

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Belajar adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada diri setiap orang sepanjang hidupnya. Proses belajar itu terjadi karena adanya interaksi antara seseorang dengan lingkungannya (Arsyad, 2010:01). Proses belajar mengajar merupakan proses yang mengandung kegiatan interaksi antara guru-siswa dan komunikasi timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan belajar. Interaksi dan komunikasi timbal balik antara guru dan siswa merupakan ciri dan syarat utama bagi berlangsungnya proses belajar mengajar (Nuryani, 2005:5). Sebagai pengajar harus terbiasa dengan menggunakan pembelajaran yang efektif dan dapat memotivasi siswa dalam belajar. Pembelajaran yang efektif yaitu pembelajaran yang dianggap efektif jika siswa terlibat secara aktif dalam melaksanakan proses pembelajaran, baik dalam proses pembelajaran di kelas maupun di luar kelas, media pembelajaran yang dapat memotivasi siswa, dan memberikan siswa belajar dengan waktu dan ruang yang bervariasi didalam kelas.

Seiring dengan perkembangan globalisasi, kebutuhan akan suatu konsep pendidikan berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi tidak terelakan lagi. Perkembangan masyarakat sudah memasuki dunia informasi. Tahapan ini

merupakan kelanjutan dari masyarakat modern. Dalam artian masyarakat yang kehidupannya dekat dengan segala perkembangan teknologi yang kemudian berimbas pada perubahan karakter berpikir masyarakat di segala bidang (Uno, 2011:91). Saat ini muncul satu sistem pembelajaran yang relatif baru di Indonesia yang disebut *e-learning*. *E-learning* atau pembelajaran melalui *online* adalah pembelajaran yang pelaksanaannya didukung oleh jasa teknologi seperti telepon, audio, videotape, telekonferensi, transmisi satelit, bahkan web, yang semuanya menggunakan media komputer *online* (Uno, 2011:109). Dalam hal ini, penggunaan *E-learning* dapat mendukung proses pembelajaran. Namun, semua persoalan sejauh mana *E-learning* mendukung dalam pembelajaran semua akan kembali kepada masing-masing yang memiliki keinginan untuk menuntut ilmu.

Pada proses pembelajaran hendaknya guru mampu melekatkan keinginan dan pengembangan siswa serta memberikan motivasi terhadap peran kehidupan mereka, untuk mendapatkan pembelajaran yang efektif. Namun berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti kepada siswa kelas XI di SMA Muhammadiyah 3 Jember menyatakan bahwa siswa masih mengalami kesulitan belajar dan kendala dalam hasil tes belajar yang disebabkan oleh beberapa faktor salah satunya adalah penggunaan media pembelajaran yang digunakan di sekolah tersebut masih kurang optimal dan tidak semua kelas menggunakan media pembelajaran *e-learning* dikarenakan penggunaan *e-learning* berbasis *edmodo* baru diterapkan di sekolah pada semester 2 tahun ajaran 2016-2017. Penggunaan *e-learning* di sekolah SMA Muhammadiyah 3 Jember khususnya untuk mata pelajaran biologi pada materi sistem indera kelas XI belum diterapkan. Dalam hal

ini, kurang menariknya kegiatan proses pembelajaran dapat memicu kebosanan dan menurunkan minat siswa dalam belajar, serta kurangnya bahan belajar tambahan di luar kegiatan sekolah. Kenyataan yang terjadi, kegiatan pembelajaran yang sering dilakukan yaitu ceramah, presentasi, praktikum, pemberian tugas dari buku paket atau buku kerja dan berdiskusi secara berkelompok. Sarana dan prasarana yang ada di sekolah belum dioptimalkan seperti sinyal *wi-fi*. Ditunjang dengan banyaknya siswa yang sudah memiliki laptop dan perangkat *gadget* yang dapat digunakan untuk mengakses berbagai macam hal. Dalam kondisi seperti ini, kurang membangkitkan semangat dan motivasi siswa dalam pembelajaran biologi sebagai peserta didik.

Dalam permasalahan diatas maka perlu adanya metode pembelajaran yang menunjang proses pembelajaran biologi di SMA Muhammadiyah 3 Jember sekaligus membangkitkan motivasi dan semangat siswa sebagai peserta didik yaitu dengan memberi stimulus dari luar melalui media pembelajaran *e-learning*. Menurut Rusman (dalam Wirda, 2014) media adalah pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan dan di lain sisi diungkapkan sebagai wahana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan. Melihat siswa yang saat ini dekat dengan internet dan menggunakan situs-situs jejaring sosial dalam kehidupan sehari-hari guru dapat memanfaatkan salah satu situs jejaring sosial tersebut. Salah satu media pembelajaran *e-learning* yang digunakan peneliti yaitu media pembelajaran *Edmodo*.

