

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Pendidikan merupakan unsur yang sangat penting dalam kehidupan seseorang karena seseorang dapat menetapkan dan memperbaharui hidupnya melalui pendidikan. Jika suatu bangsa mempunyai sumber daya manusia yang berkualitas, maka kemajuan Negara tersebut tidak diragukan lagi (Ali, Ratna & Khanifatur, 2018). Pendidikan adalah suatu upaya permulaan yang berencana menciptakan lingkungan dan proses belajar yang memungkinkan siswa secara aktif menggali potensi dirinya dan memperoleh spiritualitas, pengendalian diri, kecerdasan, akhlak mulia, serta pengetahuan dan kemampuan yang diperlukan bagi dirinya, masyarakat, dan bangsa (Siti Annisa, Piya, dkk, 2021). Setiap warga negara berhak atas pendidikan untuk meningkatkan kualitas hidupnya. Kunci utama untuk mengajar di negara ini adalah dengan meningkatkan standar pendidikan. Pendidikan dapat membantu terciptanya pertumbuhan ekonomi, transformasi sosial, dan pada akhirnya dapat membentuk masyarakat Indonesia menjadi lebih terdidik, modern, mandiri, demokratis, sejahtera dan beradab. Pendidikan yang baik sebagai faktor utama untuk memajukan bangsa tidak dapat diraih dengan mudah. Masyarakat diharuskan ikut memperbaiki aspek kehidupan yang dijalani lebih baik lagi agar dapat mencapai tujuan tersebut.

Adapun langkah yang dapat ditempuh adalah dengan mendalami pendidikan bersama orangtua di rumah dan dapat dilanjutkan di lembaga formal. Penyelenggaraan pendidikan juga diharapkan memiliki kurikulum, evaluasi serta manajemen pendanaan yang sesuai dengan standar nasional. Proses pembelajaran merupakan segala sesuatu yang terorganisasi dengan baik dan memiliki dampak pada bagaimana tujuan pembelajaran tercapai. Komponen dalam proses pembelajaran yaitu manusia, benda, fasilitas, dan peralatan. Belajar juga merupakan proses, metode, dan kegiatan yang memengaruhi siswa untuk belajar (Ega, 2016). Sedangkan pembelajaran itu sendiri adalah suatu sistem komunikasi dan interaksi sebagai bentuk kerja

pendidikan, yang berkaitan dengan terjadinya proses belajar pada diri siswa, dan terdapat proses komunikasi antara siswa, guru, dan bahan ajar (Sanaky, 2013).

Belajar merupakan kebutuhan pokok bagi manusia khususnya terhadap anak dalam meningkatkan pemahaman, sehingga dengan mengetahui berbagai pengetahuan yang ada anak mampu menguasai nilai-nilai kehidupan secara bermakna. Dengan sendirinya akan terbentuk menjadi manusia yang kritis serta dewasa dalam menghadapi dan menyelesaikan segala persoalan hidup. Dengan belajar mampu membuka gerbang masa depan yang lebih cerah (Persatuan Pelajar Indonesia (PPI) Malaysia, 2021). Kegiatan yang paling signifikan dalam proses pendidikan adalah kegiatan belajar. Hal ini menunjukkan bahwa berhasil tidaknya tujuan pendidikan seorang siswa ditentukan oleh bagaimana siswa mempersepsikan proses belajar. Belajar adalah suatu kegiatan seseorang yang tidak tahu apa-apa menjadi sadar akan bakat mereka dan sebagai hasil dari proses belajar, siswa menerima pengetahuan yang dapat dipraktikkan dalam kehidupan sehari-hari. Dengan begitu, belajar dapat didefinisikan sebagai suatu kegiatan yang dilakukan untuk membantu diri sendiri bergerak menuju tujuan pendidikan yang diinginkan dan benar.

