkan siswa untuk belajar Pendidikan Agama Islam menyampaikan informasi menggunakan satu media, yang sebelumnya mengandalkan komputer, proyektor, dan perangkat lain *e-learning* lainnya.

Edmodo ini membuat siswa dan guru dapat menggunakan ponsel mereka dengan tepat dan efektif digunakan. Materi PAI yang diberikan dapat disimpan di Edmodo dan diakses oleh siswa setiap saat dan dari lokasi manapun. Siswa menjadi lebih fokus dalam mempelajari materi Pendidikan Agama Islam yang ditawarkan oleh pengajar ketika guru memberikan konten yang mudah diterima oleh setiap siswa. Guru pun menjadi lebih mudah dalam menyampaikan materi secara langsung.

Studi pendahuluan yang dilakukan kepada peserta didik melalui tes pengetahuan didapatkan hasil bahwa sebanyak 55,6% berada dalam kategori rendah. dan hanya 44,4% peserta didik berada dalam kategori tinggi. Hal tersebut membuktikan bahwa hasil belajar peserta didik masih tergolong rendah. Berdasarkan studi pendahuluan yang peneliti lakukan, di SMA Negeri 3 Banjar bahwa pembelajaran PAI seperti yang dilakukan sebelumnya yaitu tidak pernah

diterapkan penggunaan aplikasi Edmodo dan hanya tatap muka saja khususnya di kelas XII MIPA 2 yang terus mengandalkan materi pembelajaran nonkonkret atau hanya buku pegangan membuat guru mata pelajaran PAI cenderung kurang puas dengan hasil belajar tersebut. Penulis menemukan bahwa guru yang mengajar di kelas XII MIPA 2 belum sepenuhnya memanfaatkan efek penggunaan media pembelajaran. Adapun dalam pembelajaran yang penulis temui di kelas XII MIPA 2 adalah kurangnya hasil belajar yang dalam pelaksanaan pembelajarannya hanya secara konvensional nampak pada peserta didik yang diakibatkan oleh media pembelajaran yang tidak dapat menopang hasil tersebut. Oleh karena itu, peneliti akan mencoba meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan melakukan penelitian yang berjudul "Penerapan Media Edmodo untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik dalam Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam". Peneliti akan mengambil tindakan melakukan pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif *e-learning* Edmodo pada siswa kelas XII MIPA 2 SMA Negeri 3 Banjar.

### **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang di uraikan diatas, maka peneliti merumuskan masalah :

1. Bagaimana desain pembelajaran dengan menggunakan media Edmodo (E-Learning) di kelas XII MIPA 2 SMA Negeri 3 Banjar?
2. Bagaimana proses penerapan pembelajaran menggunakan media Edmodo di kelas XII MIPA 2 SMA Negeri 3 Banjar?
3. Bagaimana peningkatan hasil belajar dengan media Edmodo pada peserta didik di kelas XII MIPA 2 SMA Negeri 3 Banjar?

### **C. Tujuan Penelitian**

Bertitik pada pokok permasalahan diatas, maka tujuan yang ingin dicapai pada penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui desain pembelajaran dengan media Edmodo di kelas XII MIPA 2 SMA Negeri 3 Banjar.

2. Untuk mendeskripsikan proses penerapan dalam pembelajaran menggunakan media Edmodo di kelas XII MIPA 2 SMA Negeri 3 Banjar.
3. Untuk mengetahui pengaruh media Edmodo terhadap hasil belajar peserta didik di kelas XII MIPA 2 SMA Negeri 3 Banjar.

#### **D. Manfaat Penelitian**

##### 1. Secara Teoritis

Secara teoritis kegunaan penelitian ini untuk mengembangkan ilmu pengetahuan serta menambah wawasan khasanah keilmuan khususnya pada prodi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan dalam melaksanakan pembelajaran yang memberikan hasil belajar yang maksimal pada siswa sehingga mampu mencetak produk Pendidikan yang maju dan berakhlak mulia sesuai syariat Islam sehingga pengetahuan terus mengalami perkembangan mengikuti tuntutan zaman dan tentu tidak serta merta menghilangkan ciri keilmuan para cendekiawan muslim sebelumnya.