Edmodo merupakan situs yang memungkinkan guru membentuk kelas virtual, forum diskusi, agenda pembelajaran, tugas terstruktur, kuis, pemeriksaan

tugas, dan pemberian *reward*. *Edmodo* merupakan salah satu media pembelajaran berbasis *web* yang dapat digunakan untuk mengontrol aktivitas siswa baik oleh guru maupun orang tua. Menurut artikel (Kristiani, 2016) pada intinya *Edmodo* menyediakan semua yang bisa kita lakukan dikelas bersama siswa dalam kegiatan pembelajaran ditambah fasilitas bagi orang tua untuk memantau semua aktivitas anaknya di *Edmodo* asalkan punya *parent code* untuk anaknya. Dengan menggunakan media pembelajaran *Edmodo* siswa tidak hanya belajar di sekolah melainkan belajar dirumah. Menurut artikel (Wirda, 2014) penggunaan *Edmodo* dapat melibatkan keluarga dan sekolah untuk saling membantu siswa dalam belajar. Peran penting dalam media pembelajaran *Edmodo* bagi orang tua dan guru yaitu untuk memantau aktivitas akademik siswa. Orang tua memiliki hak untuk mengontrol perkembangan anak-anaknya dan orang tua dapat berdiskusi dengan guru. Penggunaan media dengan tepat dan menarik menyebabkan proses pembelajaran yang menarik dan tidak membosankan. Media pembelajaran *Edmodo* ini memiliki tampilan yang hampir sama dengan *Facebook*, tetapi *Edmodo* ini bersifat untuk kebutuhan dalam akademik. Penggunaan pembelajaran *edmodo* pada penelitian Krishnamuty (2015) menerapkan pembelajaran *edmodo* dengan memberikan penugasan proyek yang dilakukan secara individu terkait hasil pengamatan praktikum melalui kelas virtual *edmodo*. Hal ini, proses pembelajaran dengan menggunakan *edmodo* hanya dimanfaatkan pada saat pengumpulan tugas dan pemantauan hasil proyek yang diberikan. Pada penelitian ini, peneliti ingin menerapkan pembelajaran *edmodo* yang berbeda dengan penelitian sebelumnya dengan memberikan materi sebelum tatap muka di kelas,

pengumpulan tugas kuis di *edmodo*, pemberian materi berupa video di *edmodo*, dan pengumpulan tugas proyek hasil praktikum. Dengan penerapan tersebut siswa dapat lebih aktif dalam kegiatan proses pembelajaran. Jadi, *edmodo* tidak hanya dimanfaatkan sebagai pengumpulan tugas proyek hasil praktikum.

Berangkat dari persoalan di atas, maka perlu dilakukan penelitian tentang Pengaruh Media Pembelajaran berbasis *Edmodo* terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Kognitif Siswa (Materi Sistem Indera Kelas XI IPA SMA Muhammadiyah 3 Jember).

1.2 Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah yang menjadi acuan dalam penelitian ini, yaitu:

- 1.2.1 Adakah pengaruh media pembelajaran berbasis *Edmodo* terhadap motivasi belajar siswa kelas XI IPA pada materi sistem indera semester 2 di SMA Muhammadiyah 3 Jember?
- 1.2.2 Adakah pengaruh media pembelajaran berbasis *Edmodo* terhadap belajar kognitif siswa kelas XI IPA pada materi sistem indera semester 2 di SMA Muhammadiyah 3 Jember?

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui:

- 1.3.1 Pengaruh media pembelajaran berbasis *Edmodo* terhadap motivasi belajar siswa kelas XI IPA pada materi sistem indera semester 2 di SMA Muhammadiyah 3 Jember

- 1.3.2 Pengaruh media pembelajaran berbasis *Edmodo* terhadap belajar kognitif siswa kelas XI IPA pada materi sistem indera semester 2 di SMA Muhammadiyah 3 Jember

1.4 Definisi Operasional

- 1.4.1 Media pembelajaran berbasis *Edmodo* adalah jejaring sosial untuk pembelajaran yang dikembangkan lingkungan sekolah. *Edmodo* ini memberikan fasilitas bagi guru, orang tua, murid tempat yang aman untuk berkomunikasi, berkolaborasi, berbagi konten aplikasi pembelajaran, pekerjaan rumah (PR) bagi siswa, diskusi dalam kelas virtual, ulangan secara *online*, nilai dan yang lainnya.