Hasil belajar mencerminkan kemampuan anak yang telah dicapai melalui tingkatan pengalaman belajar berbasis kompetensi. Perspektif siswa dan perspektif guru adalah dua cara untuk melihat hasil belajar. Penataan perkembangan mental lebih baik dari sebelum belajar, dari sudut pandang siswa yang berkenaan dengan hasil belajar. Hasil belajar dari sisi lain adalah apa yang guru anggap telah terjadi ketika isi pembelajaran telah diserap sepenuhnya (Dimiyati & Mujiono, 2002). Hasil belajar siswa dianggap tuntas apabila memenuhi standar ketuntasan minimum yang telah ditetapkan untuk setiap mata pelajaran. Hasil belajar dibagi menjadi tiga aspek, salah satunya adalah aspek kognitif. Kemampuan kognitif merupakan istilah yang mengacu pada kemampuan berpikir siswa.

Bersumber dari hasil wawancara yang dilaksanakan peneliti dengan kepala madrasah dan wali kelas V MI Nur Al-Hijrah Kota Cimahi terkait dengan hasil

belajar kognitif mata pelajaran akidah akhlak. Terdapat kendala dalam pembelajaran yaitu kurangnya pemahaman materi oleh sebagian siswa. Sehingga hasil pembelajaran siswa masih dibawah KKM yang telah ditetapkan oleh sekolah yaitu 75. Terdapat beberapa siswa yang masih mendapatkan nilai dibawah KKM. Hal ini dibuktikan pada hasil belajar siswa pada ujian akhir semester tahun pelajaran 2021-2022 yang menunjukkan bahwa nilai rata-rata pada hasil belajar siswa masih rendah.

Pembelajaran yang kurang bervariasi menyebabkan siswa memiliki minat yang rendah serta cenderung tidak memperhatikan guru. Sedangkan mata pelajaran akidah akhlak itu sendiri sangat penting, gunanya agar dapat memahami dan memelihara keyakinan yang benar dan mampu menjalani kehidupan yang menjunjung tinggi prinsip-prinsip moral yang luhur. Sebab itu, harus diadakan cara agar dapat meningkatkan hasil belajar khususnya hasil belajar kognitif siswa dalam pelajaran akidah akhlak. Permasalahan yang muncul dalam pelajaran akidah akhlak dapat diatasi dengan cara pengajaran yang berbeda untuk merangsang siswa, maka perlu adanya sebuah tindakan perubahan dalam pembelajaran khususnya pada pelajaran akidah akhlak.

Dengan proses kegiatan belajar yang bervariasi dan tidak membosankan sehingga siswa dapat tertarik untuk melaksanakan pembelajaran dengan baik sehingga mampu meningkatkan hasil belajar kognitif siswa, salah satunya pada pelajaran akidah akhlak. Guru dapat menggunakan atau memilih sebuah media pembelajaran pada proses-proses kegiatan belajar. Peneliti akan menggunakan media pembelajaran *edmodo* yang merupakan salah satu dari banyaknya media pembelajaran yang digunakan oleh guru di MI Nur Al-Hijrah. Dengan menggunakan media pembelajaran untuk menyampaikan pesan dan informasi melalui kegiatan belajar mengajar yang menarik dan sederhana agar dapat dipahami siswa dan agar siswa tidak merasa bosan selama proses pembelajaran.

Media pembelajaran memiliki fungsi yang dapat meningkatkan dan menginspirasi belajar siswa tidak hanya berperan untuk memperjelas penyajian materi dan informasi, tetapi juga dapat berperan sebagai bagian dari proses pembelajaran untuk menciptakan lingkungan pendidikan yang efektif (Sanaky,

2013). Siswa dapat lebih bersemangat belajar jika menggunakan sumber belajar yang menarik. Media pembelajaran *Edmodo* merupakan salah satu teknologi yang dapat mendukung inisiatif pendidikan, khususnya di masa sekarang. Salah satu media yang menunjukkan bagaimana teknologi internet diterapkan dalam pembelajaran adalah *Edmodo*. Jaringan media sosial baru yang disebut media pembelajaran *Edmodo* berupaya untuk meningkatkan kegiatan pendidikan. Penggunaan media pembelajaran *Edmodo* dianggap dapat memperbaiki hasil belajar siswa karena didasarkan atas pertimbangan karakteristik materi pembelajaran dan karakteristik media pembelajaran itu sendiri (Daryanto, 2013).