##### 2. Secara Praktis

###### a) Bagi Guru

Dapat menambah wawasan bagi guru dalam menggunakan dan memilih media pembelajaran yang tepat sasaran, sehingga mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik, mampu meningkatkan kreatifitas belajar peserta didik dan mampu memaksimalkan kualitasnya. Selain itu guru sebagai mediator harus mampu menciptakan inovasi baru di era digital seperti ini, agar minat belajar peserta didik meningkat.

###### b) Bagi Peserta Didik

Meingkatkan kemampuan kognitif pada pembelajaran dan memberikan semangat belajar bagi peserta didik. Mampu memicu daya tarik peserta didik dalam melatih kepercayaan diri pada proses pembelajaran. Mengasah keterampilan peserta didik terkait digitalisasi, sehingga pengetahuan dan kemampuan peserta didik akan teknologi semakin meningkat.

c) Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini dapat menjadi salah satu bahan masukan dan pertimbangan dalam memilih aplikasi alternatif yang berbasis media digital kearah yang lebih baik dan komprehensif lagi.

d) Bagi Peneliti

Mengetahui seberapa besar peran Penerapan Penggunaan aplikasi Edmodo pada materi Beriman kepada Hari Akhir terhadap Peningkatan hasil belajar peserta didik kelas XII di SMA Negeri 3 Banjar.

3. Secara Akademis

Besar harapan penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan referensi atau rujukan yang lebih mendalam untuk memperkaya khazanah keilmuan pendidikan Islam, serta sebagai Pemicu bagi peneliti untuk mengkaji dan mengembangkan disiplin ilmu pendidikan dari berbagai sudut pandang yang memiliki banyak karakteristik dan metode, terutama dalam kegiatan yang berbentuk pendidikan formal.

### **E. Kerangka Pemikiran**

Media memainkan peran penting dalam proses pembelajaran sebagai komponen dari sistem pembelajaran. Bahan ajar digunakan untuk membantu siswa memahami apa yang mereka pelajari. Setelah menentukan jenis media yang akan digunakan, kita harus mampu menyampaikan pemahaman dengan baik kepada siswa selama proses pembelajaran. Segala sesuatu yang dapat menyalurkan informasi dari sumber kepada peserta didik disebut sebagai media pembelajaran (Falahudin, 2014). Yang dimaksud dengan “media pembelajaran” adalah setiap alat atau benda yang digunakan dalam proses belajar mengajar yang berfungsi sebagai pembawa informasi dari sumber belajar.

Media pembelajaran berbasis teknologi internet merupakan pendekatan pembelajaran modern, dan sistem sekolah Indonesia saat ini juga menggunakan internet sebagai media pembelajaran.

Menurut Lestari, Ariani, dan Ashadi (2014), tujuan penggunaan media pembelajaran secara umum adalah untuk membantu guru dalam menyampaikan

pesan atau materi pelajaran kepada siswa sehingga pesan lebih mudah dipahami, lebih menarik, dan lebih menghibur siswa.

Ada dua faktor yang sangat signifikan dalam proses pembelajaran, yaitu media pembelajaran dan hasil belajar, dan kedua aspek ini saling berhubungan. Media pembelajaran perlu memperhatikan tujuan pembelajaran, jenis kegiatan, tanggapan yang diharapkan setelah pembelajaran, dan konteks pembelajaran, termasuk karakteristik siswa, semuanya harus dipertimbangkan ketika memilih media. Meskipun demikian, salah satu tujuan media pembelajaran dapat digambarkan sebagai alat pengajaran yang mempengaruhi keadaan belajar yang diatur dan diciptakan oleh guru.

Proses belajar mengajar adalah suatu cara yang ditempuh oleh siswa untuk menghasilkan perkembangan yang positif, seperti dari tidak tahu menjadi tahu, dari tidak mampu menjadi mampu, dan membentuk pribadi yang berguna bagi dirinya dan lingkungannya. Proses tersebut dipengaruhi oleh aspek-aspek termasuk mata pelajaran, guru, media, penyampaian konten, infrastruktur pendukung, dan lingkungan sekitar. Guru sebagai pembelajar utama dituntut untuk dapat memilih teknik dan media pembelajaran yang tepat agar pembelajaran dapat berjalan dengan lancar. Media pembelajaran, selain pengajar sebagai sumber informasi, memegang peranan penting dalam keberhasilan pembelajaran. Baik guru maupun media membantu peserta didik belajar lebih efektif dan efisien sehingga mendapatkan hasil belajar yang diharapkan.