Pada penelitian ini peneliti bekerja sama dengan guru mata pelajaran biologi. Kerja sama peneliti dengan guru biologi kelas XI IPA 2 yaitu peneliti bergabung dengan *group* kelas virtual dalam penggunaan media pembelajaran berbasis *edmodo*.

- 1.4.2 Motivasi adalah salah satu faktor yang mempengaruhi keefektifan kegiatan belajar siswa. Motivasi adalah yang mendorong siswa ingin melakukan kegiatan belajar.

Penelitian ini mengukur motivasi belajar siswa dengan menggunakan angket. Penelitian ini menggunakan model motivasi ARCS terdiri dari *attention* (perhatian), *relevance* (relevansi), *confidence* (kepercayaan), dan *satisfaction* (kepuasan). Penelitian ini menggunakan indikator-indikator motivasi yaitu mendorong keingintahuan siswa untuk melakukan kegiatan belajar biologi melalui *e-learning* berbasis *edmodo*, ketertarikan siswa

terhadap kegiatan belajar biologi melalui *e-learning* berbasis *edmodo*, siswa mampu merangsang untuk belajar biologi melalui *e-learning* berbasis *edmodo* dan kepuasan siswa terhadap hasil belajar melalui media pembelajaran berbasis *edmodo*.

- 1.4.3 Kognitif adalah kemampuan intelektual siswa dalam berpikir, mengetahui dan memecahkan masalah. Hasil belajar kognitif ialah menentukan indikator-indikator yang menunjukkan bahwa seseorang siswa mempunyai suatu pengetahuan yang akan dinilai, khususnya pada jenjang pengetahuan yang lebih tinggi (lebih kompleks) dari hanya mengingat atau menghafal. Ranah kognitif pada penelitian ini terdiri dari atas lima bagian meliputi menjelaskan struktur dan fungsi dari sistem indera (C2), menganalisis hubungan antara indera pembau dan indera pengecap (C4), mensimulasikan cara kerja atau mekanisme kerja sistem indera (C3), mengidentifikasi alat penyusun indera (C1), menyimpulkan gejala, penyebab, dan pencegahan pada kelainan atau penyakit yang terjadi pada sistem indera (C5).

1.5 Manfaat Penelitian

- 1.5.1 Manfaat bagi siswa
- a. Dapat meningkatkan pengetahuan siswa dalam proses pembelajaran biologi dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *Edmodo*
 - b. Siswa dapat berperan aktif dalam proses belajar dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *Edmodo* sehingga dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar kognitif siswa

1.5.2 Manfaat bagi guru bidang studi

- a. Dapat dijadikan sebagai wacana dan alternatif media pembelajaran untuk pengembangan media pembelajaran berbasis *edmodo* yang lebih variatif dan menarik
- b. Dapat memberikan masukan bagi guru bidang studi biologi dalam penggunaan strategi dan media pembelajaran berbasis *edmodo* terhadap motivasi dan hasil belajar kognitif siswa

1.5.3 Manfaat bagi peneliti

- a. Dapat menambah pengetahuan dan pemahaman peneliti tentang media pembelajaran berbasis *Edmodo* dalam pembelajaran biologi
- b. Peneliti juga mendapatkan pengalaman dalam melaksanakan proses pembelajaran dengan menerapkan media pembelajaran berbasis *Edmodo*

1.5.4 Manfaat bagi peneliti lain

- a. Menjadi acuan pada pengembangan penelitian selanjutnya tentang pengaruh media pembelajaran berbasis *Edmodo* terhadap motivasi dan hasil belajar kognitif siswa
- b. Dapat memberikan informasi dan pengetahuan dalam pengembangan penelitian selanjutnya

1.6 Ruang Lingkup Penelitian

Sesuai dengan judul yang digunakan yaitu “Pengaruh Media Pembelajaran berbasis *Edmodo* terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Kognitif Siswa (Materi

Sistem Indera Kelas XI IPA SMA Muhammadiyah 3 Jember)”, maka dibagi atas

4 ruang lingkup yang terdiri atas:

- 1.6.1 Jenis penelitian yaitu *quasi-eksperiment*
- 1.6.2 Media pembelajaran yang digunakan peneliti yaitu media pembelajaran berbasis *Edmodo*
- 1.6.3 Yang diukur adalah kemampuan kognitif dan motivasi siswa.
- 1.6.4 Materi yang digunakan untuk penelitian yaitu pokok bahasan sistem indera kelas XI IPA semester 2
- 1.6.5 Sasaran dalam penelitian ini adalah semua siswa kelas XI IPA SMA Muhammadiyah 3 Jember
- 1.6.6 Penelitian ini dilaksanakan di SMA Muhammadiyah 3 Jember yang berlokasi di Jalan Mastrip No. 3 Jember