Edmodo adalah situs jejaring sosial untuk sekolah (*school based environment*). *Edmodo* adalah salah satu lingkungan belajar yang aman bagi pendidik, siswa, dan institusi. Siswa dapat berkolaborasi secara erat dengan guru menggunakan *Edmodo* untuk bertukar informasi pelajaran, mengelola proyek dan tugas, serta mendapatkan notifikasi untuk semua aktivitas siswa. *Edmodo* menawarkan kepada siswa pendekatan yang aman dan mudah untuk terhubung satu sama lain. Berdasarkan kondisi pembelajaran di kelas, *Edmodo* dapat membantu guru dalam membuat sekolah virtual. Memanfaatkan sumber belajar *online* sebagai metode pengajaran baru mendorong implementasi pengajaran yang lebih efektif. Banyak pembelajaran yang dapat dilakukan melalui *platform* pembelajaran *online* untuk menciptakan layanan yang lebih menyenangkan bagi siswa. Idealnya, guru dan siswa akan selalu menerima semua informasi dengan segera, dan sesuai harapan.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka penulis tertarik untuk melakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Judul penelitian ini adalah **“UPAYA PENGGUNAAN MEDIA *EDMODO* DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR KOGNITIF SISWA KELAS V PADA MATA PELAJARAN AKIDAH AKHLAK DI MI”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana hasil belajar kognitif siswa kelas V sebelum menerapkan media pembelajaran *edmodo* pada pelajaran akidah akhlak di MI?
2. Bagaimana proses penerapan media pembelajaran *edmodo* pada pelajaran akidah akhlak kelas V di MI pada setiap siklus?
3. Bagaimana peningkatan hasil belajar kognitif siswa kelas V setelah menerapkan media pembelajaran *edmodo* pada pelajaran akidah akhlak pada setiap siklus?

C. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah yang telah dikemukakan, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengungkapkan sebagai berikut:

1. Untuk mendeskripsikan hasil belajar kognitif siswa kelas V sebelum menggunakan media pembelajaran *edmodo* pada pelajaran akidah akhlak di MI.
2. Untuk mendeskripsikan proses penerapan media pembelajaran *edmodo* pada pelajaran akidah akhlak siswa kelas V di MI pada setiap siklus.
3. Untuk mendeskripsikan peningkatan hasil belajar kognitif siswa kelas V setelah menggunakan media pembelajaran *edmodo* pada pelajaran akidah akhlak di MI pada setiap siklus.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini dijabarkan di dalam manfaat teoritis dan manfaat praktis sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Diharapkan penelitian ini dapat memberikan manfaat untuk dunia pendidikan, khususnya MI Nur Al-Hijrah Kota Cimahi serta para pengelola MI Nur Al-Hijrah Kota Cimahi. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi gambaran untuk para pemangku kepentingan pendidikan dalam menambah

ilmu pengetahuan, khususnya dalam meningkatkan hasil belajar kognitif siswa di madrasah ibtidaiyah melalui media pembelajaran *edmodo*.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi siswa

Untuk proses pembelajaran yang menarik dengan menggunakan media pembelajaran *edmodo*.

b. Bagi guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dimanfaatkan oleh guru untuk membuat bahan ajar dengan menggunakan berbagai media pembelajaran, termasuk media pembelajaran *Edmodo*.

c. Bagi peneliti selanjutnya

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber bagi peneliti lain yang tertarik untuk meneliti masalah-masalah yang terkait dengannya.