Hasil belajar menurut Rusmono (2017), adalah perubahan perilaku individu yang melintasi ranah kognitif, emosional, dan psikomotorik. Perilaku siswa berubah ketika mereka menyelesaikan program pembelajaran mereka dan berinteraksi dengan berbagai perangkat pembelajaran dan pengaturan pembelajaran. “Hasil belajar adalah perilaku yang dapat diamati yang menunjukkan kemampuan seseorang. Kemampuan siswa untuk mengubah perilakunya sebagai hasil belajar dapat dikategorikan dalam beberapa kategori” (Ahiri, 2017)

Hasil belajar adalah hasil proses belajar yang diukur dengan ujian, baik tertulis, lisan, maupun tindakan, yang disusun secara sistematis. Dalam situasi ini, hasil belajar yang dimaksud adalah nilai tes materi yang diperoleh setiap siswa.

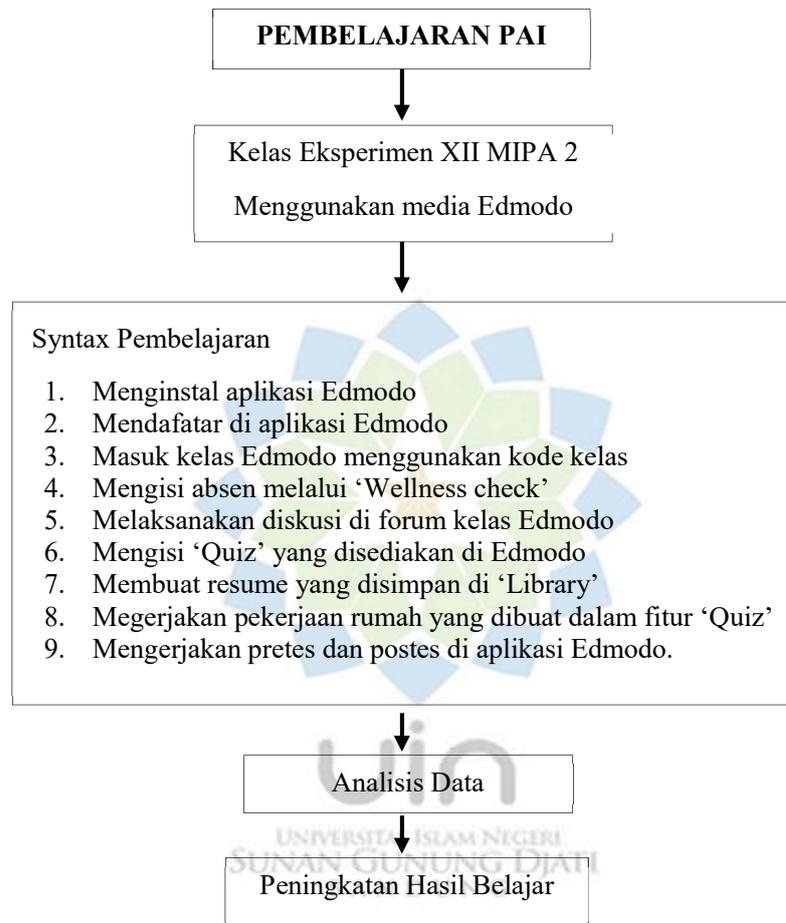
Hasil tes setiap siswa bervariasi, hal ini disebabkan kapasitas siswa untuk mencapai hasil belajar yang tinggi, yang dipengaruhi oleh berbagai elemen seperti pengetahuan, isi, media, model, dan lain-lain. Pengaruh dari proses pembelajaran yang berhasil merupakan bukti dari salah satu aspek proses pembelajaran yang baik. Idealnya, jika proses pembelajaran dilaksanakan dengan baik, maka hasil belajar akan sangat baik.