E. Kerangka Berpikir

Mata pelajaran akidah akhlak adalah salah satu cabang pendidikan Islam yang menitikberatkan pada akidah dan akhlak. Objek pendidikan akidah akhlak tidak hanya berfokus pada ikatan manusia dengan tuhan, tetapi juga pada ikatan satu sama lain. Oleh karena itu, ada keyakinan kuat yang mengarah pada akhlak mulia, atau akhlak terpuji. Adapun tujuan dari proses pembelajaran akidah akhlak adalah sebagai berikut:

1. Menjelaskan kepada peserta didik tentang keyakinan yang benar, yang akan melindungi mereka dari siksaan Allah Ta'ala.
2. Menjelaskan tentang prinsip rukun iman, ketaatan kepada Allah dan melakukan perbuatan baik untuk kesempurnaan iman mereka (Ali, 2011).

Penggunaan media dapat mempermudah pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran sangat penting dalam proses pembelajaran karena dapat memperlancar jalannya kegiatan belajar mengajar. Proses belajar mengajar kolaboratif antara guru dan siswa, yaitu pengamatan guru terhadap bagaimana siswa belajar dan menuntukan hasil belajar kognitif (Sari & Kartika, 2021).

Edmodo adalah portal informasi yang disajikan dengan cara yang menyenangkan dan memotivasi karena dukungan media pembelajaran *Edmodo*

juga dilengkapi dengan sejumlah fitur kegiatan pembelajaran. Adapun langkah-langkah membuat dan menggunakan media *Edmodo* adalah sebagai berikut:

1. Sebelum menggunakan media *Edmodo*, guru dan siswa harus membuat akun sendiri. Saat membuat akun *Edmodo*, langkah pertama adalah membuka browser dengan memasukkan alamat www.edmodo.com
2. Kemudian klik *I'm a teacher* untuk membuat akun guru dan *I'm a student* untuk membuat akun siswa.
3. Selanjutnya guru dan siswa mengisi form yang telah tersedia, dan guru memasukkan kode untuk masuk ke tingkatan kelas yang telah dibuat. Satu-satunya orang yang dapat mengetahui kode tersebut adalah guru, dan satu-satunya orang yang dapat mengakses kelas yang dibuat oleh guru menggunakan kode tersebut adalah siswa yang mempelajarinya.
4. Setelah membuat akun baru, guru dan siswa login ke *Edmodo*. Kemudian, dapat menggunakan *Edmodo* dan sumber daya internal yang ditawarkan. Guru dan siswa memiliki perspektif yang berbeda. Misalnya, guru dapat membuat kelompok mata pelajaran sedangkan siswa tidak.
5. Guru dapat menggunakan layanan apa pun yang ditawarkan oleh *Edmodo*, termasuk pembuatan kelompok mata pelajaran, dan layanan serupa lainnya. Seorang siswa yang saat ini sudah terdaftar dapat langsung membuat profil pribadi yang diperlukan. Siswa juga dapat memasuki ruang kelas tempat pelajaran akan diajarkan. Selain itu, siswa dapat mengakses dan melihat file atau materi apa pun yang terkait dengan pelajaran saat ini.

Dilihat dari langkah dan manfaat media *Edmodo*, *Edmodo* dapat mempermudah atau memperlancar kegiatan belajar mengajar (KBM) antar pendidik dengan siswa meskipun tidak bertatap muka secara langsung. Sehingga pendidik bisa tetap melatih kemampuan intelektual siswa dan mendukung perkembangan kognitifnya.

Kemampuan kognitif siswa merupakan keterampilan yang berkaitan dengan kemampuan berpikir. Indikator aspek kognitif menurut taksonomi Bloom (Rusman, 2017) yang digunakan pada penelitian ini terdiri dari enam aspek yaitu:

1. Mengingat (*remember*)

Merupakan tingkat kemampuan seorang siswa untuk mengetahui konsep mata pelajaran tanpa harus memahami mata pelajaran tersebut.

2. Memahami (*understand*)

Pemahaman adalah tingkat kemampuan siswa untuk memahami materi.

3. Mengaplikasikan (*apply*)

Merupakan kemampuan siswa untuk menerapkan pengetahuan tentang subjek ke situasi nyata.

4. Menganalisis (*analysis*)

Analisis adalah tingkat kemampuan siswa untuk menyelidiki sesuatu guna menemukan fakta-fakta tentang topik tersebut.

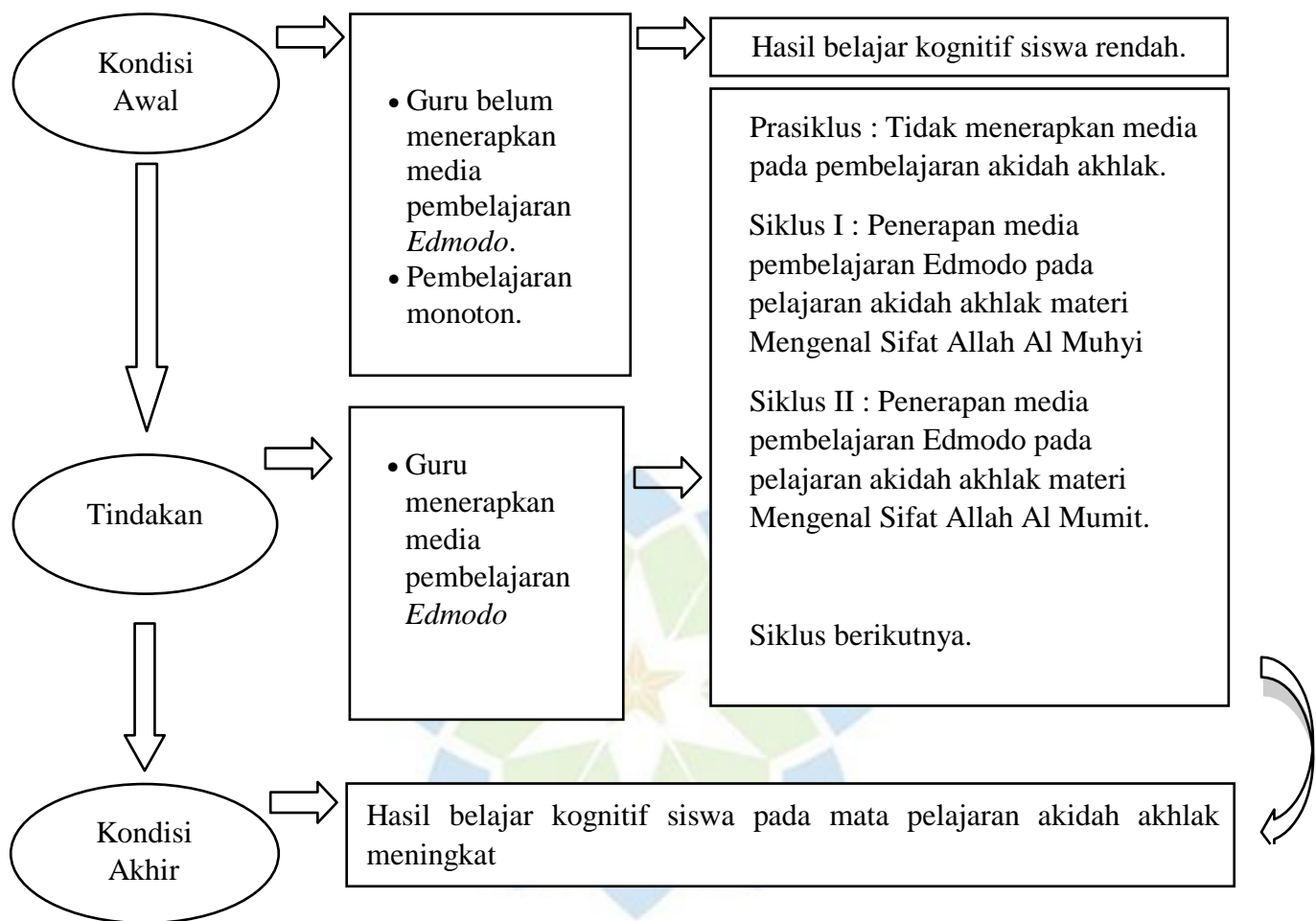
5. Mengevaluasi (*evaluation*)

Evaluasi merupakan jenjang kemampuan siswa untuk memberikan pendapat atau mengevaluasi suatu keadaan tertentu.