Siswa di SMA kurang mendapatkan waktu untuk belajar tatap muka yang berdampak terhadap hasil belajar yang rendah dan juga pemahaman materi yang kurang dapat diserap dengan baik. Penulis mencoba studi deskriptif kuantitatif berdasarkan permasalahan tersebut. Dalam penerapan digunakan media pembelajaran yang berbeda dan menyenangkan, demikian pula media pembelajaran yang sesuai dengan isi yang diajarkan untuk mencapai hasil yang diinginkan. Untuk dapat mengatasi masalah tersebut dengan penggunaan media pembelajaran yang relevan akan dimasukkan dalam konten pembelajaran untuk meningkatkan rasa ingin tahu dan keinginan siswa untuk belajar.

Pendidikan Agama Islam terkadang menjadi mata pelajaran yang sering dikesampingkan. Padahal Pendidikan Agama Islam merupakan mata pelajaran penting yang harus ditekankan. Mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dapat membentuk karakter, nilai, dan kepribadian siswa melalui ajaran agama di sekolah. Sebagian siswa melihat pelajaran Pendidikan Agama Islam sebagai mata pelajaran yang tidak penting. Kurangnya waktu pembelajaran dan cakupan materi yang luas menyebabkan siswa hanya menangkap sebagian dari informasi yang disajikan.

Seiring kemajuan teknologi yang terus meningkat, mata pelajaran Pendidikan Agama Islam semakin terpinggirkan. Mereka percaya bahwa pelajaran ini ketinggalan zaman. Melihat semua permasalahan tersebut, penggunaan media Edmodo dinilai dapat menimbulkan pemahaman yang berbeda bagi sebagian besar siswa. Media Edmodo diharapkan dapat memberikan suasana baru dalam mempelajari Pendidikan Agama Islam sehingga terciptalah dimensi baru yang menarik. Media Edmodo dirasa berdampak pada pembelajaran siswa di Pendidikan Agama Islam, yang juga akan berdampak pada hasil belajar.

Data yang akan diperoleh dalam penelitian ini adalah hasil *pretest* dan *posttest*. Lembar observasi juga menjadi patokan keberhasilan dalam proses penerapan media pembelajaran Edmodo Berdasarkan penjelasan tersebut, berikut skema kerangka pemikiran pada penelitian ini.



## F. Hipotesis

Hipotesis, menurut Erwan Agus Purwanto dan Dyah Ratih Sulistyastuti (2007), adalah pernyataan atau tuduhan yang harus diselidiki secara empiris selama masalah penelitian masih lemah (belum pasti benar).

Penyelidikan ilmiah atau hipotesis adalah pernyataan positif formal yang memperkirakan temuan studi tunggal, penjelasan awal, atau hubungan antara dua atau lebih variabel, menurut Best, John W, dan Kahn, James V (2003:11).

Dari kajian-kajian teori, kerangka berpikir dan kajian hasil penelitian di atas, maka dalam penelitian ini dirumuskan hipotesis yaitu penggunaan media Edmodo dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Dari pernyataan tersebut dapat membuat hipotesis :

$H_0$  : Tidak terdapat peningkatan hasil belajar dengan menggunakan Edmodo

$H_1$  : Terdapat peningkatan hasil belajar dengan menggunakan Edmodo

Uji hipotesis yang dilakukan dalam penelitian ini adalah uji t paired sample. Uji-t ini untuk membandingkan rata-rata dua kelompok kasus. Kasus yang diuji dipilih secara acak. Pengujian hipotesis dengan distribusi t adalah pengujian hipotesis yang menggunakan distribusi t sebagai uji statistik.

#### **G. Penelitian Terdahulu**

Beberapa penelitian yang relevan dalam penelitian ini adalah :

1. Hasil penelitian Tade Kurnia Saputra (2019) dengan judul: “PENGARUH MEDIA EDMODO TERHADAP HASIL BELAJAR PENDIDIKAN AGAMA ISLAM SISWA KELAS XI SMKN 9 BANDAR LAMPUNG” penelitian ini membuktikan bahwa bahan ajar berbasis Edmodo layak dan berdampak pada hasil belajar sehingga digunakan sebagai media pembelajaran PAI.
2. Hasil penelitian Destian Albet Eka Fernanda (2021) dengan judul: “PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN ONLINE BERBASIS EDMODO TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA” penelitian ini membuktikan bahwa bahan ajar berbasis Edmodo memberikan pengaruh yang positif dan dapat memberikan keefektifan siswa dalam melakukan proses belajar mengajar.