6. Menciptakan (*create*)

Tingkat kemampuan siswa untuk menciptakan sesuatu yang baru dengan menarik kesimpulan

Penelitian ini memfokuskan pada tiga indikator yaitu mengingat (*remember*), memahami (*understand*), mengaplikasikan (*apply*). Indikator berpikir dalam ranah kognitif menjadi acuan pencapaian suatu tujuan pembelajaran.



Gambar 1.1 Kerangka Berpikir

F. Hipotesis

Berdasarkan kerangka berpikir yang telah dijelaskan sebelumnya, maka dapat dirumuskan hipotesis tindakan bahwa “Melalui Upaya Penerapan Media Pembelajaran *Edmodo* diduga dapat Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas V di MI”.

G. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu merupakan upaya peneliti untuk mencari bahan perbandingan serta dijadikan acuan sebagai penelitian selanjutnya. Penelitian yang relevan mengenai “*Upaya Penggunaan Media Edmodo dalam Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif pada Pelajaran Akidah Akhlak Siswa Kelas V di MI*”, maka peneliti mencantumkan sebagian hasil penelitian terdahulu sebagai berikut ini:

Pertama, penelitian Zhafirah Rahmayanti tahun 2021 berjudul *“Pengembangan Media E-learning Berbasis Edmodo Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Matematika”*. Temuan penelitian Zhafirah menunjukkan bahwa media *Edmodo* berdampak pada hasil belajar siswa dengan rata-rata validasi yaitu 4,29 dari skor maksimal 5. Kriteria validitas yang ditetapkan terpenuhi dalam kasus ini. Sedangkan penelitian Zhafirah berbeda dengan penelitian peneliti, dimana Zhafirah fokus pada pembelajaran matematika sedangkan penelitian peneliti berkonsentrasi pada pembelajaran akidah akhlak. Selain itu, kedua jenis penelitian ini juga memiliki kesamaan yaitu menggunakan media pembelajaran *Edmodo* sebagai sumber atau alat bantu belajar.

Kedua, penelitian Herlina Prastiwi tahun 2020 yang berjudul *“Hubungan Persepsi Peserta Didik pada Penggunaan Media Pembelajaran Edmodo dengan Minat dan Hasil Belajar di Sekolah Dasar”*. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana *platform e-learning Edmodo* mempengaruhi hasil dan minat belajar siswa. baik penelitian Herlina maupun peneliti sama-sama menggunakan media *Edmodo*, tetapi pendekatan yang dilakukan berbeda karena penelitian yang dilakukan Herlina berfokus pada bagaimana *Edmodo* mengubah minat belajar siswa sementara peneliti memeriksa bagaimana pengaruhnya terhadap hasil belajar kognitif siswa.

Ketiga, penelitian Iin tahun 2017 dengan judul *“Pengaruh Edmodo Sebagai Basis E-learning Terhadap Motivasi Belajar Peserta didik Mata Pelajaran IPA Terpadu Kelas VII SMPN 9 Palembang”*. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana *platform e-learning Edmodo* mempengaruhi motivasi belajar siswa kelas VII SMKN 9 Palembang. Baik penelitian penulis maupun penelitian sebelumnya yang menggunakan media *Edmodo* memiliki fokus yang berbeda yaitu, penelitian sebelumnya meneliti bagaimana *Edmodo* meningkatkan motivasi belajar siswa, sedangkan penelitian oleh peneliti meneliti bagaimana *Edmodo* mempengaruhi hasil belajar kogniti